

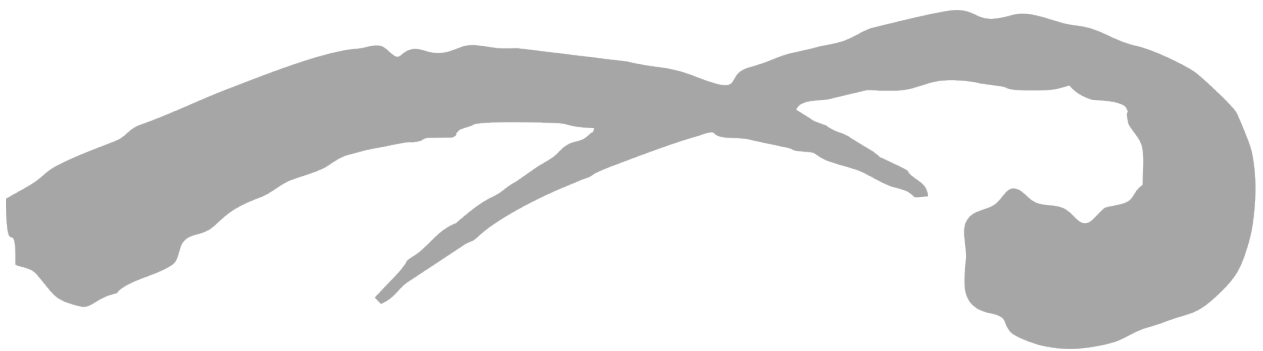
GUARDIÕES CAERNS

DOS



Um Suplemento sobre Caerns para Lobisomem: O Apocalipse

GUARDIÕES CAERNs



Por Deen McKinney, Forrest B. Marchinton
e Ethan Skemp



LENDAS DOS GAROU

A Dádiva de uma Klaive

Verso Um

A fogueira queimava baixa dentro do círculo de pedra, ainda que continuasse a oferecer um calor bem vindo na noite fria. Ocasionalmente lufadas de neve giravam pela noite, se misturando às incontáveis estrelas. Uma dúzia de figuras formava um meio-círculo ao redor da fogueira. Algumas pareciam humanas, sentadas em rochas e troncos; outras estavam em quatro patas, na maneira dos lupinos. Preferindo a primeira forma, Johnny McLaren se encostou em uma rocha, inconscientemente arranhando a cicatriz recente em seu joelho direito. Uma semana atrás ele encontrou um vampiro selvagem nas matas ao sul; ele e o Sanguessuga se enfrentaram por meia hora, mas Johnny saiu vencedor. Ele quase não mancava mais, mas esperava que o logro não desaparecesse por completo; algumas cicatrizes fazem boas histórias. Como os outros a redor da fogueira, Johnny era Fianna, imensamente orgulhoso disso. Apesar de sua matilha ter sua participação no combate à Wyrn em suas muitas manifestações (sua cicatriz mostrava isso), a Seita da Bênção de Bridget era um refúgio para os guardiões da cultura e dos artesãos. Ele mesmo era um ferreiro, martelando espadas afiadas e delicadas jóias com facilidade. Johnny guardava sua habilidade com garras e martelo com igual orgulho.

Uma mulher magra com uma trança até a altura das coxas e de cabelo loiro da cor do mel deu um passo à frente. Coilte McLaurin levantou sua cabeça para conduzir o Uivo de Abertura. Um por um, a voz de cada indivíduo encontrou sua própria harmonia dentro do

uivo, fortalecendo e ampliando o som enquanto ele ecoava pelo vale. Nessa mistura de vozes de uma beleza de rasgar corações, a unidade da seita era reafirmada. Johnny nunca se sentiu mais parte do grupo do que nesse momento, enquanto ele colocava seu uivo afiado na mistura. Seguindo o uivo, Caoilte conduziu seus companheiros em uma homenagem de canção e coração para Gaia, mãe dos Garou e de todas as coisas, ao Cervo, o guia da tribo e ao patrono da seita, Dana, a mãe lendária dos Fianna.

À medida que as últimas melodias da música morriam, Johnny mudou para uma posição mais confortável e olhou a sua volta. Um murmúrio surgiu enquanto os Garou começaram a conversar entre si. Todos sentiam a tensão no ar, como se algo importante, mas inesperado, estivesse prestes a acontecer. Abruptamente, a atenção de todos se focou em Ian Corrigan, ancião e líder da seita, quando ele se levantou. Um homem alto com uma cabeleira ruiva despenteada, ele era um Dançarino da Lua de grande renome apesar do fato de mal chegado ao seu trigésimo aniversário. Assim como Johnny e a maioria dos outros duas-pernas, ele estava vestido escassamente, o melhor para exibir suas cicatrizes e tatuagens que percorriam seu corpo como um mapa de guerra contra a Wyrn. Johnny, porém, percebeu algo diferente em seu líder: ele não estava portando a grã-klaive que havia conquistado em um inesperado duelo três luas atrás. Ao invés disso, ele carregava a faca de prata do tamanho de um arco, a klaive de Caelbad, com qual ele havia sido honrado muitos anos antes.

Em pé atrás da fogueira, o ancião colocou a klaive de

Caelbad diante de si, a lâmina de prata refletindo o vermelho brilhante do fogo. Ele observou a faca por alguns momentos antes de varrer a assembléia com seu olhar. Então, ele começou a falar, com os tons medidos de um mestre contador de histórias.

“Essa klaive possui uma longa história por trás. Foi forjada por Caelbad mac Fiachu, dada em reconhecimento por sua vitória sobre uma fera da Wyrn de grande poder. Quanto ao **Righ** Caelbad, essa lâmina o honrou, e ele a ela. Muitos invernos depois, Caelbad, em suas últimas forças, a colocou nas mãos de seu filho e sucessor, Adamnan. Mac Caelbad usou essa lâmina na exclusão de todas outras, abandonando lança e espada na batalha. Quando ele caiu para as garras de um Dançarino da Espiral Negra, sua irmã, Aoife, pegou a lâmina e a portou por alguns anos, antes de dá-la a seu companheiro de matilha, Padrig mac Comhail. Padrig Mor, como ele agora é chamado, contabilizou cinquenta Dançarinos da Espiral Negra em seu tempo. Quando ele caiu na defesa de seu caern, sua lâmina foi recuperada por...”

O excitamento de Johnny cresceu com a lista dos antigos donos. Ian nunca tinha feito algo assim antes; de fato algo grande estava prestes a acontecer. O **Righ** iria passar a lâmina adiante, ele sabia disso. E quem mais teria a honra além dele? Afinal, pensou Johnny, quem mais lutava tão bravamente para expulsar a Wyrn do caern e do condado? Mas Ian estava quase terminando seu conto e Johnny deu a ele sua atenção.

“Apesar de ter nascido na Não Lua, Andrea tinha a habilidade de um guerreiro, a paciência de um juiz e a arte com palavras de um Dançarino da Lua. Ela me ensinou o que era ser um Garou e me ajudou a manter minha cabeça firmemente presa em meu pescoço”. Ele pausou por um momento em reflexão. “Ela encontrou seu fim bravamente, sozinha e cercada pelos servos corruptos de poderosos Sanguessugas. Sua klaive foi encontrada por um honrado Andarilho do Asfalto. Eu fui até ele e trouxe essa estimada lâmina de volta para minha seita. Tenho portado-a desde então. A lâmina de prata purificou a mácula da Wyrn em muitos adversários em muitas terras.”

Ian segurou a lâmina diante dele, deixando que ela capturasse o brilho do fogo por sua superfície. “Durante sua história, nenhuma mancha de desonra marcou essa lâmina. Agora, é o momento de uma nova mão portá-la. Uma mão que, apesar de jovem, foi provada. O portador da lâmina está entre nós nessa noite”.

Johnny inclinou-se para frente levemente. **É agora!**

“Erin Kelly, venha à minha frente”. Johnny sentiu o sangue sair de sua face. Estupefato, ele olhou para a jovem Galliard enquanto ela se empalidecia da mesma forma antes de se levantar incerta. Ela parecia tão surpresa quanto o Ahroun em choque.

• • •

Erin foi completamente pega de surpresa. Ela fitou seu mentor por um momento antes de se levantar em suas pernas que tremiam. Com a seita atrás dela, ela encarou Ian pela fogueira, seus olhos atingidos pela fumaça e

calor. Ele ainda segurava a klaive firmemente em sua mão, onde ela repousava como se fosse uma extensão de seu braço. A luz brilhava na prata polida, mostrando os glifos místicos que corriam por toda a lâmina. Erin lacrimejou diante disso, mas não podia encontrar o olhar de seu mentor.

“Estique sua mão”, disse o ancião. Ela o fez com quase nenhuma hesitação e imediatamente sentiu o calor da fogueira aumentar em seu braço enquanto Ian continuou.

“Apesar de você ser jovem, você agiu com honra e coragem. Você lutou pelo seu povo e por Gaia. Você aprendeu a história e os modos dos Fianna. Ao ouvir Gaia e a seu próprio coração, você demonstrou sabedoria. Ao ajudar de forma altruísta os Gurahl, os filhos mais raros de Gaia, você trouxe honra para sua seita e tribo”.

O calor ficava cada vez mais doloroso, quase insuportável; ela pensou que podia sentir as bolhas aparecendo em seu braço. Mas ela se recusou a recuar, ou a encolher-se. Não diante de Lampejo-em-seus-Olhos.

“Assuma essa lâmina então, Erin Kelly, **Fostern** da Seita da Bênção de Bridget. Pegue-a e complemente sua honra”. Apesar de que queria gritar em dor, ela fechou sua mão ferida ao redor da empunhadura. A lâmina permaneceu ali por um momento e então ela sentiu o cabo adornado em couro se assentar de forma mais confortável em sua mão. O espírito da klaive a havia aceito.

Enquanto ela recuava sua mão, uivos de celebração correram pela seita. Seu coração se encheu de alegria e orgulho. Ian deu a volta na fogueira para esmagá-la em um feroz abraço.

• • •

A noite estava esvaecendo e os celebrantes dispersavam ou, mais frequentemente, apenas se enrolavam ao redor da fogueira em suas formas lupinas. Mas não Johnny McLaren. Ele ficou de pé em uma pedra, com alguma distância da fogueira. Ostensivamente ele estava de guarda, mas com sua mente em tamanho tumulto, um Rastejante Nexus poderia passar despercebido por ele.

Ele olhou novamente para o anel de fogo. Dois ou três Fianna escutavam Ian alegrá-los com a história de Padrig Mor. A puxa-saco estava entre eles. Ele sentiu a fúria aparecer e se virou, para não perder o controle e aumentar ainda mais sua humilhação. Pois a frívola garotinha tinha recebido uma klaive — uma arma de guerreiro! — e subido de posto sem sequer um desafio ou demanda, o que o fez queimar de fúria. Isso era protecionismo, pura e simplesmente; ela era a favorita do líder, com sua cabeça tão distante da bunda dele que ela não sabia se era noite ou dia. Com certeza ele não esqueceria esse insulto.

Ele segurou com força o cabo de sua lança. A ponta era perfeitamente forjada, com espirais e redemoinhos correndo por quase toda ponta afiada. Johnny havia transformado uma barra de ferro nessa arma de aço brilhante, com a força de seus braços, o suor em sua testa

e seu conhecimento da arte. Onde estava o reconhecimento por sua habilidade? A filhote emergente conta algumas histórias e todos os Dançarinos da Lua enlouquecem.

Não, ele não esqueceria isso por um bom tempo.

Verso Dois

“Onde você pensa que está indo, jovem Galliard”

O coração de Erin afundou quando o Vigia falou. Ela estava saindo escondido da casa de fazenda, preparando para uma noite excitante no show dos Widdershins, que ela ansiava por semanas. Mas Brian McCormac raramente falava com ela a não ser que ele tivesse algo para que ela fizesse. Ela se virou para observar o homem, gigantesco, mesmo na sua forma humana, se aproximar dela.

“Ian e Caoilte partiram nessa tarde, com assuntos urgentes e praticamente todo o resto está ocupado em outro lugar. É hora de você se colocar no dever de guarda, portadora da klaive”. O significado era claro — com grande prestígio vem grandes responsabilidades. Mas, mesmo assim, ela não podia ver aprovação ou desaprovação da honra em seu tom. Ela assentiu, mantendo seu desapontamento escondido dentro de si; a honra que ela recebeu valia cem noites de vigília.

Então ela viu Johnny perambular de sua oficina no celeiro. O Ahroun sorriu para ela. “Um momento, Vigia”, ele disse, a voz plácida como um rio que oculta águas rasas. “Parece que Erin quer ir bastante a algum lugar. Eu estou disposto a dá-la uma chance. Que tal uma pequena disputa?” O coração de Erin acelerou novamente; ela tinha uma chance! Olhando esperançosamente para Brian, ela viu o Vigia fechar o cenho levemente, e então dar de ombros. Em um momento Rufo Vermelho, o Mestre do Desafio, chegou para ouvir e dar as regras. Erin olhou esperançosamente para Johnny. Eles trocariam palavras? Uma disputa de vanglória ou veriam que pode fazer o circunspecto Brian rir primeiro?

Johnny respondeu à questão não feita. “Acontece que acabei de terminar um bom par de bastões. Podem muito bem ser usados”. Vendo o lobo cinzento assentir e balançar a cauda, ele as trouxe de sua oficina. “O primeiro a cair fica em casa”. Mais olhares para Rufo Vermelho, que novamente afundou seu focinho em aceitação.

Quando ela pegou o pesado bastão que ele jogara para ela, ele acrescentou, “Eu até deixarei você lutar em Glabro, para ser justo”. Aquilo era escárnio na sua face? Não importa, ela sentiu seus músculos mudando e ficando maiores. Não iria perder a vantagem que o Ahroun estava oferecendo.

A luta tinha acabado assim que começou. A sempre atrevida Erin forçou um riso enquanto ela tentava um golpe, depois outro. Johnny bloqueou o primeiro, esquivou-se do segundo e então atacou com uma chuva de golpes rápidos capazes de quebrar ossos, que fizeram a Galliard vacilar. Antes que pudesse retaliar, ele mudou sua empunhadura para uma ponta do bastão e o despejou

completamente para despedaçar a clavícula dela, derrubando a jovem instantaneamente.

Ela se agarrou à beira da consciência por um momento, antes que sua cabeça esvaziasse. A dor que passou por ela não sumiu tão rapidamente, apesar de que ela podia sentir seus ossos se juntando, o lábio cortado se fechando. Olhando para cima, ela viu as costas dele enquanto ele levava os bastões de volta para a oficina. “Nada mal para uma filhote”, ela ouviu ele dizer por cima de seus ombros. “Se você passasse mais tempo com uma arma e menos com um livro, você pode ser digna dessa klaive um dia”. O calor do insulto cresceu nela, mas enquanto o uivo passava por seus lábios sangrentos, a forma escura avermelhada de Rufo Vermelho deu um passo alertando-a, com a cauda para cima. Ela se afundou novamente na terra até que sua respiração viesse facilmente mais uma vez.

• • •

A noite já estava alta quando ela fez seu quarto circuito ao redor da divisa. Nenhum odor diferente, nenhum barulho, apenas a noite a trilha de seu sempre curioso companheiro de matilha Nunca-Sábio caminhando silenciosamente algum lugar a frente na escuridão. Apesar de vigilante, ela não conseguia tirar a briga com Johnny da cabeça. Ela tinha pensado que o desafio era pela diversão até que os golpes despencaram. **Qual o problema com Johnny?** Então ela lembrou-se de suas palavras de despedida: **você pode ser digna dessa klaive um dia.** Talvez seja a klaive! Talvez ele esteja com ciúmes! Um orgulho ferido começou a crescer dentro dela. Por que ela não a merecia? Ela não tinha resgatado o filhote dos homens-ursos? Ela não tinha recitado contos diante do próprio Ard Righ no grande salão de Tara? Ela era jovem, e de baixo status, mas se Lampejo-em-seus-Olhos era seu mentor, certamente isso dizia algo. Então ela parou. **Os outros também se sentem assim?** A questão a corroeu, pois apesar de se incomodar em esconder o fato, a aceitação de seus companheiros era terrivelmente importante para ela. Corajosa por natureza, ela resolveu encontrar alguém para colocar um fim na questão de uma maneira ou outra.

Desde que aceitou o cargo de Vigia do Caern, Brian McCormac nunca colocava os pés para fora da divisa. Erin o encontrou, com uma faca nas mãos, sentado em sua cabana de pedra, pacientemente transformando um galho nodoso em um bastão de caminhada de excepcional beleza. Sem preâmbulos, ela expôs sua questão.

“Brian, a seita se ressentiu de mim por ter conseguido a klaive?”

O gigantesco homem considerou por um longo momento. “Você está pensando no desafio de hoje, não está? Se alguém se ressentiu de você, é provável que seja Johnny. Apenas por observar e ouvir — um par de habilidades que faria bem para você — eu diria que ele acha que merece mais reconhecimento. Que é uma razão pela qual ele não o consegue”. Ele parou novamente enquanto sua pequena lâmina retirava uma grande lasca

do pedaço de madeira. “Você é jovem para portar uma klaive, mas Ian também era quando ele a herdou. Eu provavelmente não diria nada, mas seu mentor vê um destino em você. O fogo de Bridget está em seu coração e ele quer atirá-lo. É por isso que ele te leva para suas lições. Por isso que ele a apresentou na corte em Tara”. Brian inclinou-se para frente, os olhos demonstrando severidade. “Mas tome cuidado, gurua. Os maiores Cantores sofrem mais do que merecem. É uma vida difícil a que você terá. E não se orgulhe demais de si mesma, ou você merecerá tudo que Johnny e seus iguais possam causar”. Ele largou a faca e começou a lentamente lixar o bastão, observando Erin por baixo de suas grossas sobancelhas. Ela não disse nada por alguns minutos.

Por fim, ela olhou para cima. “Como eu posso fazer as pazes com ele?” ela perguntou. O pequeno sorriso de Brian era aprovador.

• • •

Erin andou lentamente até a desgastada trilha que corria em uma espiral no sentido anti-horário até a colina, vez ou outra observando a luz do sol poente. Ela caminhava deliberadamente, seus pensamentos seguindo o ritmo de seus passos. Ela vestia uma túnica simples, cortada de forma que mostrava seus glifos tribais em seus ombros e as espirais azuis que desciam por seus braços e pernas. Dentro do círculo de altas pedras acima dela, a Dançarina da Lua sentia a vibração da magia, da energia espiritual no ar. Ela alcançou o cume, o centro do caern;

era como uma busca por ar, um alívio da pressão e uma claridade da visão. Era a rara alegria de físico e espiritual tornando-se um só. Erin ficou entre dois grandes megalitos. Descansando-se em seus joelhos, ela começou a cantar uma canção de Poder. A energia invisível se ergueu e estalou a redor dela. Então, como se uma porta tivesse sido fechada, tudo parou. Diante dela estava uma mulher com longos cabelos loiros avermelhados e um vestido vermelho que brilhava com fogo na luz agonizante. Era Bridget, deusa do fogo e poesia, que viera atender seu chamado.

“Por que você me chamou, Cantora Loba?” A voz dela era doce como um jovem hidromel e quente como vinho.

“Eu lhe peço por ajuda. Eu ofereço meu conto e peço sua orientação para terminá-lo bem”.

“Conte-me então”, respondeu o espírito.

As estrelas lentamente apareceram enquanto Erin tecia sua história, da honra inesperada e da rixa que havia causado. Ao terminar, Bridget pensou antes de falar. “Ciúmes. Assim é plantada a semente que sempre gera um fruto amargo. Tais tragédias alimentam as mentes dos poetas e dos tecelões de contos desde que o mundo começou. Mas o enaltecimento dos heróis também é o lugar do bardo e com menos derramamento de sangue”. O espírito se ajeitou. “Muito bem, eu ajudarei. Pense bem nos triunfos desse guerreiro e deixe que a chama da inspiração queime em seu interior”.



“Como posso te recompensar?” Era descortês aceitar ajuda de um espírito, mesmo que dada livremente, sem oferecer algo em troca.

Bridget sorriu. “Conte sua história três vezes e bem: uma ante seu adversário, para curar a ferida antes de um problema maior; uma vez diante de seu rei, que em seu salão de lendas precisa de novos contos de glória; e uma vez diante de seus primos fadas, pois tais contos de valor são sua carne e seu sangue. Corações e mentes iluminados, e você terá me agradecido, jovem poetisa”.

Verso Três

A lua minguante estava arqueando acima quando Johnny se juntou à seita no círculo de pedra. Armado com uma garrafa da magia esfumaçada diretamente da Escócia, ele sentou-se para uma noite de canções e histórias, pois a Seita da Bênção de Bridget sempre honrava a Lua dos Cantores assim. Longas noites de canção e bebidas, risadas e regozijos — Johnny sabia que era bom ser um Fianna. Quando todos se reuniram, Ian conduziu uma invocação para Dana e Bridget, com partes iguais em gaélico e em Garou. Após os últimos ecos esvanecerem, o líder da seita perguntou, “Quem ouviremos primeiro? Quem tem uma história para contar?”

Erin estava de pé antes que qualquer outra pessoa pudesse dizer algo. “Eu tenho um conto, um conto de valor e de glória”.

“Conte, então”, resmungou o ancião enquanto se encostava confortavelmente em uma rocha. Todos os olhos se viraram para a jovem Galliard, incluindo os de Johnny. A voz de Erin era forte e tinha encaixado na

cadência de um autor veterano. *Bem, ela é uma vadiazinha mimada e enganadora*, ele pensou, *mas eu tenho que admitir que ela tem jeito com as palavras*. Ele ainda queria a klaive, mas não podia desafiar Ian. Agora, se a filhote se mostrasse indigna da lâmina...

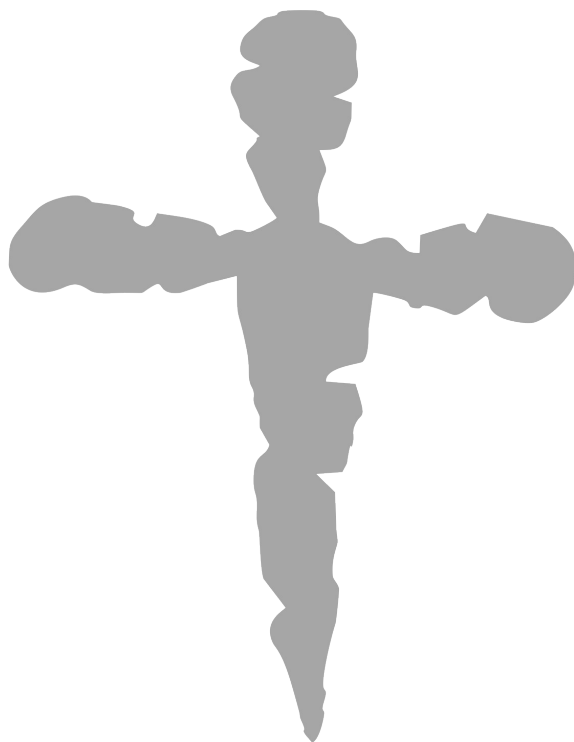
“De quem é o conto que você tem para nós?” perguntou Ambergold, o jovem cervejeiro à esquerda de Johnny.

“Caelbad mac Fiachu e o Drellock?” “Gavin Mac Fionn na Muralha de Pedra?” perguntavam as vozes do círculo a luz do fogo.

Erin ergueu seu queixo. “Não precisamos olhar tanto para trás ou para tão longe para contos de glória. Hoje, eu falo do triunfo de Forjado-no-Fogo”.

Johnny quase caiu em assombro ao ouvir seu nome tribal. Se ele tivesse qualquer aviso, ele teria esperado ser alvo de uma sátira em retaliação pelo espancamento que ele dera a ela. Mas à medida que ela falava, ele percebeu que não era nada disso. Com a habilidade de uma contadora de histórias experiente, ela descreveu (e em alguns casos aprimorou) a batalha dele contra o Sanguessuga selvagem. Ela falava como se estivesse lá para ver e, da maneira que ela contou, alguém pensaria que ele arrancou a garganta da própria Wyrn! Ao redor dele, seus companheiros de matilha olhavam para ele, com os olhos brilhantes de admiração. Quando a história acabou, os Cantores uivaram para a lua minguante e os Ahroun se revezavam para cumprimentar Johnny. Entre os tapas nas costas, ele olhou através do fogo para Erin e viu o orgulho e a felicidade em seus olhos. Ele deu a ela um sorriso.

Talvez ela não fosse tão ruim assim.



Créditos

Autores: Forrest B. Marchinton, Deena McKinney e Ethan Skemp

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Edição: Aileen E. Miles

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte: Andrew Bates, Mitch Byrd, Joe Corroney, Brian Leblanc, Steve Prescott e Ron Spencer

Arte da Capa: Ron "Lloyd" Spencer

Layout, Diagramação e Capa: Aileen E. Miles

Créditos desta Versão

Copyright: White Wolf

Título Original: Guardians of the Caerns

Tradutor: Chokos

Aquisição do .pdf: Bruno Sampaio e Thales de Fionn

Revisores Públicos: Tony Colamarco, Enilton Kirchhof, Zacky Glass Walker, Lucas Aguiar, Bruno Nightcrawler, Sho'nuff, O Shogun do Harlen, Alessandro Lia Fook Santos, Yuri Petrov RaZeRel (a ajuda de todos vocês é inestimável!!!) e Folha do Outono

Capas e Imagens: Ideos

Diagramação e Planilha: Folha do Outono

Advertência

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24h, 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 27º trabalho, concluído em 30.10.2011)



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

© 2000 White Wolf Publishing, Inc. Todos 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 e Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Guardiões dos Caerns, Lobisomem Guia dos Jogadores, Axis Mundi, Parentes: Heróis Esquecidos e Rage Across the Heavens são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e texto são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

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

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

Ei, dá uma sacada no site da White Wolf:

<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf e rec.games.frp.storyteller

IMPRESSÃO PERMITIDA SOMENTE COM A PROPRIEDADE DO LIVRO OU PDF ORIGINAL

GUARDIÕES CAERNS

Conteúdo

Lendas dos Garou	3
“A Dádiva de uma Klaive”	
Introdução: Abrindo o Caern	11
Capítulo Um: Sobre Caerns, Dores e Alegrias	17
A logística da estrutura de um caern	
Capítulo Dois: Linhas Tribais	39
As tradições de defesa das Tribos e das Raças Metamórficas	
Capítulo Três: Começando	67
O envolvimento do jogador na defesa e na ampliação do caern	
Capítulo Quatro: Não Nascidos de Garou e Parente	83
O quinhão dos Impuros	





Introdução: Abrindo o Caern

Eu sangraria até que rios jorrassem de mim; Queimaria até virar cinzas. Eu preferiria morrer dez mil mortes a deixar que os filhos da Serpente de Chifres colocassem seus pés no coração de Gaia.

— Estômago de Pedra, Vigia

Caerns são o coração e a alma dos Garou. São locais para comunhão com a grande Mãe, fontes de estímulo e necessário poder e as últimas linhas de defesa. São o centro de praticamente toda crônica de **Lobisomem**, pois são tudo pelo qual lutam os Garou. São a seiva vital da própria Gaia.

E mesmo com tudo isso, o caern é algo não necessariamente acessível em nossa maneira de pensar. Nós não crescemos nos mais profundos recessos das matas ou centros espirituais das cidades. Nós podemos já ter visitado locais assim, mas mesmo assim conseguimos enxergar apenas uma fração do todo. E ainda há a questão de como tal local seria se um grupo de lobisomens se estabelecesse naquela área!

Pode ser particularmente difícil de interpretar um

personagem Impuro quando você realmente não sabe como é crescer no coração de um caern. Todos nós estamos familiarizados com a sociedade humana e sabemos, vagamente, como é a vida de um filhote de lobos, mas não existem referências reais sobre como é a vida diária no cuidadosamente guardado coração da sociedade Garou.

Até agora.

Guardiões dos Caerns é um suplemento sobre os caerns e a vida na seita, indo de informações gerais sobre como manter os caerns ativos até notas específicas sobre tradições em seitas tribais. Se você já se perguntou o que todos aqueles anciões *fazem* o dia todo ou onde a seita come e dorme, você encontrará as respostas que procura aqui dentro.

Os Últimos Poucos

É um fato estabelecido que os Garou possuem menos caerns do que deveriam possuir. Nos Fim dos Tempos, os caerns padecem frente os invasores com maior frequência do que novos caerns são criados. À medida que a humanidade se espalha pelo globo, torna-se cada vez mais difícil manter os locais sagrados inviolados. Árvores abençoadas caem para motosserras; riachos santificados são estancados ou poluídos. Os poucos caerns que permanecem são guardados com fervor pelos lobisomens que sabem que não podem se dar ao luxo de perder sequer mais um.

Mas a questão dos números continua: Exatamente quantos Caerns existem no Mundo das Trevas?

A resposta... varia.

Apesar da resposta ser frustrante, é a verdade que não existem regras boas para determinar o número de caerns que devem existir em uma determinada área. Existem variáveis demais. População humana, história, terreno, culturas nativas — até mesmo a fauna e a flora local podem ter um efeito se um local sagrado pode ou não ter sido descoberto e consagrado. Assim como não há uma forma definitiva para determinar quantos Garou devem existir em uma determinada quantidade de quilômetros quadrados (diferente dos vampiros, os lobisomens certamente não são abundantes em áreas densamente povoadas), não existe também uma boa forma para determinar quantos caerns devem existir nessa mesma área.

Além disso, nem todos os Narradores mantêm a mesma taxa de escuridão e esperança em suas crônicas. Isso é uma verdade especial em jogos de *live action*, onde existem muito mais lobisomens em um caern do que você esperaria. Um Narrador pode decidir que cerca de trezentos caerns sobreviventes em toda América do Norte soa bem, mas um segundo Narrador pode dizer que quinhentos é mais provável e um terceiro diria que deveria existir, no máximo, *quinze*. Uma vez que é dever do Narrador manter os jogadores entretidos — e nem todos jogadores gostam da mesma quantidade de niilismo em suas histórias — essa discrepância não é apenas inevitável, como é provavelmente para melhor.

O que nos traz para um ponto muito importante: os caerns nunca, *nunca*, devem ser definidos por adequarem a um conjunto “aprovado” de proporções ou números. Cada caern deve ser único, ostentando exatamente o número correto de Garou para o propósito da *história* — que, é claro, deve ser menos que o ideal para sustentar o caern.

Este ponto não pode ser enfatizado o suficiente. Nenhum caern é igual a outro, cada um é uma mistura única de propósito espiritual, caráter tribal, localização geográfica e história. É fácil demais assumir que todos os caerns Fianna são círculos de pedra no topo de charnecas nebulosas ou que todos os caerns dos Andarilhos do Asfalto estão no topo de brilhantes arranha-céus. E o caern de Fúria dos Fianna criado em um antigo campo de

batalha, onde a seita guarda com cuidado as caveiras de seus heróis caídos? E o caern de Enigmas dos Andarilhos do Asfalto que está em uma ilha coberta por névoa no porto da cidade? Esse livro lida com estereótipos, sim — mas os caerns da crônica devem possuir apenas características estereotipadas para que os jogadores os ache plausíveis. Tudo mais deve ser distinto.

Propósito do Caern

A coisa mais distinta em um caern é o propósito a que este serve. Se sua crônica foi construída ao redor de um caern de Enigmas, ela será um jogo radicalmente diferente do que se tivesse optado por um caern de Força. É por isso que o propósito de um caern é importante — não porque ele oferece dados de bônus específicos, mas porque ele influenciará o caráter da seita. Obviamente, ao escolher um tipo de caern, o Narrador deve fazê-lo com cautela.

O *Lobisomem Guia do Jogador* entra em detalhes sobre os caerns mais comuns. Esses tipos de caern são mencionados aqui rapidamente e são autoexplicativos. Existem muitos outros tipos de caerns, apesar desses serem menos comuns. Podem existir coisas como um caern de Humildade, mas ele seria o único a existir. Essa seção introduz algumas outras ideias para caerns de tipos mais raros. O Narrador deve se sentir livre para expandir essas idéias, ou usá-las como trampolim para caerns ainda mais singulares.

Glória

Obviamente, caerns de Glória podem surgir de antigos campos de batalha ou locais de grandes vitórias, porém com mais frequência os caerns de Glória brotam em locais que são ricos de vida e tudo o que ela pode oferecer. Esses caerns normalmente servem aos propósitos de Fertilidade, Riqueza, Fúria, Força ou Wyld.

- Caerns de **Coragem** surgem nos lugares mais extraordinários; eles podem estar nas profundezas das matas, nas áreas rurais ou até mesmo no coração de uma cidade com a mesma chance. Estranhamente, eles retiram muito de seu poder da textura do medo — afinal de contas, a coragem não é a ausência do medo, e sim a habilidade de ser forte apesar de estar completamente amedrontado. Quando aberto, esses caerns podem reduzir as chances do frenesi ou até mesmo adicionar dados nas paradas de Intimidação.

- Caerns de **Amor** podem soar tolos e ridiculamente românticos a princípio, até mesmo fora do lugar no Mundo das Trevas. Mas esses caerns não tem nada a ver com romance — eles estão ligados aos laços emocionais que dão às pessoas forças mesmo quando elas se enfraquecem. Tais caerns são dedicados a laços emocionais de todos os tipos: platônicos, filiais, paternais ou maternos, fraternais, românticos, até mesmo o amor que uma pessoa possa ter por Gaia e todas as suas criaturas. Os defensores de tal caern lutam tão ferozmente como qualquer outro, recusando a falhar com suas amadas terras e família. Quando aberto, um caern de



Amor pode prover dados de Empatia ou recuperar alguns pontos de Força de Vontade gasta.

Honra

Caerns de Honra são locais de harmonia e de renovação. Os Garou os conhecem como fontes de força espiritual e de senso de propósito. Eles incluem caerns de Gnose, Cura, Realeza, Vigor e Força de Vontade.

- Caerns de **Justiça** são raros *in extremis*, pois são facilmente corrompidos por ações injustas que ocorrem dentro de seus limites. Apesar das cortes humanas parecerem um local óbvio para essas energias se acumularem, os humanos realizam tantos tribunais que invariavelmente julgamentos errôneos corromperão o caern ou o excesso de legalismo asfixiará suas energias. Eles são governados pelo Philodox mais sábio e seu poder é usado para aplacar disputas entre os Garou da maneira mais justa possível. Quando aberto, tais caerns podem acrescentar dados em Percepção ou Direito; Dons de Philodox também podem ter uma dificuldade reduzida quando usado dentro do coração do caern aberto.

- Caerns de **Sacrifício** algumas vezes surgem em áreas onde humanos ou Garou ficaram, lutaram e morreram para salvar aqueles próximos ou que eram queridos por eles. Eles são, particularmente, dispendiosos para serem mantidos, uma vez que a seita deve fazer sacrifícios pequenos, mas significantes, constantemente para restaurar as energias do caern. Quando aberto, um caern de Sacrifício permitirá que seus defensores compartilhem Níveis de Vitalidade uns com os outros, os mais saudáveis tomando o dano sofrido pelos criticamente feridos.

- Caerns de **União** são quase desconhecidos. As Raças Metamórficas são, praticamente sem exceção, um povo dividido e briguento; até mesmo grupos de mentalidade grupal, como os Garou, são bastante segmentados. Ainda assim, caso um caern de União sobrevivesse, a seita que o guarda seria capaz de retirar seu poder para aumentar seu trabalho de equipe em níveis recordes. Se aberto, um caern desses poderia adicionar dados nas paradas de Raciocínio para o propósito de agir coordenadamente ou até mesmo fornecer um efeito semelhante ao Dom Galliard: Comunicação Telepática.

Sabedoria

É muito difícil estereotipar os caerns de Sabedoria, pois a sabedoria pode ser encontrada em qualquer lugar. Alguns florescem no coração da urbanidade humana, outros retiram forças de sua extrema reclusão. Alguns são devotados à pura e natural intuição, outros promovem a lógica e pensamento claro. Para os Garou, um caern de Sabedoria é qualquer caern que ofereça poderes de discernimento, não importando que forma ele assuma. Eles incluem caerns de Calma, Enigmas, Humor, Instinto Primitivo, Manha e Visões, entre outros.

- Caerns de **Ofícios** possuem uma leve tendência de atrair energias da Weaver, mas são mais de Gaia do que qualquer outra coisa. Esses locais focam a energia da



indústria, habilidade e orgulho de um trabalho bem feito, ao invés dos poderes do progresso e tecnologia. Em tempos antigos, os Presas de Prata reivindicavam esses caerns, para estabelecerem forjas de klaives que pudessem usar da força do caern. Mesmo hoje em dia, eles são locais ideais para que os fabricantes de fetiches façam itens dignos de hospedar espíritos. Tais caerns adicionam dados em paradas de Ofícios ou Reparos quando abertos.

- Caerns de **Memória** são raríssimos. Gaia criou os Mokolé para serem sua memória, então tais caerns não eram tão necessários. Entretanto, na era moderna, tal caern seria um prêmio — ele poderia canalizar o conhecimento de incontáveis metamorfos, permitindo que os Garou descobrissem mais sobre seus antigos aliados e inimigos. Quando aberto, o caern pode oferecer pontos temporários de Ancestrais (mesmo para aquelas tribos que não podem possuir tal Antecedente), ao recobrar temporariamente qualquer uma das memórias pessoas do mestre de ritual ou até mesmo dando visões de eventos passados.

- Caerns de **Furtividade** são raramente encontrados e com uma boa razão. Esses caerns podem estar, literalmente, em qualquer lugar. Quanto menos óbvio o local, melhor. É impressionantemente difícil discernir suas energias, a única maneira de descobrir um caern de Furtividade latente, até mesmo um poderoso, é

esbarrando em um deles por acaso. Abrir tal caern pode amortilhar toda a fronteira, desviando, confundindo ou enganado inimigos, adicionar dados extras nas paradas de Furtividade ou Lábria, ou até mesmo dar o dom de invisibilidade ao mestre de ritual. Esses caerns são desdenhados pelos Garou que acreditam no combate justo, mas tidos como tesouros pelos Senhores das Sombras, Peregrinos Silenciosos e alguns outros.

Usando Este Livro

Guardiões dos Caerns é um recurso para Narradores (e, de maneira mais restrita, aos jogadores). Não há muitas regras neste livro, mas muitos conselhos sobre como dar vida aos caerns e seus habitantes. Apesar desse livro ser destinado aos jogadores e Narradores de **Lobisomem** relativamente inexperientes, há também muito que possa interessar os grupos veteranos.

Capítulo Um: Sobre Caerns, Dores e Alegrias — Esse capítulo cobre a base das logísticas dos caerns, desde informações ecológicas em como dar suporte a uma matilha de Parentes lupinos, manter os recursos de comida e bebida com força total, até medidas de defesa para manter o caern a salvo.

Capítulo Dois: Linhas Tribais — A cultura de uma seita reflete a natureza de um caern e a cultura de uma

seita é derivada da cultura das tribos que ali residem. Esse capítulo trata das tradições tribais mais comuns a respeito da manutenção e santificação dos caerns, o tipo de estrutura que você pode esperar encontrar dentro das fronteiras de uma dada tribo e os truques mais comuns que uma tribo pode usar para defender seu território.

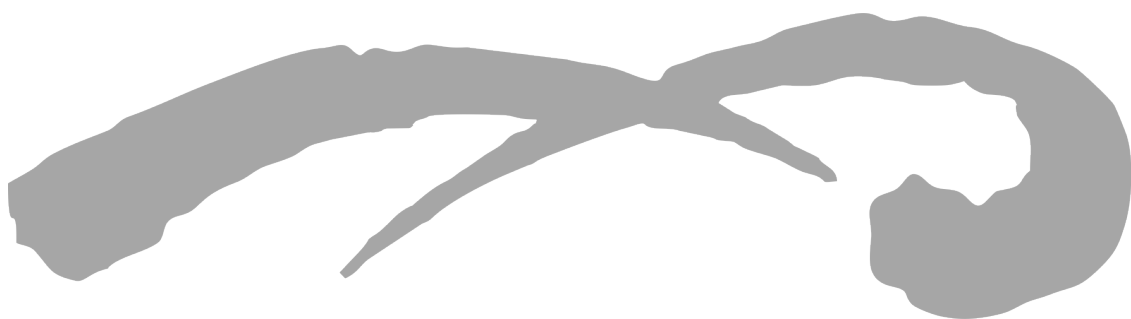
Capítulo Três: Começando — Esse capítulo é direcionado em maneiras específicas para o Narrador fazer com que os jogadores envolvam-se pessoalmente na seita. Assim, o foco é fazer os jogadores preencherem os papéis dos vários cargos de seita e quando é ou não uma boa ideia fazê-lo. Além disso, esse capítulo inclui linhas gerais para narrar uma grande história — realizar o Ritual de Criação de Caern, do início ao fim, desde encontrar o local adequado para atrair o espírito correto até derrotar todas as bestas da Wyrn que tentarão destruir o ritual.

Capítulo Quatro: Não Nascidos de Garou e

Parente — Por fim, esse capítulo mostra os únicos Garou a nascer, envelhecer e, eventualmente, morrer dentro dos limites do caern — os impuros. Ele detalha como é crescer como um impuro dentro de uma seita e há também informação sobre a fecundação, a gestação, o nascimento, a adolescência e, por fim, a morte dos impuros. Está incluso uma lista de deformidades, alguns Dons de impuros e Qualidades e Defeitos específicos para impuros — na verdade, tudo o que você precisa para soprar mais vida nos filhos miseráveis de Gaia.

Então — tire seus sapatos e caminhe descalço, suavemente, pelo coração da Mãe. Pegue suas armas para defender os últimos locais vitais, poderosos e indispensáveis do mundo. E, acima de tudo, mantenha seus olhos abertos para ver as maravilhas que esses locais têm a oferecer.

Pois eles fazem tudo valer a pena.





Capítulo Um: Sobre Caerns, Dores e Alegrias

Filhote! Você nos vê “escolher” nossas batalhas? Deixar nossas terras quando ameaçadas porque o inimigo é grande demais, para que possamos lutar quando forem menos? Filhote! Nossos inimigos sempre serão muitos! E sem nossos lares seremos ainda mais fracos. Não, devemos lutar com toda nossa força. Lutamos pela Avó Terra, para protegê-la dos Estrangeiros da Wyrn e dos filhos da Serpente de Chifres. Uma batalha pode estar perdida, mas nenhuma retirada pode chegar a vitória!

— Tomador-da-Lâmina, Chefe de Guerra da Seita das Quedas Observadoras

Linhas de Defesa

Onde você encontra caerns? As imagens que vêm prontamente à mente são montes de terra e de pedra, topos de montanhas e bosques cobertos — locais longe do toque das mãos humanas. Mas, apesar dos rosnados de muitos lupinos, os trabalhos da humanidade não estão necessariamente distantes da espiritualidade. A profunda conexão espiritual de um caern pode ser encontrada em bares, monumentos, complexos de escritórios ou, até mesmo, cassinos.

A maioria dos caerns — certamente a maioria dos

mais velhos — estão em áreas selvagens ou rurais. Isso é apropriado, considerando que a maioria dos lobisomens remonta à força primordial de criação. Os campeões da Wyld estimam os locais primitivos do mundo, onde a corrupção da Wyrn ou o sufocante abraço da Weaver não tocou. Muitos Garou dizem que caerns necessitam de um tipo certo de harmonia espiritual e que qualquer influência externa — seja o toque de um inimigo, um estranho ou até mesmo um aliado inconsciente — estabelece pequenas ondas que podem, eventualmente, danificar o caern. Por essa razão, os lobisomens são duplamente vigilantes contra estrangeiros que possam “macular” o coração de um caern.

Uma minoria dos caerns pode ser encontrada nas áreas urbanas e, normalmente, são de duas variações. O toque dos humanos com o passar do tempo pode “dar sabor” a um local e predispô-lo a se tornar um caern, como em uma instituição ou monumento nacional. Tal local reúne seu potencial apenas quando os sentimentos humanos a respeito do lugar são consistentes. Por exemplo, se um determinado bar sempre foi um local bem animado, ele pode atrair a ressonância do Humor, mas se um hospital onde incontáveis vidas foram salvas também viu numerosas mortes dentro de suas paredes, ele pode não atrair uma associação forte com a Cura. A outra espécie de caern urbano é, normalmente, bem jovem, tendo sido criada nas últimas décadas. Tipicamente mais da Weaver do que da Wyld, esses locais sagrados estão localizados em arranha-céus e centros computacionais onde a ordem e o padrão reinam supremos. Enquanto os caerns da Wyld lutam pela sobrevivência todos os dias, os novos caerns da Weaver estão prosperando.

Caerns suburbanos são, para todos os propósitos, inexistentes. Caerns selvagens não sobrevivem ao avanço e poucos subúrbios possuem qualquer tipo de associação duradoura necessária para a conexão com o mundo espiritual para crescer. As pessoas fogem para os subúrbios para escapar da vida na cidade e assim, os deixam assim que o subúrbio fica grande demais para eles. Pântanos são drenados para matar mosquitos e acabam matando incontáveis outros animais que dependem da água e dos mosquitos para sobreviver. Apesar do que a televisão diz sobre o assunto, os subúrbios não são o local onde o espírito humano floresce. Infelizmente, todos esses fatores (e outros) significam que os caerns da Wyrn *podem* sobreviver e até mesmo prosperar nos subúrbios. Um caern selvagem é, tranquilamente, fácil de ser corrompido quando um projeto de habitação ou aterro sanitário é construído em cima dele. E loteamentos podem facilmente sustentar muita angústia, tristeza, luxúria e ódio como qualquer acúmulo urbano — fazendo o pior possível, pois eles são, normalmente, fechados. Afinal de contas, você não quer que seus vizinhos fiquem fofocando.

Caerns Diferentes para Crianças Diferentes

Se você viu um caern, você viu um caern.

— Arco-Dobrado, Uktena Theurge

Já foi dito anteriormente, mas vale repetir: apesar da maioria dos caerns possuir os elementos listados nesse capítulo, cada um deles é único. A confecção e o “sabor” de um caern em particular estão intimamente ligados ao espírito totem que ali reside (naturalmente), a tribo ou tribos que o reivindicam e a seita que o chama de lar. Tenha isso em mente ao confeccionar um caern.

Áreas Divisa

Como você ama o brugh, não deixe ninguém atravessar as divisas!

— Conn Mac Aoghan, Guardião, Seita da Colina Andante

Um Peregrino nunca está perdido, *pensou Molly Alegria-de-Het-Heru*, mas ele pode, ocasionalmente ficar incrivelmente confuso. *Após provocar aquele ninho de Malditos, ela estava feliz em escapar da Umbra em sua primeira oportunidade. Ela se encontrava em uma área rural, o tipo de lugar onde não existem placas de rodovia porque os habitantes locais já sabiam onde estavam. Nove quilômetros depois, o sol estava descendo e Molly Alegria ainda tinha que encontrar uma estrada pavimentada. Um quilômetro mais a frente, ela viu um celeiro.* Talvez eu possa conseguir um lugar para deitar e algo para comer.

Então ela sentiu — como o calor de uma parede aquecida pelo sol ou um som além da audição. Lentamente ela se virou até que encarou um lote de lenhas de onde a aura parecia vir. Ignorando a placa de NÃO ENTRE, ela saltou a cerca recuando enquanto flexionava seus músculos que ainda se fechavam dos ferimentos causados pelos Malditos. Sim, o sentimento era mais forte ali e ele dançava por sua pele como uma brisa fria, fazendo todos seus pêlos eriçarem. Ela tinha atravessado uma divisa. Rapidamente, antes que fosse tomada por uma invasora, ela levantou sua cabeça e soltou um Uivo de Apresentação para o céu. Antes que o eco encerrasse, um uivo de saudação a respondeu. Molly Alegria sorriu, pois essa noite ela tinha encontrado um lar.

O perímetro externo de um caern, conhecido como divisa, é, normalmente, onde os defensores externos da seita ficam. A divisa não é necessariamente circular ou quadrado, ou de forma regular. Ela pode assumir a forma de uma cadeia de montanhas ou vale, ou seguir um padrão que apenas Gaia sabe qual é. A extensão original da divisa pode ter sido cortada por terras devastadas pelo desenvolvimento ou lixo — por exemplo, as divisas de um caern de Instinto Primitivo no Tennessee é circular exceto por um lado, onde a agricultura foi praticada até que os campos fossem abandonados décadas atrás.

As divisas de um caern não são necessariamente um limite óbvio; porém, qualquer Garou, assim como certas criaturas não-Garou espiritualmente conscientes (alguns magos, psíquicos etc), pode sentir quando ultrapassa a divisa. A percepção pode discernir, às vezes, qual tipo de caern ele está entrando.

Qualquer que seja sua forma, a divisa normalmente tem um espaço fixo, mudando de tamanho apenas quando um caern altera seu poder. Assim como todo o resto, claro que há exceções — não se poderia esperar que a Wyld fosse se conformar com qualquer convenção. Por exemplo, o Caern da Água Azul, que consiste em

uma ilha em um atol, tem uma divisa que para na beira d'água, crescendo e diminuindo de acordo com as marés.

Os limites de um caern não são necessariamente o limite de sua influência física. Os Garou frequentemente alocam seus Parentes fora das divisas, próximos o suficiente para vir caso necessário, e ainda capazes de vigiar e, caso necessário, enfrentar ou atrasar invasores antes que eles cheguem no solo sagrado.

Tumba dos Heróis Sagrados

A morte é uma parte natural da vida; para os defensores de Gaia, é um visitante muito comum. Os lobisomens aceitam a morte, mas assim como todas as outras criaturas vivas, não a recebem de bom grado. Quando possível, a maioria dos caerns inclui um local para honrar seus caídos, onde os Garou podem lembrar seus companheiros de matilha. Ironicamente, esse local para reflexão pode também encorajar os guerreiros de Gaia pelo bom exemplo. Ter o nome e os feitos de glória honrados de tal maneira pela seita ensina aos Garou jovens que se eles forem bravos, eles também serão para sempre lembrados.

O cemitério normalmente é um lugar para reflexão, colocado distante das áreas de assembléia e convivência (apesar de que algumas seitas militares colocam os memoriais ao lado ou, até mesmo, dentro da área de assembléia, como um lembrete constante da glória de uma morte valorosa). Frequentemente, as marcas das sepulturas são sutis o suficiente para que apenas um Garou perceba — um glifo em um tronco de árvore ou pequenas pedras colocadas de uma maneira peculiar. Essas são, normalmente, marcas memoriais, não marcas de sepulturas físicas — toda seita de longa existência já viu mais lobisomens caírem em batalha do que possui um espaço para enterrá-los no cemitério do caern. Há espaço apenas para os maiores e mais valorosos — todos os outros estão na Tumba dos Heróis Sagrados simbolicamente, mas não fisicamente. Muitos Garou hominídeos são enterrados em cemitérios humanos junto com seus Parentes, e muitos lupinos são deixados nas matas onde nasceram; dessa forma o Garou retorna, pelo menos em parte, para o mundo de onde partiu há muito antes.

Todo caern possui sua própria forma de colocar seus membros da seita para descansar. Desde sua abertura a mais de mil anos atrás, a Seita das Dez Garras coloca seus mortos para descansar em montes de terra bem feitos, do tamanho apropriado aos feitos do guerreiro (apesar de que devido a considerações de espaço, os montes foram diminuindo com o tempo). A Seita da Acrófone coloca urnas funerárias de seus caídos em mausoléus de mármore, enquanto a Seita da Aurora Fumegante coloca seus mortos para descansar em pirâmides esquecidas nas profundezas da selva. A Seita da Generosidade de Gaia cuida de um arboreto cujas árvores são marcadas com os nomes dos que se foram; as cinzas dos mortos são espalhadas pelo vale para fertilizar as flores que nascem em desordenada profusão.



Como Se Sente?

Seres conscientes acham difícil descrever as energias místicas que marcam um caern. Se o poder pode ser ouvido, então a baixa frequência de fundo aumentaria de volume quando a divisa é ultrapassada. Se as energias podem ser farejadas, um leve odor iria aparecer. Para caerns fortes, a energia pode ser sentido como uma leve corrente elétrica, com um leve formigamento passando pela pele.

Devido as forças místicas de um caern serem “temperadas”, é possível um viajante sentir de que tipo é o caern que ele encontrou ainda nas divisas. Isso normalmente só é possível em pequenos caerns, mas o sentimento da textura do caern torna-se mais aparente à medida que se aproxima centro. Novamente, as palavras são inadequadas, mas nos caerns mais fortes, até mesmo humanos normais podem sentir a emoção dominante inspirada pelo caern. Um visitante em um caern de Calma pode achar o local apaziguador e relaxante, enquanto um humano próximo de um caern de Instinto Primitivo pode ser inspirado a se livrar das amarras da civilização e viver uma vida mais primitiva. Para um lobisomem, essa influência pode ser mais pronunciada, crescendo mais forte com a proximidade do centro do caern; ela certamente seria óbvia em sua fonte. O centro de um caern de Fúria seria um lugar inapropriado para andar na lua cheia, mesmo sem o Ritual de Abertura de Caern ser executado.

Apesar de seu tipo, um caern pode também ser temperado pelo aspecto da Tríade mais próximo de seu alinhamento. Deve ser desnecessário dizer que a Wyld domina a maioria dos caerns de Gaia com uma força da Tríade secundária e a atmosfera do caern reflete isso de várias formas. A vida floresce no coração, mesmo que só de pequenas formas; plantas e cogumelos nascem rapidamente e morrem também rapidamente, vivendo suas vidas em ritmo acelerado. Os Garou sentem uma influência oculta de, por falta de palavra melhor, um

potencial. Para muitos, isso parece uma promessa de que o amanhã pode ser melhor do que hoje. Isso traz um tipo de euforia para os lobisomens que vivem ali, um estímulo necessário em um mundo frio e de batalhas perpétuas, aparentemente fúteis, contra a corrupção e o desespero.

Num caern urbano (quase sempre controlado pelos Andarilhos do Asfalto) com laços com a Weaver, as coisas são “como elas racionalmente deviam ser”. As energias da Wyld são rapidamente canalizadas em trilhas lógicas. Existem poucas surpresas, já que os totens da Weaver desencorajam ativamente o caos e a entropia. Isso pode se manifestar de formas incomuns: uma moeda arremessada cai em coroa constantemente, Parentes que inconscientemente mantêm agendas precisas e pontuais, e assim por diante. A maioria dos Andarilhos do Asfalto está consciente sobre evitar que a influência da Weaver nos caerns os deixem fora de controle *demais*; eles reconhecem que a aleatoriedade é algo bom.

Infelizmente, não podemos esquecer que a Wym também possui seus lugares malditos. Corrupção, escuridão e mal existem em praticamente toda forma física nesses locais amaldiçoados. As colméias dos Espirais Negras carregam uma mácula que infecta tudo que ali entra, mas a manifestação em si varia. Dentro da Colméia do Manso Rompido, por exemplo, o ar é de uma putrescência encarnada e uma fraqueza nauseante mina a vitalidade dos lobisomens ligados a Gaia a partir do momento em que eles entram. O Poço da Alma Atrofiada é bem mais sutil, e os Garou passam horas dentro de seus túneis sem sentir nada pior do que sentiriam em uma caverna prístina. Dentro de alguns anos, esses mesmos Garou caem inevitavelmente em um Harano que apenas a morte pode encerrar, pois suas almas estão irrevogavelmente envenenadas pelas emanções místicas da Wym.

Por outro lado, caerns dominados por lupinos frequentemente não possuem um território memorial. Quando o espírito se vai, os corpos dos caídos são considerados irrelevantes para essas seitas e são levados para fora do lugar para apodrecerem. É dever do Menestrel manter as memórias vivas.

A menos que um caern urbano inclua um cemitério, é praticamente impossível de fato enterrar os membros da matilha no local. Em tais situações, um santuário de algum tipo é o comum. Os defensores do Caern da Força (mantido em um grande pub) penduram fotos de seus caídos pelas paredes, enquanto a Seita da Palavra Sagrada devota metade de um andar em seu prédio de escritórios para um museu que celebra as memórias dos heróis, mostrando itens pessoais e um quiosque interativo que lista os momentos de glória de cada membro.

Área de Convivência

“Mas não é justo!” resmungou o jovem Derrick Duas-Garras. “Eu estou aqui há mais tempo que ele. Como ele pode ficar com meu quarto?”

Brenda Brilho-Novo, a mentora de Derrick e membro do Conselho dos Anciões, deu de ombros. “Ele é de posto maior que você e ele o desafiou pelo espaço. É a precedência tradicional”.

“Qual parte da tradição? Posto dá coisas boas ou mulos são bons garotos para sofrer?”

Brenda suspirou. Antes do ataque e o incêndio subsequente, isso nunca seria um problema. Agora, espaço era um prêmio; os membros mais jovens da seita tinham que viver fora das divisas. Mas o garoto estava certo; como impuro, ele encarava constante

Se Você Precisa de um Sistema...

Sentir o “formigamento” incomum que vem com a passagem da divisa requer um teste de Gnose (dificuldade 8 menos o nível do caern). O Narrador pode modificar a dificuldade baseada na distância do centro do caern, energias místicas “de fundo” locais e qualquer ocultamento ou detecção mágica em uso. Três sucessos dão ao Garou uma idéia da força geral do caern, enquanto cinco sucessos o permite discernir a natureza do caern.

Exemplo: Um caern de Nível Quatro possui uma dificuldade de 4 para ser detectado. Um caern de Nível Quatro que ocupa metade de um quarteirão da cidade (relativamente pequeno) em uma esquina sem vida de Detroit pode ter dificuldade 2 ou 3, enquanto um caern de Nível Quatro que cobre 2000 acres (grande) em um local rural da Irlanda (um “condado altamente místico”) provavelmente seria de dificuldade 6 ou mais para ser detectado.

Se um visitante não possui Gnose, então atravessar a divisa não será notório a menos que o tal visitante esteja usando algum tipo de poder sobrenatural para medir as energias. Humanos, magos e outros seres normalmente precisam chegar muito próximo ao coração de um caern antes de serem capazes de sentir casualmente o poder ao seu redor — e, sejamos realistas, pouquíssimos chegam tão perto assim.

discriminação e mal-tratos. Essa era uma razão que ela tinha colocado o jovem embaixo de suas asas. A lealdade a sua antiga amiga, a falecida mãe do filhote, era outra razão. Ela não negaria que a vida dele era mais difícil do que deveria ser, mas ela conhecia o Conselho e eles tinham pouca simpatia pelo jovem Fostern.

“Nós seguimos as tradições, não se esqueça disso”, disse ela, um pouco mais grossa do que havia planejado. O jovem precisava aprender alguma disciplina e respeito se quisesse chegar em algum lugar na seita. Aliviando sua expressão, ela continuou. “Eu sei que é difícil, mas eu não causaria um problema sobre isso agora. Apenas aceite por um momento. Eu tenho pressionado para que o antigo prédio seja reconstruído para que toda a seita possa ficar lá. Eles concordarão com isso mais cedo ou mais tarde, e então você terá um quarto novo. Que tal?”

Com a cabeça baixa, Derrick assentiu com a resignação que ele mostrara mil vezes antes. Mas dessa vez era demais. Vezes demais as vontades de filhotes destreinados eram colocadas antes de suas necessidades e para seu ego ferido e doído, esse pequeno detalhe era apenas mais um golpe. E naquele momento, no fundo de seu coração, uma escuridão amarga nasceu.

Muitos dos caerns maiores possuem áreas de convivência para a seita dentro das divisas. Elas podem ter a forma de uma casa de fazenda, um salão de campina, casa na árvore, caverna ou até mesmo algo transitório como uma tenda ou telheiro. Nas cidades podem ter a forma de um espaço de escritório, um quartel ou um duplex. O espaço de convivência é mais do que apenas lugares para dormir, comer e banhar. Bibliotecas de histórias e culturas coletadas, forjas e oficinas, locais para estudo ou meditação, instalações para recreação ou exercícios físicos são comuns quando o espaço é disponível.

Caerns muito pequenos não podem ter o luxo de alojar a seita. Em tais casos, os membros da seita tentam ter seus lares o mais próximo possível das divisas. A comunicação e segurança tornam-se problemas para esses caerns — os líderes devem desenvolver formas de levar suas mensagens para os companheiros de seita rapidamente, seja através de telefonemas, mensageiros (humanos, espíritos ou outros), uivos, sinal de fumaça ou algo ainda mais inventivo. Pelo menos alguns Garou devem encontrar uma forma de estar no local a todo momento, pois nenhuma seita pode deixar seu caern completamente desprotegido.

Como pode ser esperado, os membros de Posto mais alto possuem mais espaço do que os outros. Isso é verdade mesmo quando o espaço não é limitado. Poucos Garou considerariam desafiar essa configuração sem uma necessidade emergente, uma vez que a hierarquia do status é tão fundamental para sua sociedade. Raramente isso sai do controle. Apenas os alfas mais tiranos deixariam a seita na chuva apenas porque uma casa seca “é de seu direito”; além disso, poucas seitas permitiriam tal tratamento desigual passar sem desafios por muito tempo.

Quando já está tudo resolvido, a idéia de um lobisomem de “espaço pessoal” pode ser bem diferente da idéia de um humano. A privacidade não é necessariamente garantida na área de convivência de um caern, principalmente se o caern foi influenciado por gerações de anciões lupinos. Muitos Garou precisam de algo mais do que um lugar para se esticar, um lugar para colocar algumas roupas secas e um lugar para suas necessidades — afinal de contas, dizem eles, o verdadeiro lar de um lobisomem é seu corpo. Lamentavelmente, essa atitude pode alienar os hominídeos e causou mais do que alguns problemas morais com jovens que passaram recentemente pela Mudança.

Sanctuários

Ranulf ajoelhou no pequeno quarto da torre noroeste. Diante dele estava pendurado uma imagem de uma ave de rapina em um rasante, sua forma dourada e incrustada com gemas brilhando na luz da alta janela que olhava por sobre os campos e florestas do domínio do rei. As paredes ao seu redor tinham prateleiras repletas de facas, jóias, pedaços de roupa colorida e punhados de cabelos. Ranulf solenemente

abaixou sua cabeça. Apesar de orgulhoso de sua habilidade com a klaive, o campeão do rei não sentia alegria nos deveres que ele carregava junto com a arma sagrada.

“Lorde Falcão, peço perdão, por fazer meu dever eu diminuí o número de seus filhos. Rezo para que minha lâmina sagrada fortaleça nossa tribo enquanto mata”. Ele ergueu o pesado anel de ouro. “Seu nome era Henri de Calais, Lorde Falcão. Exceto por sua loucura recente e traição, ele era valioso, um amigo digno e implacável Inimigo da Wyrn. Leve-o para os braços da Mãe Gaia, meu Senhor”. Com isso, o Ahroun colocou o anel na prateleira, curvou-se novamente para a imagem e saiu do santuário. Ele não podia ter certeza, mas sentiu o Falcão compreendendo e aprovando, e sua alma estava em paz.

Outra característica comum aos caerns é a existência de um ou mais santuários. Como o nome diz, um santuário é um local para meditar ou rezar. É um local para homenagear um espírito, dedicar vitórias a um totem ou pedir por ajuda. As matilhas geralmente possuem santuários dedicados a seus totens, apesar de que os Garou com laços pessoais com um espírito em particular (tal como um espírito Ancestral) podem manter um santuário pessoal.

Santuários podem assumir muitas formas, mas tipicamente contêm objetos ou correspondentes materiais para o espírito. O santuário de um totem de guerra pode ser decorado com as cabeças e armas dos inimigos, enquanto o de um espírito enigmático pode ser repleto de pôsteres de Escher e com incenso (outras idéias para itens e rituais para agradar espíritos podem ser encontrados em *Axis Mundi: The Book of Spirits*). Um santuário pode ser encontrado em uma pequena caixa em uma mesa, uma cabana de pedra em uma encosta de montanha, ou uma câmara em uma caverna, dependendo tanto do espaço disponível e da inclinação do espírito (e da matilha).

Devido ao fato de cada matilha poder ter um santuário (apesar de que nem todas o fazem), um caern poderia facilmente conter vários santuários espalhados entre suas divisas. Os Garou podem até mesmo manter a localização ou existência de um santuário em segredo do resto da seita, já que estes são sagrados e muito pessoais. A profanação do santuário de uma matilha é um insulto mortal para a matilha e para o totem; até mesmo um desrespeito casual pode fazer com que uma matilha procure o Mestre do Desafio para supervisionar um duelo.

Área de Assembléia

Otto olhou para aqueles reunidos na clareira, Fenrir e Parentes. Nenhuma convocação tinha sido feita, mas o sentimento de que algo estava para acontecer se espalhou rapidamente pela pequena comunidade. Agora todos olhavam para ele, enquanto o Philodox se adiantava.

“Eu tenho um anúncio!” gritou Otto. Ele apontou para seu filho, que estava com a lindamente jovem

Benefícios dos Santuários

Dependendo do tamanho e da conveniência (ou seja, quantidade de correspondentes materiais e outros itens de chiminagem), um santuário pode diminuir a dificuldade de -1 a -3 para conjurar ou barganhar com o espírito do santuário, a critério do Narrador.

Adela, a órfã que o orgulhoso jovem guerreiro resgatou três invernos atrás. “Meu filho, Hendric, me disse que tem intenção de levar Adela para seu lar daqui a três luas. Como seu guardião e seu pai, eu dei minha aprovação e bênção. Então que seja conhecido!” Uma aclamação se ergueu enquanto Otto se voltava para o luminoso casal, mas ele se virou novamente quando o som vacilou e morreu.

Na outra extremidade do campo um Parente de face pálida se adiantou. Otto o conhecia — ele era Volke, um homem ousado de dezoito verões e nenhum grande recurso.

“Ouçam-me”, gritou Volke, “pois eu o desafio por esse direito! Ela deve ser minha!”

Otto ergueu uma mão em aviso para seu filho, e então disse, “Você não é um Fenrir. Você não pode desafiá-lo por ela! Vá para casa, garoto”.

Volked parecia pronto para rasgar ambos os Garou em pedaços. “O sangue dos Fenrir está em mim, assim como em você! É meu direito desafiar quem eu quiser! Eu morrerei antes de vê-la com ele!”

O garoto estava apaixonado, uma aflição que tornava os homens irremediavelmente estúpidos. Era também uma doença incurável. Ele olhou para Hendric, cujos olhos deixavam claro sua resposta ao desafio. “Que assim seja”. Disse Otto solenemente. “Nesse local, no pôr-do-sol, o desafio será decidido”.

A área de assembléia é o coração social da seita. É o local onde a maioria das assembléias acontece, onde os desafios são cumpridos, onde os conselhos acontecem. A configuração de tal local varia consideravelmente, mas deve ser grande o suficiente para acomodar todos os membros da seita. A área de assembléia idealmente possui espaço para Garou visitantes, apesar de que em caerns verdadeiramente lotados, algumas seitas que passam por problemas de espaço conduzem suas assembléias na Umbra. Pelo menos uma seita dos Andarilhos do Asfalto reivindica ter suas assembléias em realidade virtual, apesar de que isso, certamente, é bastante ofensivo para os visitantes.

Assim como com o resto do caern, essa seção reflete o tipo do caern, totem e seita. Uma seita com um totem relacionado ao ar, como a Águia ou Vento normalmente é bem aberto aos elementos, enquanto um dedicado à Coruja ou um espírito das profundezas da floresta pode ser cercado por grandes árvores que bloqueiam o céu. Muitas áreas de reunião possuem espaços especiais para o líder da seita ou para os anciões; isso pode ser um trono, uma rocha ou até mesmo uma plataforma elevada de

terra. Seitas especialmente igualitárias (que são raras, mesmo nas seitas dos Filhos de Gaia) podem não possuir essa característica, se recusando a erguer um ancião acima do resto. Um ponto central de foco, como uma árvore ou um anel de fogo, é comum (e apela ao senso de drama dos lobisomens). Memoriais de batalhas ou heróis são bem comuns também, onde os vivos podem olhar para as lembranças de feitos passados. No Caern do Céu Rasgado, a trilha para o círculo do conselho é alinhado com megálitos maçados com os contos das muitas grandes batalhas travadas no vale abaixo. Nove rochas circulam o local de encontro da Seita das Nove Coroas; seis das pedras são confeccionadas com semelhança de grandes líderes que conquistaram muitas vitórias gloriosas para a seita e os mestres artesãos esperam ansiosamente para entalhar o próximo da fila.

É considerado tradicional e apropriado conduzir desafios na área de assembléia, onde todos podem testemunhar o desafio. A maioria dos duelistas insiste no privilégio; qualquer rusga que requer um desafio é importante o suficiente para que a seita testemunhe a justiça sendo feita. A área de assembléia é também um bom ponto de encontro em tempos de crise e as matilhas geralmente se reúnem ali ou próximo para ouvir as notícias e anúncios.

As áreas de assembléia são normalmente facilmente identificadas como tal, simplesmente pela necessidade física de uma grande área com uma boa linha de visão para o centro. Antigos círculos de pedra, bosques, campos abertos ou crateras são locais de reunião comuns. A Seita da Força se encontra no salão principal do bar, enquanto a Seita do Neon de Gelo se reúne em uma arena de patinação abandonado. Como era de se esperar, a Seita da Palavra Sagrada se reúne em uma grande sala de reuniões.

Coração do Caern

O coração do caern é um passo para tempos passados, antes da ruptura, antes da Película. Ele nos mostra o que foi perdido. Visitar o coração é aprender o verdadeiro significado da amargura.

— Marcus Vigia-da-Nuvem, Senhor das Sombras Philodox

A parte mais sagrada de um caern é o seu centro. Se a área de assembléia é o coração social da seita, esse é o coração espiritual — o coração mais literal do caern. Claro, o centro nem sempre é o centro geométrico do caern; nem sempre há apenas um coração como o caern de triplo centro Brugh Na Boinne na Irlanda mostra claramente.

O coração do caern é onde a Película não existe e, assim, o local onde os rituais mais poderosos são conduzidos. Até mesmo um mortal comum pode sentir o poder de tal lugar, apesar de que como ele interpreta essa sensação varia; um ecologista em harmonia com Gaia poderia entrar num bosque sagrada com sussurros abafados de reverência, enquanto um contador escravizado pode sentir episódios de vertigem no

Ampliando o Limiar

É verdade que os Garou não precisam fazer um teste para percorrer atalhos no coração do caern; nem precisam de uma superfície refletora para fazê-lo. Na verdade, qualquer metamorfo dentro do coração de um caern — mesmo aqueles que não podem normalmente percorrer atalhos — podem entrar e sair da Umbra à vontade. Os espíritos que são capazes de Materializar podem fazê-lo no coração do caern com uma redução no custo de dez de Poder.

Porém, seres que não nasceram ou foram criados como parte espiritual em sua natureza — como humanos ou mesmo fomori — estão em grandes problemas em tal local. Apesar da Penumbra e o mundo físico se justaporem no coração, não há garantias de que um humano que deixe o coração irá fazê-lo no mundo físico. É fácil demais acabar andando pela Umbra e nunca mais se ouvir falar da pessoa — principalmente humanos, vampiros e até mesmo magos sem a magia de Espírito são incapazes de afetar espíritos ou matéria espiritual. Apenas outra razão pela qual um caern é um local inóspito para os não convidados...

ambiente surreal (“gases de pântano?” ela pode pensar). Aqueles que portam uma mácula da Wyrn em suas almas podem tremer com o perigo e inquietude que sentem nesse local.

Aqui a natureza espiritual do caern é mais forte — um caern de Fúria ferve com uma raiva palpável, enquanto um caern de Fertilidade é tão exuberante e acolhedor quanto o abraço de uma mãe. O coração de um caern é também o único local nesses últimos dias onde o mundo espiritual e físico estão verdadeiramente unidos. Um Garou que fique ali ganha uma visão surreal do caern e de seus habitantes; as estruturas e formações podem parecer bem diferentes, principalmente se eles possuem naturezas duplas. Espíritos e mortais podem estar juntos ainda que continuem sem perceber um ao outro, mas o Garou no coração do caern os vê com igual clareza.

Umbra

Normalmente, apenas coisas materiais com um investimento espiritual e/ou grande idade estão presentes na Penumbra. Um novo laboratório pode não aparecer no mundo espiritual enquanto uma catedral, um carvalho gigante ou até mesmo uma velha casa na fazenda pode ser distinta. O conceito chave é relevância — as coisas que se mostraram importantes e focais para seus arredores, seja pela idade ou genuína emoção humana, são mais prováveis de possuir reflexos na Penumbra.

Em um caern, o afinamento da Película resulta em mais detalhes que passam para o outro lado. A maioria das características no reino físico pode ser vista e até

mesmo sentida (bem, pelos metamorfos e outras criaturas capazes de tocar matéria espiritual) no reino espiritual. Na verdade, durante noites sagradas nos caerns mais poderosos é possível para os metamorfos atravessarem a Película acidentalmente!

Claro, as estruturas ou objetos na Penumbra podem não aparecer como os fazem nas terras iluminadas pelo Sol. Um terminal de computador normalmente parece como filamentos bagunçados de teia do outro lado da Película, enquanto uma cerca viva bem cuidada e saudável pode parecer selvagem e abundante aos olhos espirituais. Novamente, a ressonância espiritual e até mesmo o simbolismo são mais importantes do que detalhes reais.

Apesar da maioria dos espíritos dormirem nos locais da Penumbra, o contrário é verdade em um caern. Até mesmo construções são capazes de possuir consciência espiritual. Os Theurges passam dificuldade em uma conversa com tantos seres Umbrais clamando por atenção. Isso pode se mostrar bastante envolvente e interessante para o Theurge de um jogador; os Narradores são estimulados a planejar várias oportunidades para um lua crescente entrar em contato com os espíritos locais. Isso ajuda a manter um Theurge envolvido e pode funcionar bem para desenvolver a distância entre um profeta e o resto de sua matilha (“**Claro** que é necessário. Você não ouve as pedras como eu. Não é de se surpreender que você não entenda”).

Os espíritos locais possuem uma relação próxima e individual com os Garou de seu caern. Eles são mais rápidos em ajudar a seita, ensinar Dons ou transmitir conhecimento. Em troca, sábios Garou mostram deferência e executam serviços para os espíritos. Muitos Theurges insistem para que os membros da seita passem um bom tempo na Umbra para manter seus laços espirituais fortes. Eles também tentam manter a harmonia entre os espíritos do caern, pois qualquer discórdia ou disputa na Umbra repercutirá no reino físico.

Sustentando o Caern

“Certo, e agora?”

Os quatro jovens revoltos estavam em um círculo ao redor da fogueira, olhando para um quinto. Pete lambeu seus lábios e fechou seus olhos como seu falecido mentor, o Conjurador da Wyld, costumava fazer. Ajudou ele a se acalmar um pouco. Ele e sua matilha tinham terminado seu Ritual de Passagem apenas um mês antes do grande ataque. Todos os anciões, as outras matilhas — todos mortos, exceto esses cinco. Cavalga-a-Névoa tinha dito a ele sobre a importância da assembleia, como ela mantinha o totem satisfeito e o caern vivo. Infelizmente, ele não tinha ensinado a Pete como fazê-lo. Nem tinha apresentado eles a qualquer outro lobisomem — Garou, ele se corrigiu.

Ao redor dele, o ar vibrava com o poder do caern. Pense! O que ele fazia depois? “Certo, nós uivamos”, ele

disse, o mais seguro que podia.

“Nós acabamos de fazer isso”, disse Suzanne, um pouco exasperada.

“Sim, mas agora nós uivamos para... o totem”, disse Pete rapidamente. “Nós... rezamos por suas bênçãos”. A matilha ergueu suas cabeças e começou a uivar, um pouco dissonante, pensou o jovem Theurge. “Ó, grande Leão, nós o chamamos e pedimos por suas bênçãos, uh, nós que somos seus filhos, pois somos Garou, ah, e precisamos da sua orientação para nos fortalecer e proteger nosso caern e...”

“Não sinto nada”. Com a interrupção de Suzanne, os uivos oscilaram e morreram. “Quando Cavalga-o-Vento o fazia, o ar ficava cheio de eletricidade. E sei que eu ouvia o Leão rugir”.

“É Cavalga-a-Névoa, você quer tentar?” Pete explodiu em frustração. Ele sentiu sua pele ficar apertada, suas mãos crescerem, à beira da Mudança. “Ele não estava por perto para me ensinar tudo de útil, apenas um punhado de lixo vagamente místico. Mas ele era claro sobre quão importante as assembleias são. Então nós temos que descobrir um jeito de fazer isso!” Tenho que descobrir, ele acrescentou silenciosamente. Eu falhei com minha antiga família, não posso falhar com essa nova.

Os Garou devem fazer mais do que proteger seu caern de ameaças externas — eles devem cuidar deles da mesma forma que um jardineiro cuida de uma frágil

A Mecânica

Falando de forma geral, um caern ativo precisa que seus Garou o alimente a cada mês lunar, ao custo de cinco pontos de Gnose para cada nível do caern. A maior parte dessa doação normalmente vem no Festim, mas um lobisomem pode fazer uma doação de Gnose a qualquer momento. Tais doações podem assumir a forma física de meditação, dança selvagem ou o que mais for apropriado — mas o Garou deve fazer **algo** para conectar suas reservas interiores com seu lar. Não é como depositar um cheque em um caixa eletrônico — e vamos encarar, dramaticamente falando, não deveria ser.

Os Narradores podem decidir que a Gnose que um caern precisa pode também ser alimentada por atenção escrupulosa ao caern; por exemplo, se um Vigia da Terra faz um trabalho exemplar, se assegura que as energias do caern fluam desimpedidas de um lugar para o outro, o caern pode ganhar um ponto ou dois de Gnose para cada mês com tamanho cuidado.

Se um caern não é “alimentado” regularmente, ele cai em um estado inativo — perde sua ligação com seu totem (que se refugia na Umbra), a Película aumenta em seu coração e o Ritual de Abertura de Caern não retira mais seus poderes. Para reativar um caern, a seita deve executar o Ritual de Criação de Caern — que não é um feito simples.

Bons Vizinhos, Parte Um

Sejam ligadas por afiliações tribais, amizades pessoais, pontes da lua ou simplesmente uma ameaça iminente em comum, a maioria das seitas possui ligações com outras seitas. Os dias de territórios invioláveis estão, de maneira simples, acabados. Quando o impensável acontece e uma seita está danificada além do limite para manter e cuidar de um caern, essas seitas se unem para prover guardiões e Theurges para cuidar do caern em questão. Caso isso não seja uma opção, as seitas podem oferecer associação a qualquer Garou imaculado. Elas geralmente recrutam jovens Garou ambiciosos, famintos por posições e status. É assim que muitas seitas mistas são formadas.

estufa de flores. Os detalhes, assim como quase tudo nesse capítulo, varia de seita e tribo. Uma parte quase universal da manutenção de um caern é a assembléia (detalhada em profundidade em *Lobisomem Guia do Jogador*). Assembléias mensais restauram as energias místicas que fazem do caern um local sagrado; essa energia é recuperada a partir dos próprios Garou, já que eles alimentam sua paixão no Festim sagrado que encerra uma assembléia.

Há outras maneiras de manter um caern saudável. O Garou que possui o cargo de Vigia da Terra se assegura que o caern esteja preservado; seja ajustando a configuração de construções para promover um “feng shui positivo”, ou fazendo os filhotes recolherem lixo e galhos caídos antes das assembléias, o esforço demonstra respeito pelos espíritos do caern e de Gaia. Entretanto, isso não funciona muito bem para todos os caerns; caerns de Instinto Primitivo e da Wyld, por exemplo, não tiram benefício algum de uma aparência ordeira.

Naturalmente, cada seita executa os antigos rituais com diferentes níveis de vigor, dependendo da personalidade geral da seita. Algumas, como a Seita da Bênção de Bridget, mantém rigorosamente todas as tradições e rituais, fazendo com que cada dia no caern seja um dia de sagrada observação. Os Presas de Prata da Seita da Garra Brilhante seguem suas tradições, apesar de que, infelizmente, mais por aparências do que por vontade. Mesmo assim, praticamente todas as seitas são escrupulosas o suficiente para seguir os rituais básicos com a reverência apropriada, mas é bem comum reduzir os rituais menos conhecidos ou aparentemente menos relevantes.

Infelizmente nesses últimos dias, os caerns não são mais tratados com cuidado. Muitas seitas, principalmente aquelas que perderam a orientação de seus anciões, são negligentes quanto aos rituais de assembléia. Seitas mais jovens possuem o mau hábito de ter as assembléias de maneira irregular ou negligenciam as responsabilidades de manutenção do caern. Frequentemente, atrito na guerra contra a Wyrn deixa as seitas com poucos membros para executar os rituais necessários ou com

membros jovens demais e inexperientes para saber o que fazer. Até mesmo seitas velhas e estabelecidas podem simplesmente esquecer rituais importantes.

E, infelizmente, algumas seitas simplesmente ignoram as tradições. Algumas acham que os métodos antiquados não possuem relevância para a vida moderna dos Garou. Para outros, dançar em círculos, bater tambores perde a importância quando a Wyrn ameaça a existência de Gaia e dos Garou. Esses jovens frequentemente descobrem sua tolice da maneira mais difícil — da maneira **muito** mais difícil.

Independente da razão para negligenciar um caern, o preço por fazê-lo é grande demais. O poder do caern negligenciado começa a desaparecer e logo ele se torna dormiente, com sua conexão espiritual destruída. Alguns poucos e trágicos caerns param de operar — sua magia se torna amarga e eles tornam-se especialmente suscetíveis à mácula da Wyrn. Dançarinos da Espiral Negra estão sempre de olho em tais locais, principalmente quando é fácil de tomar o território das mãos incompetentes que o controlam.

Sustentando a Seita

Ulfred rangeu os dentes em frustração. A mentalidade lupina de Pés-Rápidos tornava quase impossível explicar a ele política humana. Não ajudava que seu estômago estava com um nó de fome. Até mesmo com os luas crescentes da seita pedindo por ajuda aos espíritos as colheitas foram pobres. Eles conseguiram manter a maior parte de seus Parentes viva, apesar de que as propriedades ao redor perdiam quase um camponês em cada quatro para a doença e fome. Mas o rei era um homem tolo e não se satisfaria com mera subsistência. Ele queria impostos. E agora o coletor de impostos se aproximava da vila.

“Pés-Rápidos, minha amiga, você não entende! Se nós matarmos os homens do xerife, teremos o próprio xerife vindo aqui pelos impostos e ele trará seus melhores homens. Mesmo que matemos todos eles, a coroa pensaria que ele está sendo invadido e enviará todo cavaleiro dos condados mais próximos para nos derrubar.”

O lupino resmungou. “Mas esse é nosso território! Nossos Parentes estão aqui, nosso sangue está aqui. Porque esse homem deve exigir de nós o que é nosso?” Ela cavou grandes sulcos na terra prensada com suas garras.

“Porque o rei pensa que ele possui todas as terras, inclusive essa floresta.”

Com um rosnado em que mostrava os dentes, Pés-Rápidos respondeu, “Bem, deixe que o rei venha então. Eu ensinarei a ele algo sobre posses.”

Ulfred suspirou e virou os olhos. Que Gaia faça com que mais meia lua nasçam enquanto o bom senso ainda pode salvá-los...

Os Garou não podem sobreviver apenas da Fúria e da vontade. Eles precisam comer e precisam de abrigo. Exceto por seitas isoladas e de lupinos, eles também

precisam de, pelo menos, algumas conveniências modernas, como ferramentas, eletricidade, veículos, armas e telefones. Para adquirir essas coisas, normalmente é necessário dinheiro. Pela Fúria que queima dentro deles, para não mencionar seus deveres em defender o caern e Gaia, os lobisomens têm dificuldade em manter empregos. Com terra suficiente, uma seita selvagem pode subsistir, mas é só isso — nenhuma companhia elétrica aceitará o pagamento na forma de um quadril de cervo e algumas peles de lontras. Uma configuração mais comunal pode se sustentar e trocar por outros produtos básicos, mas qualquer coisa mais extravagante está além de suas capacidades. E isso não fala nada sobre a posse da propriedade — se a seita não possui o caern legalmente ou não pode pagar os impostos, ela se torna bastante vulnerável à compra por desenvolvedores de imóveis ou outros interesses menos nobres. A menos que o líder da seita seja rico (tal como o estereotipado Presa de Prata com uma antiga fortuna ou o recém milionário Andarilho do Asfalto), autônomo (com horas flexíveis!) ou possua concessões de estrangeiros que simpatizam com ele, a seita precisará encontrar uma forma de se sustentar. Algumas, principalmente entre os Roedores de Ossos, não possuem restrições quanto a pegar algum dinheiro ou bens de suas vítimas durante um ataque, mas isso é arriscado — o dinheiro de um executivo maculado pela Wyrm pode carregar máculas também.

Alguns acham irônico, outros apropriado, que os Garou frequentemente procurem seus Parentes para sustentá-los.

Parentes Humanos

“Como eles a levaram?” perguntou Pele-de-Ferro, sua Fúria momentaneamente estancada pelo gélido toque que corria suas entranhas. Doce Gaia, sua irmã, Adalay, estava nas garras dos Espirais Negras do Poço Putrefato! O resto da matilha estava ao seu redor, aturdidos demais para murmurar um rosnado.

“Eu não sei”, respondeu Medida Clara no tom descuidado que ele fazia sempre quando estava profundamente abalado. “Eles nunca cruzaram as divisas. Talvez sua irmã tenha ido ao rio. O porta-voz deles foi bem claro sobre os termos. Os Espirais disseram que a soltariam, intocada, se Daniel Pele-de-Ferro fosse para a Colméia em seu lugar. Eles pediram por você pelo seu nome”.

O Ahroun pensou por um momento. Não, ele planejou um momento; pensar era a última coisa que ele precisava fazer, pois se ele pensasse demais ele perderia seu sangue-frio em pesar e medo.

“Eles ainda estão à beira da divisa?” perguntou, retirando de sua força interior para espantar o medo gélido.

“Sim, meu senhor. Cinco pelo menos, bem armados. Eles a têm com eles”. Medida Clara pausou. “Exceto por um hematoma na bochecha, ela parece intocada, apenas com medo”. Pensando em confortar



seu líder com o pouco que podia, ele rapidamente acrescentou, “Mas ela está com um semblante corajoso”.

Apontando para um grupo de guerreiros, Pele-de-Ferro disse, “Eu quero vocês dois atrás de mim. Matilha da Fúria da Noite, eu quero que vocês se esgueirem e ataquem a partir dos flancos. O Theurge, para a Umbra para reunir espíritos para uma emboscada, caso eles percorram atalhos — vão agora, mas tomem cuidado para que nenhum deles já esteja lá. Tiro-Distante, se três flechas não tiverem tocado a carne deles antes que minha lâmina o faça, você terá se envergonhado. Caso algum escape, quero que você, Sombra-da-Lua, rastreie-os de volta até seu lar. Ao meu sinal, nós atacamos. Atacamos como um e enviamos esses filhos da puta gritando para Malfeas!” Ao seu gesto de golpe, todos correram para assumir suas posições, deixando apenas os anciões no círculo. Todos olharam para seu líder, que olhou para o ar vazio. “E, Tiro-Distante”, ele acrescentou, em uma voz fraca como a de um homem moribundo, “Se você tiver a área de tiro livre...”

“Eu compreendo, chefe”. Apesar de sentir a dor de seu amigo, ele sabia que se os Espirais do Poço Putrefato tivesse a garota em suas garras imundas, ela já estava maculada em seu corpo e sua alma, imediatamente. Ele estava orgulhoso de seu chefe, que podia fazer a coisa certa, a coisa piedosa, para a Parente que lhe era tão querida.

Em muitas seitas, os Parentes vivem perto ou dentro das divisas e espera-se que eles sustentem os Garou, ou pelo menos, a si mesmos. Isso pode ser tão simples quanto pagar um aluguel para um lugar de dormir

Como os Parentes se Sentem

Como os Parentes se sentem em sustentar seus parentes Garou? Não há resposta simples. Alguns o fazem com um fervor religioso, doando a maior parte ou todo seu salário para a “causa”. Outros se ressentem profundamente desse “imposto forçado” e podem procurar por uma forma de escapar (e retornar) de seu serviço para com os lobisomens que abusam deles. Mas entre esses dois extremos estão a maioria dos Parentes, que estão satisfeitos em ajudar e desejosos em contribuir, mas que também tem seus limites. Idealmente, os lobisomens deveriam ser atentos aos sentimentos de seus companheiros, nem pedindo demais e nem tomando como obrigação o que lhes é dado. Ressentimento, desconfiança e raiva são sentimentos que atraem a Wyrn; caerns caem tanto a partir de dentro quanto de fora.

E para enfiar uma propaganda grosseira aqui, **Parentes: Heróis Esquecidos** cobre a questão das relações Garou/Parente em detalhes extensos. É uma leitura valiosa, boa, **muuuu**to boa, para vocês.

ou tão complexo quanto administrar investimentos para a seita. Os Parentes podem ser fazendeiros ou artesãos, alimentando e ajudando seus irmãos. Outros servem de outras maneiras, assumindo empregos como guardas florestais ou policiais locais para melhor proteger o caern e seus habitantes.

Os Parentes aliados a Seita da Bênção de Bridget incluem músicos, carpinteiros e fazendeiros que, juntos com os shows e artesanato que os membros da seita produzem, trazem o suficiente para manter os impostos pagos e comida sobre a mesa. Os Parentes dos Roedores de Ossos da Seita do Cão D'Água juntam seu dinheiro a partir de empregos esquisitos, horas extras e esmolas. No Templo da Paz Noturna, os Parentes são esperados a contribuir com dinheiro ou comida em troca de orações curativas para os espíritos do caern.

Nas seitas mais antigas entre os Presas de Prata e Senhores das Sombras, as relações Garou-Parentes se aproxima daquela de um senhor feudal e seus servos. A reputação dos Andarilhos do Asfalto por se comparar com a estrutura da La Cosa Nostra, apesar de merecida, é exagerada na maioria dos casos.

Os Parentes nem sempre são uma bênção. Alguns problemas potenciais de um local é que os Parentes, sendo criaturas pensantes, podem ficar mais inquisitivos que uma matilha de lobisomens gostaria. Eles andam em locais que os Garou prefeririam que permanecessem privados. E se algum Parente ir para o coração do caern e de lá para a Penumbra? Ou talvez o “pedaço de madeira interessante” que ele pega é na verdade um fetiche com um espírito bastante temperamental? Interrupções podem estragar um ritual e não se esqueça do onipresente perigo de se aproximar demais de um Garou quando a Fúria queima com força. A maioria dos Parentes sabe que deve permanecer em local fechado durante um Festim, mas acidentes trágicos são conhecidos por acontecer.

Pior, os Parentes podem ser um ponto vulnerável para os Garou, como escudos humanos ou reféns. Tortura e intimidação podem fazer com que eles divulguem informações valiosas sobre o caern e suas defesas; chantagens ou controle mental podem fazer com que eles traíam seus primos metamorfos. Muitos Garou reconhecem esse ponto fraco e tratam seus Parentes com menos confiança e respeito por isso.

Falando de forma geral, entretanto, os Parentes podem contar com a proteção de seus irmãos lobisomens — até mesmo os Garou, que enxergam os Parentes como pouco mais do que um recurso, devem dar o braço a torcer que eles são um **valioso** recurso. Essa proteção pode dar fruto a uma super proteção e a obrigação de proteger uma linhagem de Parentes pode fazer com que um Garou seja morto (principalmente se há um sentimento real entre o lobisomem e seu parceiro ou família — e geralmente há). Parentes humanos são um problema em potencial, mas para toda tribo, exceto uma, eles valem a pena pelo problema. Se não, não existiria mais nenhum Parente humano — ou Garou.

Lobos

“Não, sério, eles são huskies. Eu crio eles. Sério”.

— Leo Brenner, Andarilho do Asfalto Philodox, sendo pegado em uma mentira.

Ainda mais problemática é a logística para manter lobos em um caern. Para dizer o óbvio, os lobos não são pessoas. Eles pensam diferentemente dos humanos; sua comunicação e comportamento social pode ser completamente alienígena para a maioria dos humanos. Mesmo que os Garou possam compreender seus irmãos selvagens, os animais podem não ser capazes de compreender tudo que os Garou esperam deles.

Lobos, mesmo os Parentes extraordinariamente inteligentes, ainda são lobos. Eles são muito mais conduzidos pelo instinto do que os humanos. O que um humano poderia considerar como tentação, um lobo vê como imperativo. Um lobo responderá a qualquer desafio em potencial ou ameaça não com falsos maneirismos ou ameaças veladas, mas com uma ação plena e decisiva. Ao mesmo tempo, sendo mais inteligente do que a maioria das pessoas acredita que são, os lobos são curiosos e travessos. A combinação de inteligência, curiosidade e instinto é apta para colocar os lobos em um mundo de problemas.

Então, existe a questão de sustentar os lobos — não tão simples quanto se possa pensar. Simplesmente para se manter, um lobo adulto ativo e saudável precisa de uma média de dois quilos de carne por dia; para prosperar, ele precisa de cerca de quatro quilos e meio por dia. Isso pode ser suplementado com comida seca de alta qualidade se necessário, mas a maioria dos Garou franze o cenho, encarando a comida feita pelo homem como um meio de retirar a parte primitiva de um lobo.

O território necessário para sustentar naturalmente uma matilha depende do tamanho da matilha, assim como da abundância de comida. Por exemplo, um par de lobos nas matas do norte pode sobreviver em uma área de 130 quilômetros quadrados, enquanto uma matilha de dez pode percorrer literalmente milhares de quilômetros quadrados. Claro, os Garou tendem a ser mais bem sucedidos em conseguir presas grandes do que os lobos sozinhos; porém, tal eficiência pode, eventualmente, criar um colapso no rebanho de cervos locais.

Em áreas rurais, existem outros perigos. Ovelhas e gado são difíceis para que um lobo faminto resista e os fazendeiros locais acharão sinal dos lobos rapidamente. No Mundo das Trevas, os lobos não possuem tantos defensores quanto possuem em nosso mundo. Um rumor de atividade lupina próxima a uma área povoada invariavelmente fará com que caçadores procurem por prêmios, emoções ou a proteção de seus filhos e animais. Mesmo que a seita alimente seus lobos longe dos olhos curiosos, os lobos ainda têm uma inclinação para peregrinar e um instinto de caçador.

Se a alimentação é difícil em uma área rural, ela é praticamente impossível em áreas urbanas. Afinal, caçar está fora de questão, as seitas tipicamente se apóiam em comprar bifes de cargas de caminhão, apanhar animais



Ética e Parentes Lobos

“Um lobo preso facilmente se torna um cão”.

— Richard Olho-Brilhante, Wendigo Ragabash

Lobos são criaturas das áreas selvagens, sejam planícies abertas, tundras cheias de vento ou florestas silenciosas. Tal vida é difícil e a mera sobrevivência é às vezes o melhor que se pode esperar, mas é isso que faz o lobo ser o que é hoje: forte, vigilante e astuto.

Assumindo que uma seita possa proteger e alimentar seus Parentes lupinos, eles devem encarar o fato de que as habilidades de sobrevivência enferrujam com o desuso e um lobo cuja liberdade na mata é negada perde sua habilidade de sobreviver nas áreas selvagens. Uma seita de Andarilhos do Asfalto tenta manter suas habilidades e condicionamento de suas matilhas de lobos através de cursos de obstáculos e campos de treinamento, mas muitos lobisomens (até mesmo os Andarilhos do Asfalto) acham esses extremos risíveis na melhor das hipóteses e ofensivo na pior delas. Os Garou que insistem em manter os lobos em espaços confinados, tal como pequenos quintais ou habitats de zoológico, provavelmente terão uma péssima reputação, para não dizer a fúria dos Garras Vermelhas. Seria o mesmo que confinar um Parente humano em uma casa (ou talvez um quarto) — nenhum Garou honrado veria seus reprodutores, sua *família*, digna de tal degradação.

Infelizmente, nem todos os Garou são honrados — mas isso é outra história.

mortos em estradas e suplementar tudo com comida para cães. Isso pode também levar a uma população lupina não saudável, a menos que a seita seja particularmente cuidadosa; existem muitos riscos sanitários em potencial na indústria de carne, especialmente no Mundo das Trevas. Não há garantias de que o lado do bife que “caiu do caminhão” não fará um lobo doente — possivelmente uma doença fatal.

Por que uma seita passaria por todo esse problema? Alguns lobisomens fariam essa pergunta a si mesmos. Amados e estimados, os Parentes lobos fortalecem o sangue lupino dos Garou, uma ligação preciosa que lamentavelmente enfraquece a cada ano. Os lobos também são excelentes guardiões de caerns, percebendo facilmente qualquer coisa não natural ou suspeita.

Proteger o Caern

Ao soar o alarme, Assassina-Malditos pensou consigo mesmo que havia algo realmente bom em ter uma casa espiritualmente desperta: o sistema de segurança funcionava na Umbra. No monitor, viu a matilha dos Espirais olhar em surpresa.

“Cinco DENs, ao norte,” ele disse em seu fone.

Após um momento, veio a resposta — Ligado-pela-Fúria soou nos fones. “Duas matilhas convergindo para o local. É um grupo de assalto?”

Capturando Caerns

Nós somos dos Senhores das Sombras. Estamos aqui para ajudar.

— Damian Última-Risada, Senhor das Sombras Ragabash, preste a tomar um caern.

Caerns negligenciados são alvos perfeitos, e não apenas para uma invasão da Wyrn. Certas tribos expandiram suas posses nos anos recentes tomando o controle dos caerns fracos e negligenciados. Os Crias de Fenris e os Presas de Prata são historicamente notórios por isso, normalmente chegando com força e clamando a posse de um caern (e algumas vezes da seita) através da intimidação, desafio ou batalha aberta.

Os Senhores das Sombras também são adeptos da aquisição de novas posses, apesar de que através de meios muito mais sutis. Um Senhor torna sua presença conhecida, demonstra graça e confiança em seu conhecimento e uma disposição para ajudar os jovens e pressionados Garou. Então, frequentemente, eles acabarão contraindo um débito de gratidão para o Senhor das Sombras que acabou de tomar o controle do caern!

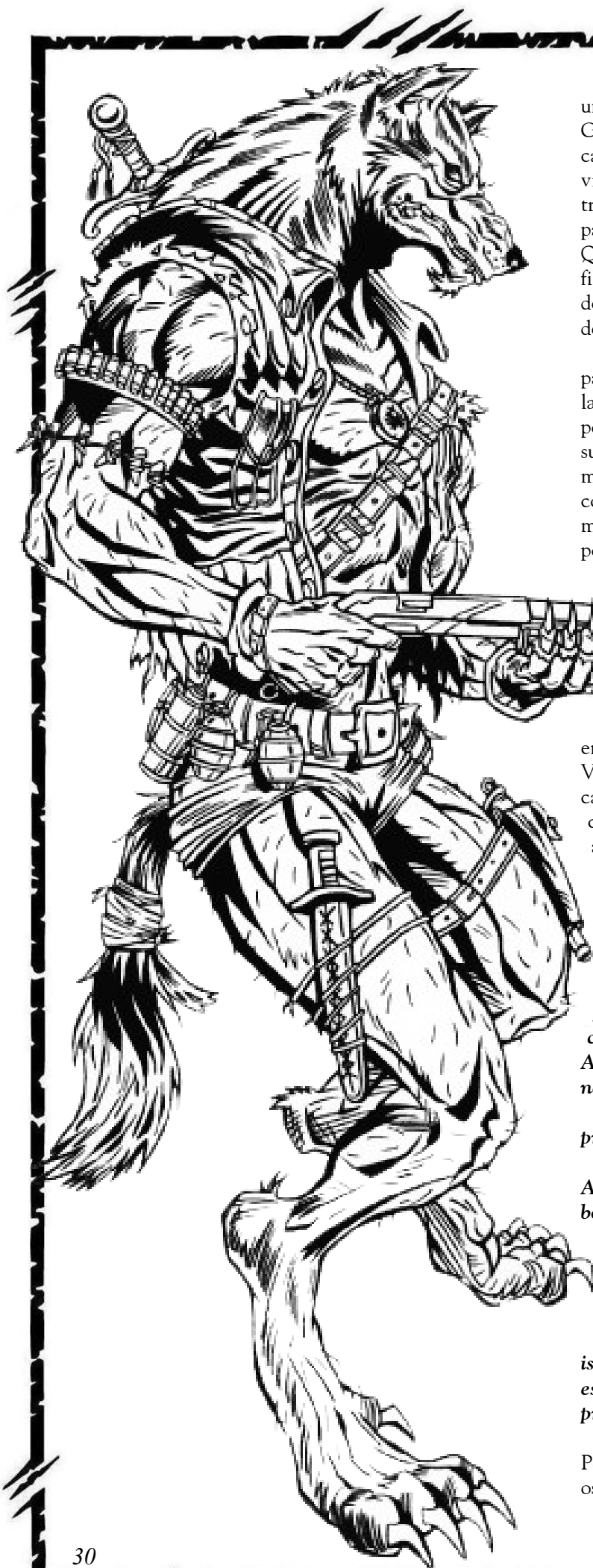
Isso não é o mesmo que dizer que outras tribos nunca assumiram seitas fragilizadas ou caerns abandonados, algumas vezes forçosamente. Os Uktena e Wendigo ainda possuem algumas maldições para os Fianna que roubaram tantos caerns quanto os Crias durante os dias da fronteira americana; os Roedores de Ossos nutrem alguns contos sobre serem expulsos à força de uma área por Andarilhos do Asfalto que clamavam o direito por virtude de seus recursos superiores. Até mesmo os Filhos de Gaia são ditos por terem capturado um ou mais caerns dos Garras Vermelhas em nome da “paz com os humanos locais”. Mas quando a necessidade é genuína, nenhum Garou *digno* falharia em fazer o necessário para proteger um caern, incluindo dar ajuda a uma seita sem poder.

“Negativo, eles estão fracamente armados. Acho que é um grupo de batedores que o espírito identificou”.

“Tudo bem. Assassina, intensificar scanners ativos no resto do perímetro, eles podem ser uma isca”.

“Entendido”. Ele apertou alguns botões, então fez uma cara feia. “Ligado, tenho movimento a leste. Dois DENs, com algum tipo de árpeu. Acho que vão escalar o complexo”.

“Entendido. Fragmenta-Malditos está indo para o topo para provocar ajuda espiritual. Faça uma rápida varredura física — pode ser um ataque triplo”. Assassina suspirou enquanto mudava o monitor #2 para o modo físico e conferia as câmeras de segurança ao redor do prédio. Bem, é melhor que um emprego comum.



Nenhum Garou trata um caern simplesmente como um ponto de encontro e um conveniente estoque de Gnose. É uma combinação de lar e templo, carinhosamente guardada. Incontáveis Garou deram suas vidas defendendo seus caerns e acharam que era uma boa troca. Até mesmo um Peregrino sem raízes se sacrificaria para salvar um desses locais sagrados da profanação. Qualquer Dançarino da Lua que tenha passado da fase de filhote conhece alguns contos dos atos gloriosos e desesperados de heroísmo para proteger a fonte espiritual de uma seita.

E os dias de tais feitos heróicos não são algo do passado, pois os inimigos atacam os Garou por todos os lados. Ameaças vêm dos servos da Wyrn que procuram por sua própria fonte de poder, espíritos da Weaver em sua insana missão de “pavimentar a Terra”, até mesmo de magos que drenam as energias preciosas de um caern como se ele fosse um poço de petróleo. Além disso, mesmo nesses dias, os Garou rivais podem disputar o poder que um caern oferece — apesar de que eles,

normalmente, são políticos o suficiente para esconder tal invasão sob os termos de “livrar o caern daqueles que, se pressionados, não são capazes de defendê-lo da Wyrn”.

Mesmo assim, o ponto de defender o caern não é morrer gloriosamente; se todo mundo tiver tal objetivo, a Wyrn só precisaria passear pelos corpos empilhados e tomar o controle a seu bel prazer. O sábio Vigia do Caern não pensaria em deixar o destino de seu cargo nas mãos de alguns Ahroun, não importa o quão capazes eles sejam; ao invés disso, ele usa todo truque e aliado à sua disposição para proteger o lar de sua seita.

Ocultamento

Os dois garotos estavam incertos na estrada de terra, observando uma placa pregada em um grande pinheiro que também servia como um poste para os enferrujados fios de arame farpado que marcavam as fronteiras do Louco Sullivan. A placa estava marcada com letras pintadas à mão que diziam “DISTÂNCIA: ARMAS LADRILHADAS”. A tinta vermelha escorria na placa e os Ss estavam espelhados.

“Que é uma arma ladrilhada?” o garoto de cabelos pretos perguntou.

“Num faço a mínima,” respondeu seu colega loiro. Após uma pausa, ele acrescentou, “Mas, num parece bom”. Minutos se passaram enquanto cada garoto pensava, pesando a curiosidade e a travessura com esse novo fator. Armas já eram muito ruins, mas o que uma Arma Ladrilhada faria na carne dos jovens?

“Acho que num preciso saber de tudo”. E com isso, o primeiro garoto conduziu o caminho pela estrada, procurando por aventuras de um tipo mais previsível.

Talvez a melhor proteção seja não ser notado. Pequenos e fracos caerns raramente são descobertos caso os Garou no comando sejam sortudos, espertos e

No Topo do Mundo

No Caern Denali, que possui uma das maiores divisas do mundo, uma patrulha de divisas duraria bem mais de uma semana. Para poupar tempo, várias patrulhas cobrem setores menores da divisa, com mais patrulhas próximas ao leste, onde estão os turistas. Espíritos e até mesmo um par de Corax também são alistados a manter vigília. Vários Parentes trabalham como guardas florestais e concessionários no Parque Nacional, mantendo um olho aberto para visitantes suspeitos.

Normalmente, uma pequena matilha observará caminhantes, para assegurar que eles não causem qualquer problema. Nenhum fômor ou caminhante maculado jamais retornou do interior do local.

cuidadosos. Os maiores caerns, as emanções espirituais mais poderosas; a Wyrms **perceberá** um caern de Nível 5 caso ele não seja protegido por poderosos rituais, Dons ou outras magias. O Ritual da Ravina Encoberta é um método comum de se esconder um caern de observadores espirituais, mas não faz nada a respeito de invasores mundanos.

Por gerações, o glamour das fadas escondeu os maiores caerns dos Fianna de olhares curiosos. Os xamãs das Terras Puras, através de associações de eras passadas, usaram seus poderes para desviar a atenção desses locais sagrados. Dos Tempos Flamejantes até os dias de hoje existiram raras alianças entre os magos ocasionais e seitas, apesar de que tais acordos normalmente são mais por causa do compromisso do que pela lealdade. Encantos podem fazer as divisas parecerem como uma emaranhada e estranha floresta, encantando qualquer transeunte a não notar a trilha que leva até o caern ou até mesmo encorajando inconscientemente os visitantes a evitar completamente a divisa.

Para a maioria das seitas sem acesso a aliados sobrenaturais confiáveis com tais poderes, existem meios mais mundanos de se esconder. Na cidade, um prédio em situação precária com uma placa de **CONDENADO** ou **"CUIDADO COM O CÃO, TEMA O DONO"** presa em uma cerca de arame farpado faz bem o serviço de deter o observador casual, apesar de que muitas dessas precauções possam fazer com que ele se pergunte o que vale a pena ser tão protegido. Sinais criativos de **NÃO ULTRAPASSE** podem ter o mesmo efeito em um ambiente mais rural ("Parentes invasores serão notificados", "Abandone a esperança se atravessar essa cerca, pois se o calor, escorpiões, cascavéis e cactos não te pegarem, EU PEGO").

Boatos são também bastante úteis em manter os invasores do lado de fora. O quarteirão que todos sabem que é base de uma gangue não tem muito tráfego de turistas; a atenção policial poderia ser um problema, mas o Mundo das Trevas tem mais que sua cota de terras urbanas devastadas que até mesmo os policiais não entram. A terra que "todo mundo conhece" que era um

local de despejo de lixo tóxico não atrairá investidores. E ninguém vai acampar ou xeretar na clareira onde maconheiros, bêbados e tocadores de banjo fazem Copperhead Road parecer a Vila Sésamo.

Os membros da seita ou Parentes podem também fazer sua parte em desviar a atenção de seus locais sagrados. A Seita do Olho Ocidental, que vive na Floresta Muir infestada por turistas, disfarça os Parentes e Garou como turistas ou guardas florestais, guiando despidadamente outros turistas para partes mais transitáveis da floresta.

Detecção

Enxergar o que é não é

Diga-me, filhote, isso é pior do que

Não enxergar o que é?

— Shizu Enxerga-o-Interior, Portador da Luz Interior Theurge

O próximo passo na proteção do caern é observar os potenciais causadores de problemas antes que eles cheguem. O caern selvagem mantido pela Seita da Grama Queimada tem a vantagem de uma colina dominando a pradaria de grama curta — qualquer um maior que um coelho pode ser avistado milhas de distância e invasores que vêm a favor do vento serão farejados muito antes de serem vistos.

Parentes amigáveis ao redor da divisa do caern provêm uma excelente rede de segurança, especialmente quando o caern está em algum lugar onde alguns estranhos frequentam: por exemplo, locais ruins da cidade, vilas periféricas, comunidades isoladas ou escritórios em arranha-céus (este também é um método popular de defesa entre os Dançarinos da Espiral Negra, cujos Parentes são uma efetiva rede de informação e uma razão para que os habitantes evitam o local). De modo oposto, locais estranhos são comuns e bem vindos — bares, locações turísticas ou parques — proteger o caern torna-se, de fato, muito difícil.

Talvez ainda mais úteis sejam os aliados que aparecem (sobre)naturalmente na seita — os espíritos locais. Seitas sábias passarão por momentos difíceis para ficar em bons termos com os anima locais. Além de observar a Umbra, muitos espíritos podem sentir os acontecimentos do mundo físico. Um espírito satisfeito

Vigilância Eletrônica

Em caerns urbanos (e, ocasionalmente, nos rurais), equipamentos eletrônicos como câmeras, sensores de movimento, equipamentos de pressão e olhos a laser são de uso comum. Aprimorados pelo despertar de seus espíritos, essas defesas se tornam ainda mais efetivas no mundo físico e também funcionam na Penumbra. Tais equipamentos são raros fora dos caerns dos Andarilhos do Asfalto, apesar de não desconhecidos, pois eles cheiram demais à Weaver — uma deficiência definitiva ao Renome, se nada mais.

alertará os Garou mais rapidamente e quando o caern está sendo ameaçado, todo segundo é válido.

E, claro, existem os próprios Garou. Idealmente (se não comumente), um caern possui um ou mais Vigias posicionados nas rotas de entrada óbvias, como um beco, doca ou trilha. Sentinelas itinerantes percorrem a divisa, checando qualquer coisa suspeita. Se há um lobisomem à disposição, um sentinela similar (normalmente um Theurge) circula o caern na Penumbra. Qualquer um desses Guardiães mantém contato com seus companheiros através de espíritos, uivos ou outros sinais, conforme necessário. Caso um alarme soe, cabe aos Garou encarregados da defesa (o Vigia ou um dos outros anciões) decidir como responder. Se a ameaça parece pequena, a prática é enviar apenas um número limitado de Ahroun para lidar com a ameaça, devida a possibilidade de que o ataque seja apenas um engodo. Por essa razão, sentinelas posicionados em qualquer lugar são ordenados a permanecer em sua posição para observar outras ameaças, a não ser que um chamado “para todos” seja feito. Esse uivo ou outro sinal é um aviso de que o perímetro foi quebrado e que o caern está em risco. Assim, entre os Garou, Parentes e espíritos, não há desculpa para que um invasor pegue a seita desavisada sem o uso de uma poderosa magia e grande astúcia.

Barreiras

“Sim, senhor, o que temos aqui é perfeito. O terreno pantanoso afunilará qualquer força de ataque pela estrada, que fica aberta ao fogo a partir de 150 metros de distância da divisa. As trincheiras possuem esporões, então não há cobertura ali. Se quiser, alguns bunkers podem ser colocados em alguns pontos. Acho que as Águias ganhariam seu pagamento atacando esse lado, assumindo que seu povo esteja acordado e possa atirar direito. Você está esperando um ataque aéreo? Vai ser difícil, mas nós teremos algo, só para o caso de precisar.

“Sim, o lado oeste está bem. Agora, no leste, nós temos alguns problemas...”

— Hauptmann Klaus Braun, Parente dos Crias de Fenris, líder da equipe Águia Negra

A natureza geralmente possui um importante papel na defesa de um caern. Montanhas, brejos e outros terrenos rudes podem ser efetivos contra invasão, principalmente por uma feita por veículos. A Nascente Endormi é rodeada pelo rio em três lados e um pântano pegajoso e uma floresta densa por milhas em todos os lados; o Caern da Passagem do Inverno está empoleirado em um alto e rochoso penhasco.

Grossas fileiras de árvores, arbusto e sebes com espinhos podem deter até o mais forte invasor. Um benefício é que, se despertos (e a seita teria que ser muito tola para não fazê-lo) os arbustos serão efetivos também na Umbra.

A seita normalmente melhora as defesas locais,



construindo muros, abrigos, cercas ou fossos. Algumas seitas chegam a ativamente colocar armadilhas em seus territórios, usando varetas, laços ou armadilhas. O Vigia da Terra pode também cuidar de trilhas falsas destinadas a levar os invasores casuais para bem longe da divisa.

Caerns urbanos podem ser fortificados facilmente também, apesar que a discrição se mostrar muito mais necessária. Muros grossos e armas em posição ao redor de um quarteirão da vizinhança chamará a atenção. Em uma vizinhança dilapidada ou velhas fábricas, equipamento pesado ou entulho podem ser estrategicamente posicionados; portas e janelas podem ser travadas e vidro quebrado e chapas com pregos podem diminuir ou até mesmo ferir os ofensores. Seitas ricas com afinidade com a Weaver possuem outras opções; o complexo da Seita da Palavra Sagrada possui os equipamentos “antiterrorismo” de última geração desenhados para evitar carros bombas ou equipes de assalto que tentem chegar a seu território.

A desvantagem de se ter barreiras é que elas podem também restringir o movimento dos Garou. Batedores ou guardas de perímetro correndo para dentro do caern ou defensores com pressa para ajudar a divisa, correm o risco de ficarem presos pelas defesas. Isso pode ser aliviado pela manutenção de trilhas ocultas. Qualquer um não familiarizado com as trilhas labirínticas através da densa floresta do Caern do Caminhante Verdadeiro certamente passará despercebido pela astutamente camuflada Trilha Central entre as muitas outras mais óbvias que levam a locais sem saída ou para fora do caern.

Os defensores não devem assumir que qualquer barreira impedirá os invasores. Fomori e Dançarinos da Espiral Negra podem ser tão inventivos em superar obstáculos quanto os Escolhidos de Gaia. Mas defesas fixas darão tempo para que a seita reúna suas forças.

Defensores

Uma barricada é boa e tudo mais, mas sem defensores, a Guarda a verá cair na metade do tempo que levou para levantá-la. Você consegue manter o que construiu?

— Renault, o Agitador, Roedor de Ossos Galliard, revolucionário

Claro, fortificação nenhuma impedirá um atacante determinado, e no final, um ataque quase sempre termina em garras, lâminas e balas. E encaremos, os jovens de sangue quente rapidamente lhe dirão que não há nada de glorioso em assistir os fomori se matarem contra muros de pedra, areia movediça e arame farpado. Claro, muitos anciões que conhecem o preço de um caern perdido acham que garras limpas e períodos monótonos de vigia são um pequeno preço a se pagar pela segurança. Ainda assim, por mais que a seita queira a Wyrms distante, os servos da Wyrms a querem por lá muito mais — e onde há vontade, há uma forma. Assim, a defesa final do caern está a cargo de seus defensores lobisomens.

Geralmente, quanto mais poderoso um caern, mais defensores ele possui; os maiores caerns atraem defensores de centenas ou até mesmo milhares de

Quantos Guardiões?

Como regra geral, um caern normalmente terá um número de Guardiões igual a cinco vezes o seu nível. Caerns grandes e de prestígio podem possuir um número maior, mas a maioria das seitas não possui esse tipo de mão de obra — apesar de que os Parentes e espíritos possam, algumas vezes, compor a diferença.

Possuir muitos defensores pode não parecer muito difícil até que você perceba que ninguém pode efetivamente manter o serviço de guarda por um dia inteiro, todos os dias e que apenas os realmente obsessivos tentariam tal feito. Fora fatores como dormir e comer, a maioria dos Garou possui algum tipo de vida fora do caern. Um jovem Ahroun caçador de glórias sabe que apesar do serviço de guarda ser honrado, ele raramente se tornará um renomado enfrentador da Wyrms ficando em casa. Da mesma forma, existem os parceiros e famílias, amigos e, algumas vezes, até mesmo empregos a serem considerados. O resultado é que um caern de tamanho considerável pode possuir apenas m terço de seus Guardiões dedicados “a serviço” em um determinado momento. Claro, quando a ameaça se assombra (escapa a informação de um ataque da Pentex, ou os Dançarinos da Espiral Negra recentemente sondaram as defesas do caern), todo Guardião estará a disposição — ou o Vigia saberá o motivo.

quilômetros de distância. Os Ahroun normalmente assumem a frente de qualquer conflito, mas no aperto, qualquer Garou faz sua parte. Os Parentes locais algumas vezes são colocados na defesa do caern; apesar de apreciados e algumas vezes até esperados, os Garou sabem bem que contra as maiores ameaças ao caern, os Parentes mortais pouco podem fazer.

Espíritos Protetores

Olho-Branco cambaleou até a sequóia arrasada por um raio que marcava o centro do caern. O tiro de prata queimava em seu interior, mas ele tinha conseguido mais do que sua matilha. O grupo de assalto da Pentex entrara nas defesas exteriores fácil demais com seus explosivos e escopetas de tiro rápido carregadas com o metal lunar. Sua matilha tinha sido despedaçada em instantes e, pelos urros e gritos atrás dele, parecia que o resto da seita estava perdendo a luta.

“Grifo!” ele uivou. “Nós falhamos! Os malditos macacos roubaram nosso lar! Mas saiba que sua seita deu sua vida para te defender”. Ele se virou para voltar, para assumir seu lugar com os Garou que morriam, quando um penetrante, furioso grito de uma ave de rapina cortou o ar. Agachado abaixo da sequóia estava o Grifo, em toda sua glória, flanqueado por quatro magníficos leões que rugiram em uníssono. A

Bons Vizinhos, Parte Dois

Em tempos de crise, laços com caerns próximos são inestimáveis. Uma ponte de lua aberta rapidamente a partir de uma seita vizinha pode duplicar os defensores de um caern momentos após um ataque começar. Claro, isso funciona das duas maneiras — uma seita pode se ver perdendo guerreiros na defesa de outro caern. Além disso, nenhum Vigia permitiria que todos os defensores de seu caern corressem para ajudar outro caern que está sendo atacado — não há sentido em arriscar a perda de dois caerns quando não se pode dar o luxo de perder um. Por fim, convocar os vizinhos frequentemente, de maneira frívola, pode custar muito para a seita quando uma ameaça de verdade surge (então, lembrem-se crianças, nunca grite... bem... vocês sabem).

fúria nos olhos do totem preencheu o coração de Olho-Branco com nova vitalidade. Uivando uma canção de coragem, ele correu de volta para a batalha, com os poderosos espíritos da vingança em seus calcanhares.

Um caern saudável nunca está completamente indefeso; o totem que chama o **brugh** de lar fará o que puder para ajudar seus protetores Garou. A ajuda do totem do caern depende de sua força e natureza. Totens guerreiros estão aptos a serem os mais diretos na defesa de seu território. Invasores de caerns dos Wendigo podem se ver incapacitados por um frio de rachar os ossos, enquanto Fenris pode enviar um grupo de ancestrais para esmagar um inimigo. Totens menos combativos devem ser mais criativos. Dana, por exemplo, pode cantar ou tecer um conto que poderia enfeitiçar ou envergonhar qualquer fomori com o menor toque de humanidade em seu interior. Um caern controlado pela Raposa pode se tornar nebuloso, suas trilhas labirínticas para qualquer estranho, permitindo que os Garou reagrupem e ataquem seus desorientados adversários. **In extremis**, o totem pode até mesmo materializar no coração do caern para travar a batalha com os invasores. Tal esforço custa ao espírito e tempo ou a infusão de Gnose é necessária para fazer com que o totem retorne à sua força anterior.

Totens de matilha, da mesma forma, ajudam seus encarregados emprestando a eles Dons e Encantos. Se uma matilha devotar suas energias a honrar seu totem, o espírito pode ficar forte o suficiente para possuir outros poderes. Servos da Wyrn podem fugir de um poderoso totem que luta abertamente ao lado de sua matilha.

Como mencionado antes, os caerns são vivos com os espíritos, muitos dos quais podem possuir um papel em sua defesa ao enganar os sentidos de um inimigo, roubar suas armas ou fazer com que a terra seja intransponível. E, claro, muitos espíritos estão dispostos a, de fato, enfrentar as criaturas da Wyrn — na verdade, muitos estariam negando seu propósito caso recusassem.

Espíritos do Caern

Os espíritos são abundantes em um caern saudável, mas um espírito possui muito mais influência, prestígio e poder. Esse espírito está ligado ao caern, dependente da seita para sua proteção, mas capaz de acessar as energias do caern. Ele abandona a liberdade de se mover por um conhecimento íntimo da área dentro da divisa. A seita o venera como o totem do caern, devotando tempo em assembléias para manter seus favores.

Unindo um Espírito de Caern

Todos caerns já estabelecidos possuem totens, é claro, mas nos raros e milagrosos despertares de um novo caern, ou para um caern recém dedicado, um espírito totem deve ser ligado à terra. Geralmente, um espírito aparece no final da cerimônia de despertar o caern, apesar de que em alguns casos ele pode não chegar por horas ou até mesmo por mais tempo (por exemplo, se o caern for despertado antes da madrugada, o espírito do Anoitecer pode não aparecer até a noite). É desnecessário dizer que nenhum totem é ligado a um caern com que ele não esteja naturalmente sintonizado. Mesmo que uma seita de Andarilhos do Asfalto **pudesse** manter um caern de Instinto Primitivo, não há como eles pudessem convencer a Barata de habitá-lo. Da mesma forma, nenhum espírito dos Ventos fará seu lar em caerns em florestas densas ou cavernas.

Por outro lado, o totem que se apresenta no caern pode não ser o que a seita estava esperando. A própria Gaia toma a decisão final. Uma seita que aguarda o Unicórnio para abençoar seu recém desperto caern de Cura pode ser surpreendida quando um avatar do Riacho responde seu chamado.

Apesar de incomum, não é sem precedente que mais de um totem compartilhe o caern. Novamente, ambos os totens devem fazer sentido no esquema geral das coisas; por exemplo, como um local sagrado para os Fianna e para as fadas, o caern de Brugh na Boinne possui o Cervo e Dana como co-totens. Espíritos antagônicos não podem compartilhar responsabilidades totêmicas. Cuidar de um caern com mais de um totem é muito mais exigente do

Avatares de Totem

Uma das coisas que os Theurges devem explicar frequentemente aos jovens companheiros de matilha é o conceito de “muitos-em-um”. O Leão, por exemplo, possui muitos avatares que servem como totens de matilhas e de seitas. Eles são todos espíritos distintos, ainda que parte do Leão. Cada avatar pode diminuir ou aumentar seu poder, dependendo do futuro dos Garou a que se associa, que em troca altera o poder do Leão através de pequenos incrementos. E o Incarna sabe o que seus avatares sabem, então se você aborrecer um avatar do Leão, todos os seus avatares, do espírito do caern até o totem da matilha, saberão disso.

que o normal, mas as recompensas são, da mesma forma, maiores.

Vale notar que quanto mais poderoso o caern, mais provavelmente um espírito poderoso e importante responderá o chamado. Caerns de Nível Cinco quase sempre ostentam avatares de totens tribais ou outros, similarmente importantes, Incarna como seus patronos. Não é necessariamente um indicativo de uma ordem de importância entre a hierarquia espiritual; ele apenas tende a provar que uma poderosa ressonância atrai forças similarmente poderosas. Um lugar para tudo e tudo em seu lugar.

O Pacto

Antes de um espírito se estabelecer oficialmente no local como o totem do caern, ele sela um pacto entre ele e a seita, onde as obrigações de ambas as partes são determinadas. Normalmente, o totem pede o que é oferecido em troca de seu serviço, e os Garou oferecem proteger e honrar o espírito. Como isso é conduzido varia para cada espírito. O Touro pode tropejar da Umbra e exigir o que quiser, com nenhum espaço para acordos. Por outro lado, o Theurge principal da seita pode passar várias horas (ou noites!) negociando termos com o Pai Cidade antes de fechar um pacto. E o Uktena pode não pedir nada diretamente, mas aguardar muito em troca com o passar do tempo. Se a seita (ou seus membros) é bastante renomada, possui uma reputação por pactos generosos com espíritos e trata o totem com o máximo de respeito, o espírito pode assumir seu lugar no caern sem pedir por nada além de proteção e tratamento apropriado, sabendo que os Garou “farão o correto” pelo espírito.

Contudo, de maneira geral, um espírito não pechinchará demais. Um caern é uma fonte de poder e segurança e, no geral, espíritos preferem a conexão a um caern do que a liberdade de movimento. O que quer que eles peçam é devido mais pelo respeito do que pela ganância e qualquer discussão é mais uma formalidade do que um fato. Garou inexperientes, é claro, não possuem formas de saber disso.

Benefícios

O benefício óbvio do totem do caern é permitir acesso direto às energias místicas do caern, incluindo acesso a pontes da lua. E como qualquer outro espírito, o totem do caern pode ensinar Dons. Mas o espírito de um caern tem mais a oferecer. Só porque um Theurge precisa executar um ritual para acessar o poder do caern não significa que o totem não possa acessá-lo por si mesmo; se o espírito do caern acha que a necessidade existe, ele pode oferecer o poder do caern sem sequer os rituais apropriados. Isso acontece geralmente em tempos de guerra quando nenhum mestre de rituais está disponível; afinal de contas, o totem deve sacrificar um pouco de seu poder para oferecer tal bênção.

Outro benefício é o acesso ampliado aos espíritos associados com o totem. Uma seita de um dos caerns do Fenris achará mais fácil conjurar um espírito da ninhada

Garou Podem Se Tornar Totens de Caern?

Apesar de não completamente inconcebível, é bastante incomum para um espírito Ancestral se tornar o totem de um caern. Normalmente, o ancestral deve ter sido poderoso e de alto posto. Ele pode ter demonstrado excepcional dedicação a uma causa ou seita em particular, tornando seu espírito um “santo patrono”. Geralmente, um Incarna ou Celestino intervém para elevar o espírito do Garou ao status de um totem menor. Isso é algo **muito** maior do que simplesmente prender um espírito Garou em um fetiche e o Theurge que tenta elevar um companheiro de matilha ao status de totem arrisca muito mais do que uma falha certa — ele pode atizar a ira de um Incarna.

Um exemplo conhecido é a o caern da seita da Estrela da Aurora. Olho-Brilhante, um venerável Theurge de grande sabedoria era o mestre de rituais na abertura de um novo caern. A aurora iluminava o céu e o ritual estava perto de acabar em uma falha. Sabendo que ele não teria força para uma nova tentativa, ele empregou sua força vital para abrir o portal místico. Deu certo e Gaia honrou seu sacrifício transformando-o no totem do caern. O caern da Estrela da Aurora é de apenas Nível Um, entretanto, e é perfeitamente concebível que nenhum espírito Ancestral poderia servir como totem do caern para qualquer caern de nível maior — eles simplesmente não possuem o tempo de serviço necessário para reunir poder o suficiente.

do Fenris como as Nornas ou Hrafn, e os achará mais dispostos aos pedidos do que seitas com outros totens. Da mesma forma, um caern dedicado ao Uktena pode oferecer uma maior gama de espíritos aliados, como os espíritos da ninhada do Wendigo ou outros espíritos aquáticos ou serpentiniformes.

Mas a influência do totem de um caern também será sentida de maneiras em que as mecânicas do jogo não podem medir. De uma forma ele é a essência vital de um caern, a personalidade ativa, se você preferir. Ele pode ser sentido como uma presença palpável ao redor do caern. É a misteriosa sensação de alguém estar te observando, mas para os Garou, a sensação é confortante e não maligna. Claro, para um invasor indesejado, o espírito não será tão acolhedor.

Se honrado e protegido, o laço de um totem com o caern torna-se mais profundo, mais forte e mais predominante com o tempo. Geralmente surge um ponto onde um caern bem cuidado pode ser expandido. Uma seita pode ter construído ligações entre os Garou e as outras Raças Metamórficas ou pode ter arruinado algum aspecto da Wyrn. Quando a seita alcançar uma monumental tarefa para Gaia, o totem pode interceder em nome da seita para expandir o caern. Afinal de

...Como um Totem Desprezado

Uma seita pode sugerir que tipo de espírito ligar ao novo caern, mas, no fim, é Gaia quem decide. Se os Garou receberem o espírito de maneira respeitosa, tudo está certo. Se os membros da seita rejeitam o espírito (“Não pedimos o Guaxinim, queríamos a Raposa!”), o novo espírito partirá com raiva, possivelmente jogando uma maldição ou outro infortúnio. A seita deve em breve perceber a severidade de seu erro quando o caern começar a enfraquecer a taxa de um nível por mês lunar. Além disso, nenhum espírito que se respeite habitará o caern após o totem escolhido ter sido insultado; os lobisomens provaram, de maneira óbvia, que não estão dispostos a tratar um totem com o respeito que merece. Para impedir a deterioração do caern, os Garou terão que passar por um grande ato de contrição (normalmente envolvendo uma grande busca) para apaziguar Gaia e o espírito desprezado — se tudo der certo, então o totem concordará em retornar e o caern voltará a sua força total. Se não, bem, então é partir para o Ritual de Criação de Caern novamente...

contas, aumentar o poder e prestígio do caern beneficia o totem assim como os Garou.

Exigências

Naturalmente, em troca do poder dado pelo totem do caern, as seitas oferecem proteção ao caern. Os Garou também prometem contar histórias e cantar canções sobre o espírito do caern. Além disso, o espírito pode pedir por outras coisas, dependendo de sua natureza.

O Carcaju pode exigir que a seita mate uma criatura da Wyrn a cada semana (ou menos), enquanto a Águia pede que a divisa seja patrulhada a todo momento, para que nada escape da percepção da seita. O Pelicano pode pedir que a seita se devote a reabilitar a vida selvagem que fora danificada, principalmente aquelas prejudicadas pela Endron e outras companhias maculadas pela Wyrn, enquanto o Unicórnio pode simplesmente requisitar que a seita inteira se reúna uma vez por semana por companheirismo e para dar graças.

Naturalmente, cabe ao Narrador determinar as exigências específicas de um totem de caern. No geral, os pedidos do totem seguem o padrão de um Dogma de um totem de matilha, mas pode ser ajustado dependendo da quantidade de esforço que a seita esteja devotando ao caern, o tamanho do caern, a quantidade de Garou envolvidos (um número menor pode ter um descanso, visto que eles já estão fazendo horas extras)



e por aí vai

Limitações

A principal limitação deveria ser óbvia: o espírito está enraizado em um local. Ele não pode deixar o caern sem esforços hercúleos. Certamente não pode se mover pelo caern em qualquer circunstância. Igualmente limitados estão os sentidos do espírito: se o totem do caern é praticamente onipresente dentro da divisa, ele pode dizer quase nada sobre o que acontece no mundo exterior, seja físico ou espiritual. Ele pode enviar membros de sua ninhada para carregar mensagens ou investigar acontecimentos, mas, mais frequentemente, ele pede que os Garou desempenhem missões de importância menos triviais.

Caern e Espírito:

Conexão Sagrada

Toda a seita se reuniu, de olhos turvos, no círculo do conselho. Sonhos malignos e confusos perseguiram seus calcanhares toda noite, afastando o sono reconfortante. Os anciões concordavam que algo estava bastante errado que eles e o caern estavam sob grande ameaça.

Canta-para-Rocha-Negra deu um passo para o centro do círculo, seus pés descalços levemente pisando na areia negra. Ela parou diante de uma fina lâmina de obsidiana que estava sobre um grande bloco amarrado de basalto. Ela fechou seus olhos e ergueu sua mão acima de sua cabeça.

“Nossa Dama da Montanha, assim como nos dá seu sangue flamejante para nos sustentar, nós lhe damos o nosso para protegê-la. Fale agora conosco!” Ela bate sua mão aberta fortemente contra a pedra. Houve uma dor surpreendentemente pequena primeiro, e ela abriu seus olhos para olhar a lâmina negra brilhante que agora projetava-se das costas de sua mão. À medida que seu sangue era absorvido na lava endurecida, o calor percorria seu braço e o resto de seu corpo. O calor tornou-se um ardor rubro, então

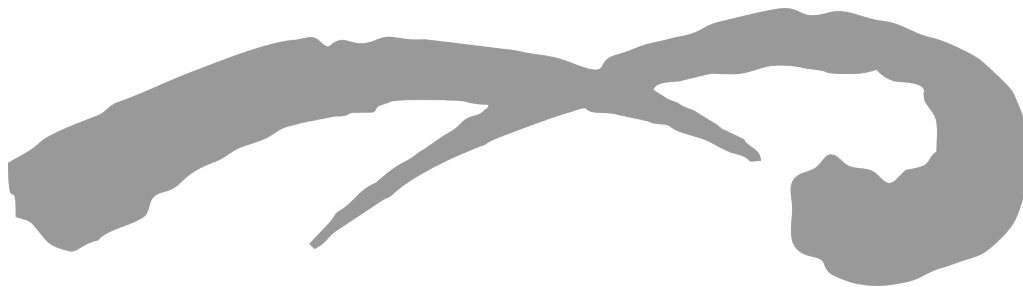
uma agonia como se uma chama dançasse em cada um de seus nervos. Ela lutou contra um grito e então estava além dos gritos quando o espírito totem incluiu sua concha.

O resto da seita a viu rodeada por uma nuvem de chama. Canta — não, era Pele agora — convulsionou nas chamas, e então relaxou. Seus olhos abriram, negros contra o amarelo-vermelho de sua pele de rocha derretida. Ela falou com uma voz profunda ainda que com um tom agudo de uma chaminé cuspidando vapor ao fundo. “A guerra está próxima”, ela começou...

O antigo ditado “o rei é a terra e a terra é o rei” aplica ainda mais para os totens de caern. O caern torna-se uma extensão do espírito. O totem está ciente de cada árvore e rocha como um lobo está ciente de suas patas e cauda. Pouco acontece aqui e escapa da percepção do totem. Isso pode ser uma grande vantagem ao buscar por caça ou invasores; existe também uma desvantagem. Caso algo danifique o caern, o totem sofre. Desmatar uma floresta ou jogar poluentes dentro da divisa atinge o totem tão profundamente quanto se um Garou fosse atingido por uma klaive. Muitos dentro da seita, e certamente a maioria dos Theurges, serão rápidos em perceber o desconforto do totem e rapidamente buscar a fonte do sofrimento.

Da mesma forma, se o espírito do caern enfraquece devido a negligência ou influência maléfica, o caern sofre — árvores secam, riachos claros tornam-se turvos e as energias do caern ficam maculadas. Os Garou ficam especialmente em alerta quando tais sintomas aparecem, pois permitir que o totem do caern adoeça é o primeiro passo para se perder um caern.

Novamente, essa conexão funciona nas duas vias. Um caern contente e saudável será refletido no estado do caern, resultando em florestas ricas em caça, jardins fartos e um bem estar (apropriado ao tipo de caern, claro — bem estar no sentido tradicional pode ser contraproducente em um caern devotado à raiva e Fúria). Um totem de um caern bem tratado pode ajudar na expansão do caern.







Capítulo Dois: Linhas Tribais

Quando nós ficamos contra vocês, Estrangeiros da Wyrn, nós caímos. Quando vocês ficaram em nossos lares contra os espíritos maléficos que vocês trouxeram consigo, vocês caíram. Agora nos erguemos juntos, e se nossos totens estão dispostos, não cairemos. Nossa astúcia e sua selvageria, nossa sabedoria e sua velocidade — queima meu coração dizer que precisamos uns dos outros, mas não há outra opção. Venha. Vamos derramar sangue juntos.

— Pedra Chorosa, Uktena Philodox

Foi dito antes que dois caerns nunca são iguais. Cada caern possui um caráter próprio, um caráter que surge com uma mistura de fatores — a localização do caern, sua forma física, as ninhadas espirituais locais, seu tipo e assim por diante. Igualmente diferenciador, no entanto, é a influência que a seita tem em seu caern. Por exemplo, um caern de Fúria descoberto e mantido por Garras Vermelhas certamente seria muito diferente se tivesse sido reivindicado pelas Fúrias Negras, Wendigo ou até pelos Bastet.

Assim como as práticas de uma tribo podem alterar a terra que eles chamam de sua, suas tradições podem influenciar a paisagem Umbral do caern. As ninhadas espirituais de seus totens tribais trazem elementos adicionais para a textura do caern, assim como as crenças e ações de seus Parentes. É verdade em todo lugar que as ações dos residentes podem alterar a Penumbra de um local — mas em um caern, as mudanças são ainda mais pronunciadas e podem escoar da Penumbra para alterar o mundo físico ainda mais.

Os Garou

É um fato de que poucos caerns de Gaia restam no mundo e os lobisomens controlam a maioria deles. Os guerreiros de Gaia se provaram mais efetivos em capturar e manter os caerns e, ainda que eles estejam escapando, os Garou ainda o fazem melhor do que a maioria das outras Raças Metamórficas.

Apesar da maioria dos caerns Garou seguir um padrão e ter as mesmas áreas dentro deles, ainda há uma grande diversidade de caerns e tradições de seitas entre a Nação. Algumas tribos mantêm certas tradições como leis sagradas, enquanto outras ignoram as mesmas tradições por completo. O caráter de um caern ou seita é, assim, enormemente influenciado pela tribo que o protege — e enquanto a tribo influencia o caern e o caern influencia a seita, muitos únicos caerns nascem.

Caerns Tribais

Desde o momento que os Garou se dividiram em tribos depois do Impergium, é uma tradição tecer seus limites junto com linhas tribais. A suposição era que uma vez que cada tribo tinha sua própria visão e suas próprias forças, as tribos estariam melhores se perseguissem seus objetivos separadamente. Isso levou a uma maior unidade dentro das seitas, apesar de que algumas vezes às custas das relações exteriores.

Com o passar dos séculos, cada tribo gradualmente evoluiu suas tradições específicas para a manutenção apropriada dos caerns. Apesar de que cada caern dos Crias de Fenris possuía suas estruturas e marcos, o espírito guerreiro da tribo e a ênfase na força assegurava que cada seita dos Crias tivesse uma grande área para testes de força e desafios físicos, assim como uma sólida defesa na divisa. É por essa razão que os estereótipos de caern são bastante úteis — dois caerns mantidos pela mesma tribo podem parecer completamente diferentes, mas um membro da tribo provavelmente encontrará elementos em comum o suficiente em cada um deles para se sentir em casa.

Bênçãos Mistas

Nesses dias desesperados, é claro, existem pouquíssimos caerns deixados inteiramente a comando de uma tribo; até mesmo as seitas urbanas de Andarilhos do Asfalto e Roedores de Ossos normalmente possuem alguns representantes de outras tribos entre seus membros. Seitas multitribais sofrem com o aumento de rivalidades e brigas internas e possuem um propósito menos focado, mas elas podem retirar forças de sua diversidade. Uma seita composta por Garras Vermelhas, Roedores de Ossos, Fúrias Negras e Uktena pode não ter muitos pontos em comum, mas pode reunir uma impressionante mistura de ferocidade, astúcia, força de vontade e sabedoria em momentos de necessidade.

Um caern mantido por uma seita multitribal desfruta de uma mistura de marcos e características, assim como de uma mistura de defensores. Cada área pode ser

acordada de uma forma ou de outra, baseado na quantidade das tribos que vivem ali. Por exemplo, nas Tumbas dos Heróis Sagrados de um caern de Crias de Fenris e de Presas de Prata, cada marcador pode conter um osso do guerreiro que ele honra e ser pendurado com armas apropriadas aos caídos. Se os Crias superam em quantidade suficiente os Presas, então eles podem recusar aos Presas a permissão de honrar os Garou caídos que não se provaram em batalha. Os Narradores são encorajados a desenvolver fusões similares da cultura tribal para demonstrar os caerns em suas crônicas.

Percebe que as descrições a seguir representam tendências na construção de caerns — elas não devem ser seguidas ao pé da letra. O Narrador deve se certificar de que cada caern é diferente do estereótipo em pelo menos três aspectos. Isso é importante para reforçar a identidade singular do local. A expressão “caern das Fúrias Negras”, por exemplo, deve sempre inspirar uma grande gama de ideias, ao invés de uma única imagem fixa. Os jogadores devem conhecer alguma coisa do que esperar de um caern de uma determinada tribo, mas não devem ser permitidos a se apoiar nesse conhecimento.

Fúrias Negras

Os gritos e uivos de alegria estavam ecoando por todo o caminho até Artemis, e até o lugar onde Pé-de-Pã estava de vigília. Ele percorreu o dedo pela borda de seu labrys e melancolicamente desejou pela milésima vez que ele tivesse nascido fêmea. Ele achava que ele teria sofrido a dor de crescer como impuro mais uma vez, até mesmo assumir o fardo dos malditos cascos novamente, se ao menos fosse capaz de participar dos rituais para a Lua e para a Mãe. Era uma noite quente, sim — mas era estranhamente fria para ele.

Ele nunca tinha sido permitido a sair da divisa. Sim, claro que parte do motivo disso era a vergonha — como ele poderia explicar os cascos fendidos eram sua herança? O caern tinha visitantes vez ou outra, todos fêmeas — e todas elas o observavam com pena ou desgosto. Uma Peregrina impura tentou atijar sua fúria contra sua mãe e suas irmãs, dizendo que ele era destinado a algo maior do que elas davam a ele. Ela ficou furiosa quando ele não a respondeu. Bem, verdade seja dita, ele tinha uma resposta para ela — mas ela, obviamente, não gostaria de ouvi-la. Como ela poderia compreender o quanto sua mãe e a seita deram a ele simplesmente por permitir que ele ficasse nesse local para começo de conversa?

Subitamente, surgiu um odor no vento, tão agudo que o dedão de Pé-de-Pã se agitou na lâmina por reflexo. Ele se ergueu completamente, subindo em sua forma verdadeira, sua forma de nascença. Ele podia sentir a fomalha dentro dele queimar, pronta para afogar a dor em seu dedo.

Perdoem-me por perturbar o ritual, irmãs e tias, ele pensou. Perdoe-me, Luna, mas eu preciso.

E ele uivou, longa e lastimosamente, enquanto as formas aracnóides saltaram da clareira sobre ele...

As Fúrias se intitulam as guardiãs da Wyld, mas elas são raramente inclinadas em buscar a Wyld nas cidades. Preferem caerns nas matas mais profundas, em locais onde ninguém esperaria encontrar habitação humana. Infelizmente, tais locais são muito mais raros na era moderna. Um caern das Fúrias geralmente é cercado por rumor e misticismo local, simplesmente para evitar que os humanos cheguem mais perto do que eles já estão.

As Fúrias são grandes devotas ao defender um caern através de segredos e furtividade, usando rituais como A Toca do Texugo em conjunto com formas mais mundanas de ocultamento. Muitas Fúrias orientam a vegetação ao redor de sua divisa deliberadamente, para que elas fiquem o mais espessa e selvagem possível, com apenas algumas poucas e escondidas trilhas através de seus galhos. Algumas seitas criaram cornetas fetiches que, quando soam, liberam uma neblina como a gerada pelo Dom: Maldição do Éolo. A neblina mística cobre toda a divisa e restringe a visão de todos que não uma Fúria Negra (é desnecessário dizer que as Fúrias nunca contribuíram com tal item em uma seita multitribal e que lá ele não seria muito útil).

No coração de um caern das Fúrias, a Wyld floresce. Muitos objetos e espíritos ali são de natureza transitória, sendo alterados de acordo com certos padrões (como os Lunos e outros espíritos lunares) ou aleatoriamente (como os Wyldlings). O misticismo das Fúrias cerca o coração do caern, e cada seita possui tabus e tradições que controlam o comportamento ali. Uma assembleia das Fúrias geralmente é mais ritualística do que as assembleias das outras tribos, já que as Fúrias pagam chiminage para seus ancestrais, a Wyld, a lua, o totem do caern e outros espíritos de uma só vez.

Muitos caerns das Fúrias constroem anfiteatros para servir como suas áreas de assembleia; o design era efetivo no tempo de seus ancestrais e ainda efetivo hoje em dia. Outros preferem um ambiente mais natural e modificam clareiras naturais apenas o necessário para tornar as assembleias possíveis.

A área de convivência de um caern das Fúrias pode assumir praticamente qualquer forma. Pode haver alguns pequenos chalés que os hominídeos achem confortáveis ou pode haver uma completa falta de estruturas. A tribo não se preocupa muito com privacidade — elas certamente realizam seus acasalamentos bem distantes dos limites do caern — mas algumas Fúrias mais jovens exigem um pouco mais de espaço para si (se elas o conseguem ou não, é outra história).

Em anos recentes, muitas seitas das Fúrias se certificaram de que exista uma área privada e apropriada para o parto — mais especificamente, para o nascimento da forma Crinos de filhotes impuros. Apesar da tribo preferir que tal área nunca fosse usada, a dura realidade é bem diferente.

O Pégaso e sua ninhada geralmente são agradados com oferendas de arte e de poesia e essa preferência pode ser vista nos santuários de um caern das Fúrias. As Fúrias Negras oferecem presentes feitos por suas próprias mãos,

sejam tecidos, pinturas, cerâmicas ou até mesmo esculturas. Claro, alguns dos campos e seitas mais cruéis também oferecem o sangue de seus inimigos — e alguns dos espíritos mais agressivos exigem tal sacrifício, mesmo das seitas mais misericordiosas das Fúrias.

As Fúrias estão do lado da norma dos Garou quando se trata de honrar seus mortos. Algumas seitas prestam reverência a seus espíritos Ancestrais, outras gastam quase todo seu tempo se focando nos vivos. A maioria simplesmente cuida de suas áreas memoriais regularmente e reza para seus antepassados conforme apropriado. As seitas das Fúrias algumas vezes nomeiam esses locais como o Repouso de Gaia ou, mais raramente, a Necrópole. É muito raro que seus filhos impuros machos sejam lembrados em tal local, mas sabe-se que já aconteceu. Na verdade, é quase certo de que quando o cego e velho Teiresias morrer, ele será lembrado na Necrópole da Seita das Visões Antigas. Mesmo após milênios, contudo, esse ainda é um assunto controverso.

A Penumbra ao redor de um caern das Fúrias geralmente é quieta; as Fúrias não atraem muitos Gafflings para si como as outras tribos o fazem. A atmosfera é mais do que um presságio, pesado com a fúria dormiente da tribo. A luz de Luna brilha afiada e ligeira, fortalecida pelos muitos rituais em sua honra. A vegetação espiritual, caso exista, cresce grossa e abundante; algumas vezes existem até mesmo espíritos plantas despertos, semelhantes a dríades, escondidos entre a folhagem. Se o caern é particularmente forte com a Wyld, a Penumbra pode mudar constantemente sua geografia por toda a divisa, tornando excepcionalmente difícil para qualquer um fora de sintonia com a Wyld encontrar seu caminho de um lugar para o outro.

Roedores de Ossos

“Por Gaia!” Roland Cantor-de-Metal finalmente explodiu. “Vocês acham que isso é uma visita social?” Ele golpeou furiosamente na direção do homem esquisito com taco de sinuca usado. “Eu disse a vocês que estou aqui carregando uma mensagem formal da cidade alta — uma mensagem que vocês poderiam receber antes se fizessem um favor a todos nós e instalassem aquelas linhas seguras — e tudo o que fizemos foi beber cerveja barata — cerveja barata e quente — e jogar sinuca com essas sete bolas e tacos remendados ou uma mesa que eu posso jurar que alguém pariu aqui!” Ele jogou seu taco longe por uma razão. “Agora, vocês vão me guiar até o seu caern ou devo ir pra casa e deixar vocês com as vassouras?”

“Você já está na divisa, seu pequeno catarrento. Você só não percebeu, com toda essa cabeçona e tudo mais.” O homem velho sutilmente tirou um naco de comida entre os dentes e moveu sua cabeça na direção da porta fechada no lado distante da sala. “Eu vou te levar mais para dentro quando você for bonzinho e estiver pronto. Agora, por enquanto, me faz um favor e dê logo a porra da sua tacada?!”

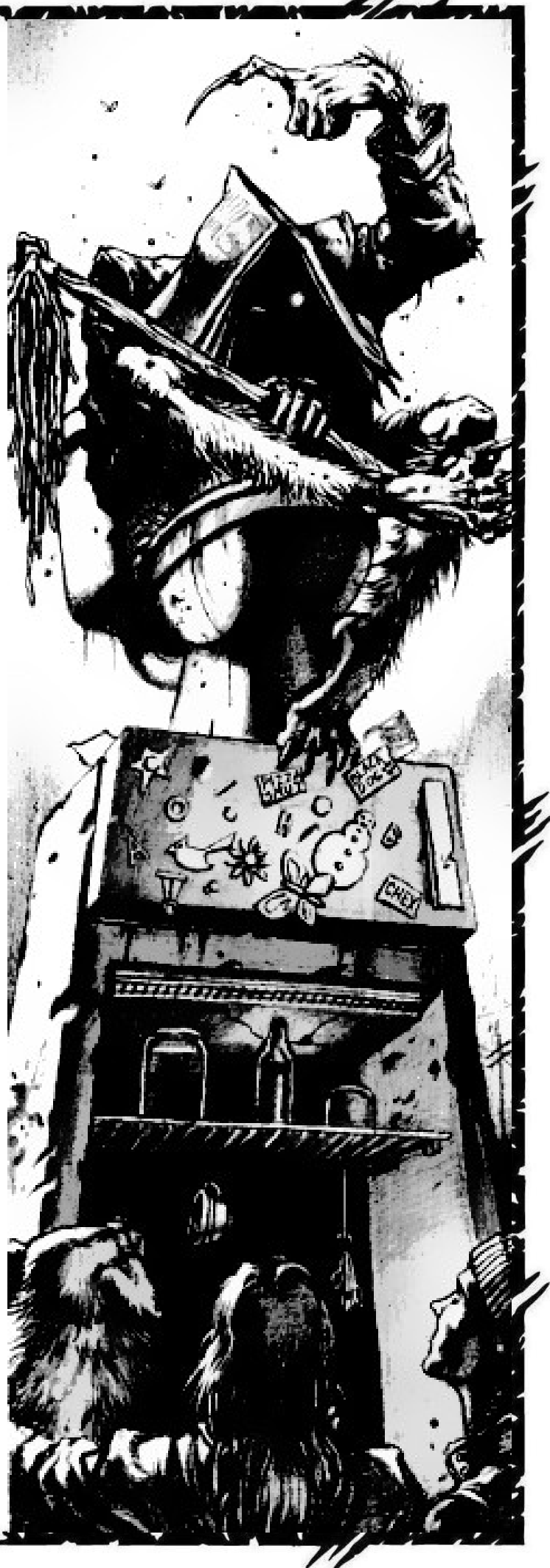
Alguém pode pensar que os Roedores de Ossos não possuem muitos caerns em seu nome — afinal, os caerns não são coisas que a mais baixa das tribos receberia como herança do irmão mais velho. Porém, tal suposição está muito longe da verdade. Os Roedores de Ossos são famosos por encontrar o que os outros lobisomens possam ter ignorado ou negligenciado, e isso inclui os caerns. Enquanto uma Fúria Negra ou um Wendigo possa torcer o nariz para uma creche abandonada, os Roedores podem ter a percepção para descobrir que o solo absorveu muita energia de Humor com o passar dos anos e que possa virar um bom caern.

A maioria dos caerns dos Roedores de Ossos é urbana; as outras tribos geralmente acreditam que Gaia abandonou as cicatrizes e até mesmo os Andarilhos do Asfalto são improváveis de olhar nas seções mais pobres da cidade. E uma vez que a maioria dos caerns que será “desperdiçada” está nas cidades, é lá onde os Roedores de Ossos os constroem. Porém, ainda há um número de caerns rurais dos Roedores, principalmente entre a porção dos Caipiras da tribo. Esses caerns geralmente infestam as estradas de terra dos Apalaches, no topo de montanhas e nos vales nos quais a Wyrn apenas recentemente está fazendo sua presença ser sentida.

O protetorado efetivo de um caern dos Roedores de Ossos pode alcançar cerca de um quarteirão; mais é difícil de se controlar sem os humanos perceberem, e muito menos não é o suficiente para um caern. Algumas vezes essa área é contada como a divisa; algumas vezes a divisa está restrita a uma única construção. Em todo caso, os Roedores se apóiam em uma rede de Parentes, pivetes subornados, Gafflings urbanos e outros sentinelas como sua primeira linha de defesa. Matilhas de cães selvagens também são uma possibilidade, apesar de que Parentes lupinos são ainda melhor (todas essas coisas também pode ajudar a estabelecer aquela seção da cidade como um lugar onde pessoas espertas *não vão*). Gatos de segurança eletrônica também são uma possibilidade, principalmente se o mecânico da seita também é um Theurge. E, como provavelmente a tribo mais populosa dos Garou de Gaia, existe uma grande chance de que a seita sempre tenha alguns sentinelas a sua disposição.

O coração do caern é algo completamente diferente, uma mistura caótica da Weaver e Wyld, de físico e espírito, precário e cheio de vida. Alguns espíritos do Rato estão sempre à mão para servir como olhos do totem tribal. O propósito do caern combinado com a teimosia e entusiasmo pela vida dos Roedores cria uma atmosfera que é difícil de se replicar no mundo espiritual ou no reino físico.

Os Roedores de Ossos nem sempre conduzem suas reuniões dentro das divisas do caern, por mais estranho que pareça. Se um caern é muito cheio, então os Roedores podem conduzir seus conselhos de guerra e reuniões gerais fora das divisas, talvez em um prédio ou armazém abandonado. Os Avôs e Avós reconhecem que esse é um risco à segurança, mas algumas vezes não há outra opção. Se houver uma área de convivência no



caern, é basicamente o maior lugar disponível que não é necessário para mais ninguém. Os Roedores não customizam as estruturas de seus caerns no nível que uma área de assembleia especial necessitaria. É um pouco difícil esconder reconstruções em larga escala dos vizinhos do que a tribo chama de território.

Quando se trata do espaço de subsistência, os Roedores não se importam com vários enfeites. Espaço para dormir compartilhado é a norma, seja num celeiro dilapidado ou em um enorme aqueduto. O Ritual do Palácio de Papelão não é considerado uma residência vergonhosa, mesmo no coração de um caern poderoso. É do costume tribal se satisfazer com o que você tem. A única notória exceção é que as seitas com algum espaço extra dão aos membros um pouco mais de espaço para manter as Bugigangas que acumulam; isso é muito bom para a moral.

Outro bom uso para as Bugigangas, claro, é para pacificar os espíritos do caern. Santuários dos Roedores de Ossos podem parecer como prodigiosas pilhas de lixo; o santuário para o totem de um grande caern pode parecer como uma explosão em uma loja de antiguidades. Grafites elaborados são outra forma popular de prestar tributo ao amado espírito patrono, assim como esculturas de ferro-velho. Os Roedores não atrairão o amor do Falcão ou de qualquer outro espírito de mentalidade nobre, mas o Rato e sua ninhada parecem satisfeitos com as homenagens ecléticas dos Roedores.

Os Roedores de Ossos não são modelos quando se trata de reverenciar seus caídos; o foco da tribo no aqui e agora faz com que eles não sejam propensos a passar muito tempo no passado. Suas áreas memoriais (que eles geralmente chamam de Quintal de Ossos) são juntas com a área de assembleia, locais onde eles podem desfrutar um bom velório e então ir para a cama. O salão dos fundos de um bar pode ser um local onde os Roedores se lembram de seus heróis, assim como um muro coberto por pichações. Em todo caso, seus Quintais de Ossos são feitos para os vivos assim como para os mortos. Afinal de contas, dizem os Roedores, se os mortos ainda estão por aí, eles gostariam de ver que seus amigos vivos estão dando conta do recado sem eles.

A Penumbra de um caern de Roedores de Ossos é uma confusão. As teias da Weaver normalmente estão presentes em certo nível (exceto em caerns rurais), mas a Wyld também é comumente forte perto dos caerns. Espíritos do Rato correm por todos os lados em quantidade que nunca se ouviu falar (exceto quando comparado à infestação que é um caern dos Ratkin). Gafflings de outros conceitos e criaturas urbanas também são comuns e constantemente cobrem os pés dos membros da seita — os Roedores não exigem lealdade de seus espíritos visitantes, o que torna seus caerns muito populares. A desvantagem disso é que um inimigo que saiba o que está fazendo pode chegar terrivelmente perto do caern ao se misturar com a massa; mas novamente, um inimigo que não saiba o que está fazendo provavelmente seria descoberto rapidamente.

Filhos de Gaia

Eliza Beija-Flor suspirou e sentou em seus quadris. Por mais que ela odiasse admitir, o cheiro de sangue fresco era algo apetitoso.

Certo, continue pensando nisso, *ela disse para si mesma.* Pode cheirar bem, mas só Gaia sabe o que há nisso.

Com um leve balançar de sua cabeça, ela se colocou de pé e sacolejou o corpo novamente. Então ela notou um dos mais novos — David, em Glabro — olhando cuidadosamente para ela. Ela bufou e então virou-se para ele. “Sim?” ela rosnou.

“Ah... nada. Digo... Beija-Flor-rhya, eu não devia fazer isso para você?” Ele inconscientemente flexionou seus braços, que eram grossos como postes telefônicos. “Você já fez muito na batalha e eu não estou cansado...”

“Não,” ela resmungou, lutando com sua garganta de Crinos pelas palavras. “Eu o matei. Ele é meu fardo.” Ela balançou sua cabeça. “Mesmo quando você deve matar. Um fardo.”

Pode parecer estranho que os Filhos de Gaia controlem um número relativamente pequeno de caerns. Afinal de contas, os Filhos trabalham bem juntos — apesar de não serem precisamente uma só mente e um só coração, eles certamente sofrem de menos disputas internas do que as outras tribos. Eles também são sábios Umbrais e estão prontos para lutar pelo que acreditam. Contudo, os Filhos de Gaia não possuem a mesma mentalidade agressiva e expansionista que as outras tribos ostentam — bem, em sua *maioria*, não. Eles conquistaram poucos caerns de outros Garou, possuem menos caerns em seu território ancestral e, assim como qualquer outra tribo, não possuem membros o suficiente para realizar o Ritual de Criação de Caern a torto e a direita — mesmo que hajam caerns potenciais por aí esperando serem tomados, o que não ocorre. Assim, os Filhos de Gaia possuem proporcionalmente menos caerns do que a maioria das outras tribos. Não estão tão falidos quanto os Peregrinos Silenciosos, os Portadores da Luz ou os Garras Vermelhas, mas certamente não estão tão bem quanto os Presas ou os Fianna.

Porém, os caerns que os Filhos *possuem* são tratados com o máximo de cuidado e respeito. Os anciões da tribo geralmente são decididos ao governar uma seita de acordo com as tradições do caern, ao invés das tradições da tribo. Uma seita de Filhos de Gaia protegendo um caern de Fúria poderia ser marcial e agressiva, muito mais do que o normal para a tribo. Tal seita provavelmente desenvolveria suas próprias tradições ferozes, tradições vagamente reconhecíveis como dos Filhos de Gaia.

Os Filhos protegem suas divisas tão furiosamente quanto qualquer outro lobisomem o faria, se não impiedosamente. Todas as armadilhas são feitas para incapacitar, capturar ou matar rapidamente. Os Filhos não gostam de armas que aleijam seus oponentes com

dor. A menos que o caern seja de natureza marcial, os espíritos aliados tendem a agir como sentinelas e mensageiros ao invés de participarem do combate. Boa parte da defesa do caern se baseia nos Garou que ali vivem. Sabendo disso, muitas seitas dos Filhos de Gaia são rigorosas a respeito de treinamento marcial, para maximizar a habilidade de combate de seus membros. As vezes, apesar desses guerreiros não possuírem o espírito sedento por sangue dos Fenrir, dos Fianna e dos Garras Vermelhas, eles possuem habilidades impressionantes ainda assim, e são facilmente subestimados.

O coração de um caern dos Filhos de Gaia é difícil de se apontar, principalmente porque a tribo evita colocar sua marca nessa porção do caern. Se o Unicórnio ou um de sua ninhada for o totem do caern, então sim, o coração do caern será um local de cura e calma — mas se o caern for devotado ao poder e resistência, então os Filhos farão seu melhor para cuidar do lado primitivo do coração do caern. Se algo pode ser dito a respeito do coração de um caern dos Filhos de Gaia, é que todas as energias esperadas são ali demonstradas.

A única tradição tribal a respeito das áreas de assembleia dos Filhos é que a hierarquia de posto é levemente enfatizada. Os Filhos de Gaia ainda são lobisomens e ainda são bastante conscientes de seu status — mas eles preferem não encorajar que um de seus filhotes pense em si como “lobo ômega”. Em termos práticos, isso significa que não há “assentos baratos” em uma área de assembleia dos Filhos; a acústica é destinada a ser excelente por todos os ângulos, não importa quem fala e de onde fala, sua voz será levada a todos.

As áreas de convivência dos Filhos são mais diversas e ecléticas, não há tradição tribal governando os locais. Um caern pode possuir um alojamento comum, uma coleção de barracas para privacidade ou mesmo alguns chalés para o uso dos Garou. Os alojamentos geralmente são espaçosos o suficiente para permitir que parceiros Parentes permaneçam no caern com seus companheiros, mas essa é uma regra é ignorada em locais onde espaço é um prêmio.

Os Filhos de Gaia são bem meticolosos a respeito de manter santuários e memoriais. Ambas as seções variam bastante em forma. Os santuários de um caern podem ser elegantemente simples, enquanto em outro caern os santuários podem ser empilhados com guirlandas de flores, ervas e outras plantas sagradas. Os valores da tribo tendem a encontrar expressão nos memoriais, onde os ancestrais que morreram quietamente em seu sono não recebem um tratamento menor do que os heróis que caíram em batalha. Essa abordagem algumas vezes causa náuseas nos visitantes de tribos mais marciais, mas os Filhos não mudarão essa prática tão cedo.

Com a influência da ninhada do Unicórnio, a Penumbra de um caern dos Filhos de Gaia geralmente é quieta e calma, como não poderia deixar de ser. Apesar da tribo evitar enfatizar suas esperanças mais pacifistas no coração do caern, o resto do caern é um local perfeito para descanso e rejuvenescimento. Essa calma pode ser

relaxante e quase hipnótica ou — no caso de caerns com uma longa e sangrenta história — ela pode projetar um sentimento de fadiga e exaustão, como um guerreiro descansando após uma longa e sofrida campanha.

Fianna

“Qual é a dessa pedra?” Libélula saltou bruscamente em uma árvore caída, chutando as folhas mortas em uma grande confusão. “A mãe vive dizendo que é coisa dos Cherokee, mas como pode você está interessado nisso se for isso? Eu achava que você não gostava dos Cherokee.”

Josiah resmungou. “Não tem nada a ver com eu gostar ou não dos Cherokee.” Ele correu o dedo pelas antigas marcações. “Essa rocha fala de algo mais antigo. Espíritos das montanhas — e não do tipo que você está acostumado. O Povo Gentil. Você sabe.”

“Fadas? Sério? Como as que Shelly fica falando?” Os olhos do filhote brilharam. “De que tipo? Os sidhe? Kelpies? Nuckelavee? Asrai?”

“Nenhum desses, idiota,” Josiah suspirou. “Esses são as fadas inglesas que você está falando. O Povo Gentil estava nessa terra muito antes de pessoas como nós aparecerem. Essas são as montanhas mais antigas do mundo e se ficam aqui deve haver algumas fadas que vêm e ouvem os sonhos das velhas pedras; acho que eles são os que viviam originalmente no brugh.” Ele balançou sua cabeça. “E com certeza eu gostaria de ter tido a oportunidade de encontrá-los.”

Os Fianna levam a custódia de um caern bem a sério. Apesar de serem relutantes a admitir, muitos deles possuem um instinto dos Crias para tomar o controle quando vêm que um caern não está “sendo gerido da maneira apropriada”. O Vigia da Terra é um cargo importante entre suas seitas e ele desfruta de uma grande influência — em tempos de paz, ele pode até mesmo exigir que o Conselho de Anciões ajude a manter a divisa limpa e saudável.

A maioria dos caerns Fianna são localizados nas matas ou em áreas rurais, mas a tribo não torce seu nariz para caerns urbanos apropriados. Eles defendem suas divisas das maneiras mais comuns, com a notória diferença do aumento da presença de Parentes. Qualquer impuro na seita recebe a virtualmente permanente posição de Guardião; na mente dos Fianna, eles são os mais descartáveis, isso os mantém ocupados para aspirar qualquer coisa a mais e você não terá que olhar para suas deformidades uma vez que você esteja dentro das fronteiras.

O coração de um caern dos Fianna é um local energético, praticamente queimando com paixão e entusiasmo. A tribo algumas vezes conduz casamentos ali, e mesmo consumir o pacto no coração do caern é um gesto simbólico de fertilidade. E, apesar do estereótipo, eles não consideram decoroso ficar extremamente bêbado no coração do caern (a menos que o totem seja um que aprove o fato, como Grain). É melhor mostrar

uma mente saudável em um corpo saudável quando no coração do brugh — uma crença que geralmente resulta na proibição dos impuros de entrar no coração do caern, exceto em tempos de grande necessidade. Novamente, qualquer coisa menos que o ideal pode ofender os totens.

Naturalmente, os Fianna são uma tribo gregária, disposta a passar tempo uns com os outros em tempos de paz e em guerra. Um caern dos Fianna deve, por necessidade, conter uma boa e espaçosa área de assembleia, apropriada para danças e cantorias, assim como conselhos de guerra. O estereótipo é que um bom suprimento de álcool deve estar presente, mas como a maioria dos estereótipos, isso só é verdade às vezes. Da mesma forma, o único fio em comum entre os alojamentos é que deve existir espaços para entreter os visitantes. Os Fianna são interessados em possuir espaço para correr para lá com seu Parente após uma assembleia ou reunião particularmente festiva. Isso nem sempre é privado. Algumas seitas são insistentes em ter todos os acasalamentos após festividades mais ou menos dentro do campo de visão de seus vizinhos, para assegurar que ninguém esteja violando a Litania de forma a produzir um impuro.

Os santuários dos Fianna não são excepcionalmente elaborados. Os Fianna gostam de decorações mais “naturais” e são mais propensos a enfeitar um santuário com chifres do que com cordões e contas. Libações são oferendas comuns. O santuário de um espírito favorecido pode cheirar perpetuamente a vinho e cerveja derramada.

Os Fianna lembram-se dos mortos em uma área que é apropriadamente chamada de Cairn dos Heróis. Ele recebe esse nome porque os Fianna gostam de construir cairns (montes de pedras) para seus caídos, mesmo que haja muito espaço para enterrar os grandes heróis. Talvez a estrutura mais comum comece com uma pilha de pedras colocadas sobre os corpos do primeiro herói ou heróis a cair na defesa do caern (ou durante o Ritual de Criação do Caern). Quando outro herói do caern cai, os Fianna pegam uma grande pedra, marcam-na com glifos que mostram os feitos do herói e a acrescentam na pilha. É dito que os poucos caerns que permanecem na Irlanda ostentam Cairns dos Heróis de tamanhos inspiradores. Contudo, outras seitas dos Fianna mantêm tradições diferentes e marcam seus Cairns dos Heróis com pedras colocadas de pé e escritas, montes com figuras de carvão cortadas em seus lados ou até mesmo clareiras com laços amarrados nos galhos ao alto. É uma prática Fianna comum acordar e ir da área de assembleia para o Cairn dos Heróis, então o memorial vê mais tráfego do que se possa imaginar.

É um ponto de orgulho para a tribo que a Penumbra de seus brughs pareça o mundo físico o máximo possível — por isso a grande estima pelo cargo de Vigia da Terra. Os Fianna fazem seu melhor para assegurar que suas terras sejam mantidas saudáveis e puras, para que seu reflexo espiritual seja nada além de uma cópia perfeita. A perfeição exata não é possível, claro — nem todas

construções podem ter reflexos, e espíritos animais são mais comuns na Penumbra do que suas contrapartes físicas o são nas divisas — mas é um ideal pelo qual vale a pena se empenhar.

Crias de Fenris

Os gritos ficaram ensurdecedores. Quatro escudos jaziam quebrados no chão; agora cada combatente estava em seu último escudo. Eles circularam um ao outro em Crinos, duas formas massivas e gigantescas cinzas com machados pesados em suas mãos. O macho agachou, quase nas quatro patas; a fêmea permaneceu em pé em uma demonstração de confiança. Então, quase mais rápido do que o olho podia acompanhar, eles saltaram em direção um do outro. O som de madeira rachando foi de gelar os ossos. Uivos de desapontamentos e louvores se misturaram quando o macho caiu, claramente favorecendo o profundo ferimento causado pelo machado em seu braço esquerdo.

“Minha Mãe Gaia,” sussurrou Luc da sua posição nas laterais. “Vocês chamam isso de chiminage?”

“O que você esperava?” Ranulf bateu uma mão nos ombros do jovem Fianna, então gargalhou ao sentir o jovem hesitar. “Há! Fique feliz que nós não exigimos que nossos convidados venham aqui e participem dos rituais para agradar o Grande Fenris!” Os dedos do ancião Fenrir apertaram só um pouco e, subitamente, Luc estava bem ciente de que todos os Crias olhavam para ele. Ele olhou tristemente para outro poste onde três escudos e um machado bem fendido estavam, então suspirou em resignação e começou a caminhar naquela direção.

Ninguém leva a responsabilidade de guardar um caern mais a sério do que um Cria de Fenris. A tribo é bastante notória por se mudar para clamar caerns que eles dizem estar sendo precariamente defendidos, os ocupantes originais concordando ou não. Ao contrário do que se imagina, os Fenrir geralmente deixam os caerns de seus maiores rivais para lá, desde que os rivais sejam obviamente capazes o suficiente de proteger o caern da Wyrn. É uma relação bastante profissional.

O máximo de Garou e Parentes são disponibilizados para defender rigorosamente a divisa de um caern dos Fenrir. Os Crias gostam de reivindicar caerns que ficam em montanhas ou no topo de colinas ou onde quer que a floresta seja mais profunda; isso agrada a ideia de estética assim como provê defesas naturais. Eles também são conhecidos por assumir caerns em ilhas ou na costa, principalmente de águas mais ao norte. Claro, nos dias de hoje ninguém pode se dar o luxo de ficar escolhendo e caerns sem defesas naturais ainda são territórios excelentes.

Os Crias não estão restritos a caerns de batalha e de glória — a maioria dos tipos de caern serve a seu propósito perfeitamente (exceto talvez pelos de Calma). Mas não importa o tipo de caern, ele inevitavelmente



absorverá uma porção do espírito guerreiro dos Fenrir. O coração virtualmente pulsa com esse vigor, mesmo caerns pequenos e fracos dos Crias possuem uma aura de força distinta no coração. Os Crias são conhecidos por santificar o coração de um caern com oferendas de sangue (próprio e de outros), apesar de que nunca caso isso ofenda o totem do caern. Algumas seitas estabelecem grandes espíritos Lobo para defender o coração do caern e seria muito difícil encontrar guardas mais ferozes e teimosos — exceto, claro, os próprios Fenrir.

Uma vez que a área de assembleia é normalmente o local onde os desafios são resolvidos, não é de se surpreender que os Fenrir se assegurem que essa seção do caern seja amplamente equipada para batalhas entre lobisomens. Muitas seitas colocam postes com espadas e escudos pendurados para tal ocasião. Existem muito mais escudos do que espadas, já que os Crias têm o hábito de destruir escudos mesmo em combates não letais. Também podem haver machados e alvos para competições de arremesso de machado ou barris com álcool para disputas de bebida. O efeito pode fazer com que estrangeiros convidados a se reunir fiquem distintamente desconfortáveis, até mesmo paranóicos que uma briga possa acontecer a qualquer momento. O sentimento não está longe da verdade.

Por comparação, a área de convivência em um caern dos Crias de Fenris é quase pacífica. Os Fenrir têm a casa e o lar em alta consideração e preferem fazer suas disputas em outros locais. Afinal de contas, eles estão dispostos a morrer para proteger seus lares e Parentes, então por que destruir tais coisas casualmente? Qualquer insulto lançado dentro dos locais de vivência é considerado duas vezes ofensivo, um erro que custou muito a um visitante. Um Cria não recuará de um desafio oferecido na área de convivência — é um sinal de fraqueza que ele não demonstrará — mas é menos provável que ele faça qualquer desafio por si mesmo.

Os espíritos aliados aos Crias geralmente são espíritos de glória e da batalha, seus santuários combinam com seu temperamento. Os Fenrir geralmente agradam seus totens com oferendas de sangue, canções de batalha e armas dos caídos. Um santuário de um caern para o Fenris pode ter pilhas de espadas antigas e enferrujadas, assim como alguns AK-47 quebrados. Os Crias são dramáticos em suas orações — batalhas de mentira são travadas com armas de lâmina (mas mundanas), uivos de antigas sagas de batalha e até mesmo testes violentos de resistência são todos considerados oferendas apropriadas para seus espíritos patronos.

As Tumbas dos Heróis Sagrados são uma parte importante de qualquer caern dos Fenrir e coitado do estrangeiro que desrespeitar a área ou do filhote que esquecer de prestar seus respeitos. Os Crias comumente colocam pequenas pedras, marcadas com runas e glifos de glória e conquista, para marcar essa área. A tribo comumente se refere ao memorial como Local dos Mortos (normalmente com algumas variantes como o Salão dos Mortos ou Vale dos Mortos). Os Fenrir

algumas vezes constroem cairns ou túmulo seus heróis mais reverenciados, piras funerárias preenchidas com os cadáveres dos inimigos são comuns também. Algumas seitas se recusam a colocar marcações para qualquer Fenrir que não caiu em batalha — aqueles que morreram de velhice ou de outras causas vergonhosas são recusados a terem um local entre os mortos honrados. Quando os Crias visitam seus memoriais, eles são quietos e reservados — a menos que ficar bêbado seja parte de sua celebração a seus ancestrais

Na Umbra, um caern dos Crias geralmente é um local primitivo e vibrante. A força da paixão dos Fenrir abastece a Penumbra local, instilando-a com vigor — se não com agressividade direta. A Penumbra é calma apenas em alguns locais (como o Local dos Mortos), na maior parte do caern, ele está repleto de energia. Ventos Umbrais ferozes sopram pela área e o barulho de distantes tempestades pode ser ouvido por toda a divisa. Espíritos da Guerra e da Gralha circulam por lá, ansiosamente retirando reservas de energia nervosa (ou do equivalente espiritual). A tensão preenche o ar, por toda a parte, é como estar na borda de um campo de batalha antes da guerra começar.

Andarilhos do Asfalto

O leve zumbido do elevador era bem relaxante, principalmente misturado com as melodias de Handel ecoando. Os olhos de Maria lentamente foram para a posição de “apenas descansando” e ela bateu seus pés no ritmo. E é assim em elevadores públicos também, ela pensou consigo. Como os empregados conseguem fazer qualquer trabalho?

A luz do 12º andar acendeu. Houve uma pequena pausa “entre andares” — e então um tremor familiar veio até Maria, sutil como o toque de uma teia de aranha. A luz do 14º andar piscou e seus olhos abriram em perfeita sincronia com mudança de andar.

O descanso tinha deixado seus ossos; agora seu corpo agitava com a sensação quase elétrica de estar em casa. Era bom estar de volta. E tinha muito a ser feito, e não muito tempo para fazê-lo.

Apesar de existir representantes dos Andarilhos do Asfalto em vários caerns rurais, todos os caerns tribais dos Andarilhos são urbanos. As cidades são o campo de batalha da tribo e eles estão decididos a não abandonar qualquer um dos locais sagrados de Gaia só porque os humanos construíram algo no local. Claro, nem todos os tipos de caern estão disponíveis na cidade — você não encontrará nenhum caern de Instinto Primitivo no centro — mas há uma surpreendente variedade de caerns espalhados pelas cidades do mundo. E os Andarilhos do Asfalto estão dispostos a defender todos eles.

Diferente de seus primos Roedores, os Andarilhos do Asfalto são meticulosos quanto a manter a divisa do caern. O Vigia da Terra é uma posição respeitada em uma seita de Andarilhos, mesmo que seus deveres sejam mais relacionados com arquitetura e engenharia civil do

que jardinagem. A borda da divisa geralmente será repleta de equipamentos de segurança de última geração, sim, mas também será limpa e convidativa como o melhor salão de um prédio de escritórios. Seitas urbanas também acham mais fácil colocar Parentes em posições úteis como sentinelas, zeladores e guardas de segurança — e os Andarilhos são os primeiros da fila para assumir a vantagem dessa posição.

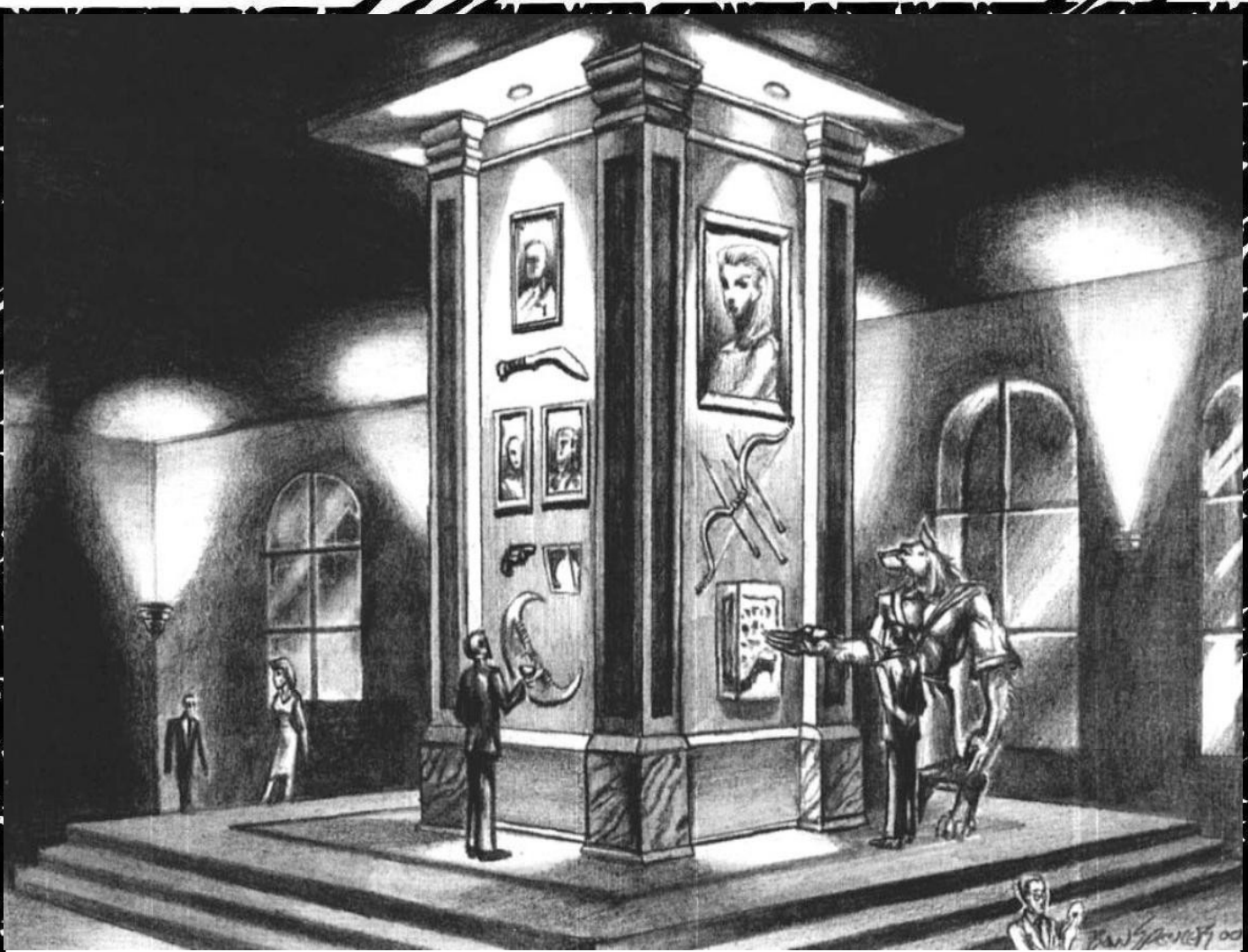
O coração de um caern dos Andarilhos do Asfalto é bastante perturbador para metamorfos mais relacionados com a Wyld. O zumbido elétrico da Tecnologia e Progresso é palpável mesmo na periferia do coração e, uma vez dentro do coração, o pulso das energias da Weaver é inconfundível. Muitos Garou visitantes que vão até o coração de um caern dos Andarilhos são tomados por um terror quase paranóico — naquele ponto, parece que seria muito mais fácil para a Weaver puxar seus fios e tomar o caern para si.

A “sala de reuniões executivas” é o estereótipo da área de assembleia de um caern dos Andarilhos do Asfalto, mas de jeito nenhum é o único exemplo. Seitas de Andarilhos do Asfalto também se reúnem em pequenos teatros, estúdios espaçosos, hotéis da virada do século readaptados e até mesmo em galerias de arte. O sistema de segurança normalmente possui alguns monitores ligados na área de assembleia. Apesar dos Andarilhos poderem deixar um Parente confiável no serviço de monitoramento, eles preferem ter um membro da tribo com acesso fácil ao sistema a todo momento.

Caerns de Andarilhos do Asfalto podem ostentar residências mais espaçosas e luxuosas do que qualquer caern tribal — para os padrões humanos, claro. Os lupinos ficam distintamente desconfortáveis nos lofts, coberturas, apartamentos ou estúdios que compõem os alojamentos do caern, mas a maioria dos hominídeos e humanos tem pouco do que reclamar.

Os espíritos tecnológicos que frequentam um caern dos Andarilhos não precisam do mesmo tipo de santuários que os outros espíritos. Mais de alguns santuários dos Andarilhos existem completamente no ciberespaço. Alguns santuários bem disfarçados são até acessíveis através de páginas da web, transformando todo acesso em uma oração eletrônica para o espírito em questão. Claro, os Andarilhos do Asfalto são duas vezes mais cuidadosos para certificar que os servidores desses santuários não entrem em colapso, causando um enorme incidente diplomático com o totem. Obviamente, muitos caerns dos Andarilhos do Asfalto ainda ostentam santuários físicos para seus espíritos aliados — os Andarilhos do Asfalto de Hong Kong são inflexíveis quanto a esse ponto. Esses santuários são limpos e bem conservados, mas facilmente projetam o ar de “primitivo urbano”. Incenso, oferendas de tecnologia capturada e suaves logomarcas são decorações comuns.

Os Andarilhos do Asfalto não se lembram de seus caídos com uma Tumba dos Heróis Sagrados *per se*; ao invés disso, seus caerns geralmente possuem uma pequena sala, normalmente com luz baixa de muito bom



gosto, decorada com lembranças dos que caíram. Isso pode ter qualquer forma, indo desde uma grande mesa de reuniões de mogno, com placas indicando os “assentos” de honra dos caídos até um santuário oriental decorado com objetos pessoais de seus heróis. Em todo caso, essa seção do caern (que eles tendem a chamar de Salão do Memorial) é ricamente adornado, com material de ótima qualidade e caro. Chame de materialismo, mas os Andarilhos do Asfalto pretendem demonstrar respeito aos falecidos.

A Penumbra de um caern dos Andarilhos do Asfalto tende a assustar os visitantes de outras tribos. Apesar da Película fraca, os fios da grande Teia da Weaver são presentes em grande nível. Porém, a manutenção cuidadosa dos Andarilhos do Asfalto mantém as Teias em relativa ordem. Alguns visitantes comentaram que a Penumbra de um caern dessa tribo não é diferente de um labirinto de plantas cuidadosamente adornado, só que com teias eletrônicas ao invés de arbustos. Algumas aranhas de rede e outros espíritos da Weaver andam ali, mas são mantidos sob controle pelo totem do caern. A natureza do caern e do totem pode influenciar a paisagem Umbral, um caern de Enigmas dos Andarilhos pode ser enfeitado com glifos ocultos e selos no neon brilhante da Penumbra, enquanto um caern de Força pode assumir a textura de ferro rebitado no mundo espiritual.

Certamente é muito diferente o que qualquer um possa esperar.

Garras Vermelhas

Galho-Queimado caminhava para um lado e para o outro, como se ele tivesse enjaulado. Você está certo, ele rosnou.

Estou. *A resposta de Pegador-de-Peixe era respeitosa, mas questionadora.* Urso foi bastante preciso e os outros espíritos concordam. Há perigo.

Galho-Queimado mostrou seus dentes e continuou a caminhar. Por fim, ele parou e fez contato visual direto com Pegador-de-Peixe. Traga ela para o caern. Ela pode dar a luz a seus filhotes aqui.

Pegador-de-Peixe resmungou e arranhou o chão. Está certo, alfa?

Claro! *Galho-Queimado mordeu ferozmente o ar e Pegador-de-Peixe se abaixou no chão.* É minha decisão, Theurge! Mas os filhotes devem sair da divisa assim que for seguro. Eles não podem crescer aqui.

Os olhos de Pegador-de-Peixe brilharam como a fria luz da lua. Entendo, alfa. Rasga-Tendões pode estar hesitante, mas eu farei... com que ele entenda, também.

Não é surpresa que os Garras Vermelhas construam os caerns menos complexos e elaborados de todos. Ainda

assim, os Garras ainda veem em primeiro Garou e depois lobos, eles usam suas mãos e garras dadas por Gaia com bom efeito. Mas qualquer estrutura ou marco que os Garras Vermelhas possam usar para definir seus caerns, um caern dos Garras ainda está entre os locais mais prístinos e selvagens de todos os locais sagrados dos Garou. Os Garras possuem alguns caerns nas Américas, na Europa, Rússia e até mesmo um na Índia — mas o número desses caerns está diminuindo rapidamente.

Os Garras Vermelhas não deixam qualquer marco físico nos limites de suas divisas — pelo menos, nenhuma pista visual. Eles marcam suas fronteiras com odores mais do que qualquer outra coisa. Um Garou na forma Lupina estará prontamente ciente dos limites territoriais, mas um humano facilmente perderia as pistas. Quando eles usam marcos mais físicos e visuais, os Garras estão mais propensos a usar ossos, pedras viradas ou marcas de garra do que deixar glifos e coisas do tipo. Qualquer humano que ignorar essas marcações e entrar dentro da divisa certamente irá morrer (é uma piada entre certos jovens Garou homínídeos que *A Bruxa de Blair* possa não ter sido um trabalho de ficção — e sim baseado em uma filmagem real de um grupo da faculdade que entrou em território dos Garras Vermelhas).

A divisa de um caern dos Garras Vermelhas seria quase relaxante, se não fosse pelas dicas de urgência primitiva e paixão que se assenta no coração do visitante. As únicas trilhas não são maiores do que aquelas que

lobos deixariam e as fontes de água são límpidas e refrescantes. Isso, contudo, não quer dizer que a divisa esteja *segura*. Os Garras Vermelhas podem não abraçar de coração a tecnologia, mas eles *colocam* armadilhas e emboscadas, e essas são ferozes. Invasores que esperam que os Garras pensem como lobos descobrem o contrário, algumas vezes no fundo de um poço de estacas ou na ponta de flechas envenenadas. Lamentavelmente, as táticas dos Garras não possuem impacto quando estão contra os exércitos modernos da Wyrn e os Garras Vermelhas perderam um perturbador número de caerns com o passar dos últimos séculos.

O sentimento de pura selvageria encontrado na divisa dos Garras Vermelhas é levada até o coração do caern, onde o único sinal de habitação Garou é o incomum número de pegadas no solo. Os Garras Vermelhas tradicionalmente se aproximam do coração do caern apenas nas formas Lupinas ou Hispo e é um insulto gigantesco assumir a forma humana no coração, principalmente se o Grifo ou alguém de sua ninhada for o totem do caern.

Em um caern dos Garras Vermelhas, a área de assembleia e a área de convivência são normalmente a mesma. Uma vez que os Garras desdenham das conveniências habitacionais dos humanos como camas e eletricidade, seus espaços para convivência geralmente são grandes o suficiente para abrigar toda a seita. Apenas em seitas maiores, onde os Garras podem esperar receber



visitantes com frequência, a área de assembleia é significativamente maior do que a seita precisaria para dormir. As áreas de convivência dos Garras geralmente são cavernas ou túneis cavados pelos Garras, possivelmente com acesso a uma grande clareira para um ocasional rompante ou discussão. A área é organizada caso precise, um Garra ou Parente poderia criar uma ninhada de filhotes na segurança do caern — mas os Garras não querem que seus Parentes fiquem apoiados demais em sua ajuda, então os filhotes são criados “naturalmente” fora das áreas principais do caern.

Apesar de sua natureza primitiva, os Garras ainda são Garou, eles mantêm santuários para os espíritos e memoriais para os caídos, como qualquer outra tribo. Contudo, esses santuários são bem primitivos em forma, os únicos artigos feitos pelo homem em um santuário dos Garras Vermelhas são as oferendas tomadas de vítimas ou inimigos caídos.

O reflexo Umbral de um caern dos Garras Vermelhas é um local selvagem e abundante. Como era de se esperar, a maioria dos espíritos a serem encontrados aqui são os espíritos dos muitos animais e de características naturais. Porém, os Garras reconhecem a grande variedade de espíritos de Gaia e às vezes possuem surpreendentes aliados como os elementais que ficam ao redor de seu caern. Da mesma forma, o Grifo colocou os animais extintos sob suas asas e assim sob a proteção dos Garras, é perfeitamente possível ver um espírito Auroque ou um espírito Dente de Sabre próximo de um caern dos Garras. Não existem espíritos da Weaver dentro do perímetro do caern, mesmo se um visitante trazer algo como um telefone celular desperto, os espíritos locais atacam o invasor da Weaver e o colocam violentamente em Modorra.

Senhores das Sombras

Um pesado e grave rugido do trovão deixou o cume da montanha vibrando e foi respondido por um coro de graves e aprovadores rugidos dos lobisomens reunidos. A caverna era quase tão escura quanto piche, as nuvens da tempestade ocultavam a lua e a luz das lanternas no pé da montanha parecia bem insuficiente para a área de conselho do caern.

Os dois “convidados” receberam lugar de honra no centro da clareira. Um, muito fora do lugar com seu terno de alfaiate, permanecia firme, resistindo ao instinto de se inquietar ou, pior ainda, olhar para o lado, em busca de seu companheiro. O outro estava totalmente ereto — não que ele tivesse outra opção. O poste era bastante resistente e os pregos que os lobisomens tinham usado morderam fundo na madeira como se fossem arpões.

A Assembleia das Sombras estava prestes a começar.

Como os Crias de Fenris, os Senhores das Sombras acreditam seriamente que os caerns devem ir para aqueles fortes o suficiente para assumi-los e mantê-los.

Graças a esse princípio, um caern dos Senhores das Sombras é o ápice da capacidade de defesa — é cuidadosamente ocultado de observadores, protegido com camadas de buchas de canhão mortais e espirituais, repleto de armadilhas e, por fim, defendido por alguns dos lobisomens mais impiedosos no mundo. Não se engane: muitos caerns dos Senhores das Sombras **caíram** para o inimigo. Contudo, eles nunca caem facilmente.

Os Senhores das Sombras **não** brincam com a defesa de suas divisas. Espíritos cruéis são intimidados a obedecer os membros da seita (mas atacam qualquer outro) e patrulham os limites da divisa. Existem varias armadilhas e os Senhores não estão acima de jogar sujo — untando estacas com fezes e carne apodrecida para aumentar as probabilidades de uma infecção é justo, em sua opinião. Os Senhores são cuidadosos para não ferir o ambiente da divisa com suas armadilhas (por exemplo, eles não usam granadas a menos que seja **absolutamente necessário**), mas eles não vêem razão para ser “humano” com os invasores. Algumas seitas são adeptas de usar gralhas ou corvos para agir como sentinelas, um rápido grasnado pode libertar todo o inferno. E, claro, os Senhores estão satisfeitos ao usar humanos e outros peões como primeira linha de defesa, alguns até mesmo conseguiram enganar grupos locais de vampiros para defender seus caerns sob alguma desculpa ou outra.

É ainda mais intimidador no coração do caern. Apesar de não existir armadilhas no coração — o que seria bastante inconveniente durante as assembleias — os Senhores unem totens de aspecto ameaçador aos caerns (algumas seitas preferem totens mais fracos para que eles possam forçá-los a uma submissão completa, mas deve ser percebido que tais seitas tendem a não durar muito). A influência do totem do caern e do Avô Trovão combinadas produzem uma atmosfera inquestionável de força dominadora. Claro, os intrometidos no coração de um caern dos Senhores das Sombras têm mais do que com que se preocupar do que a atmosfera...

Os Senhores favorecem arranjos estritos de assento em suas áreas de assembleia e podem até mesmo lembrar violentamente seus filhotes para não tomarem assentos acima de sua posição. A obsessão tribal com a hierarquia é bastante aparente em seus locais de reuniões. Os mais velhos possuem “assentos” onde suas vozes são levadas para todos e a visão é boa, Senhores menos favorecidos precisam lidar com lugares de acústica ruim e chão pedregoso.

Da mesma forma, se os Senhores puderem, seus espaços de moradia são normalmente bem amplos — pelo menos para os Senhores de alto posto. Quanto mais alto o posto, melhor é a casa de um Senhor das Sombras. Isso é parcialmente outra forma de reforçar quem é dominante e quem é submisso na seita, mas também pode servir como uma boa forma de lembrar os filhotes porque eles precisam ser destemidos e comprometidos com a causa. **Antes havia o suficiente para todos**, dizem os anciões tribais, **mas agora os tempos são diferentes. Mas se você for um bom Senhor das Sombras e devotar**

sua força ao Avô Trovão e a nós, então talvez sejamos fortes o suficiente para tomar de volta o que é nosso por direito — da Wyrn e dos Presas.

Com toda essa atenção na hierarquia e no status, é natural que os Senhores das Sombras sejam igualmente precisos em estabelecer posições entre seus aliados espirituais. Cada espírito e totem aliado a um caern dos Senhores das Sombras recebe exatamente o santuário que lhe é devido — os Senhores não acreditam em erros para o lado da generosidade. Um espírito que passa de Gaffling para Jagglings toma mais tempo no território dos Senhores das Sombras, pois ele recebe menos venerações.

Os Senhores das Sombras prestam respeito a seus caídos, mas talvez não tanta reverência quanto seria apropriado. Os únicos Senhores caídos a receber uma quantidade generosa de homenagem são aqueles conhecidos por ter ajudado seus descendentes como espíritos Ancestrais. A tribo espera que todos carreguem seu fardo e apesar dos mortos não precisarem de recursos valiosos, eles não são dignos de esforço extra e menos que eles estabeleçam o bem tribal de alguma maneira. As áreas memoriais em um caern dos Senhores das Sombras são bem mantidas e austeras. Claro, há algumas exceções — mais notoriamente entre os Hakken do Oriente — que reverenciam todos aqueles que caíram com valor e dignidade. Apesar das blasfêmias dos estrangeiros, os Senhores das Sombras não são estranhos para a honra.

A Penumbra de um caern dos Senhores das Sombras é um local imponente. Os Senhores são muito interessados em demonstrações de força e dominância e, como mencionado anteriormente, eles preferem cortejar totens de caern de aspecto intimidador. Fracos flashes de raios algumas vezes iluminam a Penumbra de um caern da tribo e os ecos de trovões distantes agitam a área a todo momento. Espíritos Corvo são uma visão comum e espíritos da dor emergem de locais ocultos para incomodar visitantes não convidados.

Peregrinos Silenciosos

A casa era cinza pelos longos anos de clima difícil, e seus picos e seu teto jogavam estranhas e irregulares sombras no sol da tarde. Ela se espalhava pela colina como uma gárgula gótica americana envelhecida se espalhando para um descanso, mas para Mephi Mais-Rápido-que-a-Morte, ela era bela.

Ele balançou a cabeça enquanto fechava o portão atrás de si. A mulher que o encontraria ali, uma mulher de ossos longos que vestia seu velho vestido de algodão como um robe de imperatriz, sorriu enquanto Mephi continuava a beber da visão. “Achei que esse lugar era apenas um rumor — apenas uma ideia esperançosa,” murmurou Mephi.

“Eu sei,” disse a mulher magra calmamente, gesticulando para a colina. “Mas é real e agora você está aqui. Bem vindo ao lar,” — o sorriso dela era triste, mas seus olhos não haviam perdido o brilho — “pois assim ele o é e por quanto tempo ele durar.”

A triste verdade é que os Peregrinos Silenciosos não possuem muitos caerns tribais — se eles tiverem mais de cinco em seu nome, estão melhores do que esperam. Os poucos que eles mantêm geralmente são pequenos e fracos em comparação a outros: lugares que outros Garou desprezaram, mas que os distantes Peregrinos conseguiram chegar até eles e reconhecê-los. Um caern dos Peregrinos normalmente é de Nível Dois no máximo e provavelmente é em um local isolado, não óbvio, fora de mão, uma colina funeral há muito esquecido é tão provável quanto uma casa na fazenda abandonada em New England. A grande exceção é o poderoso caern Roda de Ptah em Casablanca, mas os Peregrinos sequer clamam tal caern como exclusivamente deles. Eles se consideram os zeladores de um caern destinado a todos os viajantes de todas as tribos.

Quando os Peregrinos assumem um caern para si, o resultado é bem eclético. Os Peregrinos pegam emprestadas algumas de suas ideias e tradições de caerns de outras tribos, outras tradições são baseadas na cultura do que seus antigos caerns eram antes de seu exílio.

Os Peregrinos Silenciosos obviamente não possuem a força necessária, Parentes ou Garou, para defender suas divisas completamente. Ao invés disso, eles se apóiam nos espíritos aliados para preencher os locais mais fracos. Isso funciona moderadamente bem, uma vez que os quietos e observadores filhos da ninhada da Coruja são um duro inimigo, na Penumbra e no mundo físico, para se detectar. Penetrar na divisa dos Peregrinos pode ser como forçar seu caminho em uma casa mal-assombrada onde os fantasmas são bem reais, astutos e vingadores. A única desvantagem é que a Coruja possui poucos espíritos verdadeiramente guerreiros sob suas asas; a menos que os Peregrinos façam contato com um totem mais guerreiro, como o Crocodilo, eles podem achar que seus defensores espirituais não são o suficiente para conter uma invasão. Os Peregrinos equipam essas defesas com armadilhas e alarmes caso necessárias, mas, infelizmente, a tribo não possui os recursos para tornar seus caerns impermeáveis. Tudo que lhes resta é a sutileza e astúcia — e algumas vezes isso funciona, outras não.

O coração de um caern dos Peregrinos Silenciosos algumas vezes desenvolve um efeito colateral incomum ao atrair fantasmas. Isso se tornou uma tendência mais pronunciada em tempos recentes, quando alguma revolta no Mundo Inferior arremessou fantasmas como destroços por todo mundo espiritual. Os Peregrinos fazem seu melhor para livrar qualquer fantasma que se prenda na Umbra Média e Penumbra próxima de seus caerns, mas parece que a maldição tribal teve seu poder ampliado.

A área de assembleia de um caern de Peregrinos obviamente não precisa ser grande e se eles mesmos fizerem essa área, ela não será. Tal área pode até mesmo ser negligenciada. Os Peregrinos não gostam de ouvir suas vozes ecoando em espaços ou clareiras vazias. Eles já têm lembranças o suficiente de que sua tribo não é o que costumava ser.

Os Peregrinos também não precisam de uma área de

convivência, a maioria está acostumada a dormir em qualquer lugar que possam que tais amenidades raramente são um problema. Não há muito espaço para privacidade física nessas áreas em seus caerns — ao invés disso, cada Peregrino carrega sua própria privacidade consigo. Seis Peregrinos podem dormir lado a lado em uma pequena sala e ainda assim ter quilômetros de distância entre eles.

Os Peregrinos não possuem muitos santuários para seus espíritos guardiães, ao invés disso, a tribo tende a pacificar seus aliados espirituais com feitos e favores. Os poucos santuários que existem em um caern de Peregrinos Silenciosos são feitos para serem facilmente desmontados e carregados, caso necessário. Chame isso de pessimismo, mas a tribo está bem ciente de quão tênue é a posse de seus caerns. Novamente, não é sempre assim — no Antigo Egito, os Peregrinos construíam santuários mais elaborados para seus totens, completos com orações e invocações em glifos — mas a necessidade agora é o princípio guia da tribo.

Os Peregrinos são muito atentos a suas Tumbas dos Heróis Sagrados, que geralmente é a porção mais elaborada do caern, próxima ao próprio coração. Se a área for fechada, suas paredes geralmente são pintadas com desenhos que celebra as vidas dos heróis Peregrinos ou marcadas com glifos de mesmo efeito. Os Peregrinos Silenciosos também criam vasos de cerâmica pintados com armas, árvores, água corrente e outras “coisas boas” que eles desejam para seus antepassados e deixam esses presentes na área memorial (na verdade, qualquer caern com mais de um Peregrino como membro da seita pode ter alguns desses vasos colocados entre outras lembranças dos caídos). Em tempos antigos, essas áreas eram mais abundantes e envolventes, como as tumbas de seus Parentes humanos, mas o frio praticamente tomou conta quando os Peregrinos caíram em seu estilo de vida nômade. Ainda assim, a tribo trata essa área com grande reverência — a ruptura com seus espíritos ancestrais fez deles mais dedicados a manter a memória de seus ancestrais viva. Os membros da tribo raramente se referem a essa por um nome. Eles a conectam com o rio do tempo e com sua terra natal perdida, mas não querem desenvolver uma obsessão doentia com o passado — assim, eles não falam diretamente da área memorial. Se um Peregrino pretende entrar lá e meditar, ele dirá a seus companheiros que pretende “deitar no rio por um momento”.

No passado, os Peregrinos eram devotos fervorosos de um paradisíaco mundo espiritual, a Penumbra de seus caerns refletia suas esperanças e sonhos. Tais lugares eram abundantes e vívidos, o verde da vegetação Penumbral brilhava como jade na luz pálida de Luna. Riachos Umbrais corriam através das divisas, pequenos reflexos do grande rio que alimentou os Parentes humanos dos Peregrinos Silenciosos. Agora, no entanto, a Penumbra de um caern dos Peregrinos é um local sombrio e quieto, onde a luz de Luna é filtrado pelos galhos acima. Ventos calmos que cheiram a terra sopram

pela Penumbra e é dito que a Coruja envia alguns desses para mostrar um Peregrino o lugar que ele precisa estar em seguida. Vários Peregrinos param em tal caern com esperança de ficar, apenas para sentir o cheiro de algo nos ventos da Penumbra e tristemente se despedir.

Presas de Prata

O velho guerreiro grisalho estava ajoelhado na frente de uma lápide por meia hora e, todo o tempo, a sacerdotisa de túnica branca esteve silenciosamente de pé, observando-o. Não havia canto de pássaros no bosque, nem barulhos de insetos — a área das sepulturas era silenciosa como os heróis ali enterrados. Por fim, o guerreiro falou com um tom macio.

“Ele está morrendo.”

A sacerdotisa não respondeu.

O guerreiro balançou sua cabeça. “Seu corpo está saudável, sua mente está morrendo. Se mais alguém percebe isso, ele não ousa falar seus temores, nem secretamente um com outro. Eles o temem — eles temem a mim. Eu sou jurado diante do Lorde Falcão a obedecer aos comandos do meu rei e não posso desobedecer isso. Se ele ordenar que eu mate Parentes...” Sua voz ficou presa nas palavras. “Temo que eu logo seja amaldiçoado, de uma forma ou de outra.”

Uma longa pausa — e então a sacerdotisa calmamente respondeu, “Você quer que eu busque conselho — ou mesmo ajuda?”

Demorou bastante até que ele pudesse formar uma resposta.

As seitas dos Presas de Prata são estruturadas semelhantes a cortes reais, existem reis, xamãs, regentes, escudeiros e senescais, geralmente recebendo seus cargos por virtude de augúrio, assim como por feitos. Essa estrutura é levada para a estrutura física de seus caerns. Um caern dos Presas não é um bom lugar para ir se não ostenta um impressionante trono para seu rei, acomodações para as Cabanas do Sol e da Lua, uma entrada onde os visitantes possam ser anunciados formalmente para a corte e bandeiras proclamando a glória do caern e da seita. Dito isso, a tribo possui pouquíssimos caerns exclusivamente dos Presas de Prata em seu nome, eles consideram seu dever governar toda a Nação Garou e não tem escrúpulos em dividir uma seita com algumas ou todas as tribos. Desde que as outras tribos saibam seu lugar, é claro.

Os Presas de Prata praticamente não possuem caerns urbanos. Mesmo que as aristocracias das quais eles são conhecidos por se acasalarem componham o grosso de seu governo na civilização humana, é tradição dos Garou governar a partir das matas. Além disso, os caerns “apropriados” para os Presas de Prata estão situados nas matas selvagens, mesmo se um caern de Realeza surja no coração de Nova York, existem Presas que prefeririam morrer asfixiados do que ter uma corte ali. A maioria das defesas de seus caerns é natural, apesar de que existe

muitos Gafflings da ninhada do Falcão prontos para espiar os invasores e gritar por avisos.

O coração de um caern dos Presas de Prata pode ser bem desconfortável para membros de outras tribos. Apesar do coração pulsar com Gnose, há uma dor aguda no ar, como se leves traços de prata nascessem no vento. Se o Falcão abençoa o caern, invasores indignos ou maculados se encontrarão queimados com as marcas de prata só por estar no coração do caern.

A forte ênfase dos Presas de Prata em posto é similarmente evidente na área de assembleia do caern. O rei da seita sempre recebe algum tipo de assento honrado, onde ele pode se dirigir a seita ou sentar em julgamento quando necessário. Há também áreas tradicionais para as Cabanas do Sol e da Lua para ficarem e se sentarem, dependendo da construção da área de assembleia. Quanto mais perto do rei se senta, mais seriamente sua opinião é levada em consideração durante as reuniões. Posto tem sim seus privilégios.

Alguém provavelmente esperaria que os espaços de moradia em um caern dos Presas fossem similarmente estruturados, mas não é sempre o caso. Sim, os Presas de Prata exigem o respeito que lhes é devido, porém, alguns não têm escrúpulos em manter as moradias de todos de mesmo tamanho e qualidade. Isso pode causar algum descontentamento com membros da seita mais conscientes do status, mas no geral é bem recebido como uma demonstração de solidariedade com toda a seita. Infelizmente, nem todos os Presas são tão generosos e muitos insistem em manter o melhor para si em toda área da seita.

Os Presas não são muitos inclinados a construir santuários para espíritos que não da ninhada do Falcão. Na cabeça de muitos anciões, não há espíritos maiores do que o Falcão e seu povo e nenhum outro (exceto os Celestinos, é claro) podem chamar os Presas de iguais. Os membros da seita que comportam dessa maneira não são amados pelos espíritos locais, mas os espíritos ainda estão presas a oferecer obediência aos Presas. Os santuários para o Falcão e sua ninhada, por outro lado, são deslumbrantes, decorados com os melhores produtos que a tribo possa produzir. Nos caerns mais poderosos, metais preciosos e gemas adornam o santuário do Falcão. Apesar dos Presas nem sempre valorizarem tais coisas, elas **são** sinais notórios de riqueza e prestígio no mundo humano e, assim, apropriados para seu nobre patrono.

Os Presas de Prata foram quem deu origem ao termo “Tumba dos Heróis Sagrados”, seus memoriais são muito importantes para a tribo. Tais locais servem a dois papéis — são locais para se prestar homenagem aos ancestrais e são registros visíveis da linhagem dos membros. Se existir algum Sacerdote do Marfim na seita, espera-se que ele faça a maior parte da manutenção das Tumbas. Assim como as outras tribos, os Presas de Prata não têm espaço para enterrar todos seus caídos nessa área — mas algumas seitas tem a tradição de manter alguns dos ossos dos caídos como relíquias. Dizem que existem catacumbas abaixo de um caern da Rússia onde os crânios dos reis

Presas de Prata sentam-se em honra — mas não são os próprios Presas aqueles que contam essa história.

Os Presas gostam de dizer que a honra de sua tribo é refletida no mundo espiritual de seus caerns — que a Umbra no território dos Presas brilha como ouro e prata. Apesar disso ter sido verdade em algum momento, a mácula da loucura da tribo manchou muitos de seus caerns. Tradicionalmente, se as Cabanas de um caern são particularmente poderosas, sua influência pode ser sentida na Penumbra. O pálido reflexo Umbral da luz de Hélios brilha nas seções mantidas pela Cabana do Sol, enquanto o território da Cabana da Lua é banhado pelos raios lunares de Luna. Esse efeito é maculado em locais mantidos por um rei insano ou em seitas em que os Presas de Prata estão gravemente debilitados. O Protetorado do Norte sofreu de uma mancha aterrorizante enquanto Jacob Morningkill adentrava mais e mais na senilidade, mas a ascensão de Albrecht ao poder reduziu a mancha por enquanto. Permanece a ser provado se reis Renovadores como Albrecht conseguem reverter a deterioração.

Portadores da Luz Interior

Soun apoiou-se em sua pá e limpou sua testa. Ele gastou toda a manhã para replantar as sebes ao longo da trilha e ainda haviam falhas aqui e ali, onde as plantas não haviam sobrevivido. O jardim de pedras estava uma bagunça, as janelas precisavam ser trocadas e o riacho provavelmente correria lodoso por uma semana. A Penumbra estava ainda mais fora do lugar e apesar dos espíritos do Vento estarem bem, sua energia tinha sido mais um obstáculo do que uma ajuda até que o mestre os enviou para longe.

E tudo isso porque um espelho havia escapado de seu ancoradouro e o fluxo de energia se irritou e os Malditos entraram na divisa tão facilmente quanto se tivessem vindo de paraquedas.

Então alguns humanos acham que geomancia é uma arte de charlatães, hein? *Pensou com raiva.* Bem, então, talvez o *darma* dê a eles exatamente o que merecem.

Apesar dos Peregrinos Silenciosos possuírem menos caerns do que qualquer outra tribo, os Portadores da Luz Interior estão bem próximos, em segundo lugar. Os Portadores caíram em tempos difíceis e, apesar deles não estarem ainda à beira da extinção, eles estão apenas a alguns passos de distância. Por isso, é particularmente difícil estereotipar um caern dos Portadores da Luz Interior. Com tão poucos exemplos, os padrões tendem a ser bem inexatos.

A divisa de um caern de Portadores da Luz Interior pode assumir qualquer forma, desde um pequeno santuário xintó até um jardim zen no topo de um aranha-céu, de uma clareira intocada nas matas até um gigantesco monastério no Himalaia. Os Portadores normalmente guardam suas divisas com orientações

errôneas ao invés de força ou muros físicos. O domínio da Quimera sobre os enigmas e segredos dá aos Portadores uma vantagem necessária nesse ponto. Os Parentes são raros e preciosos demais para se arriscarem nas linhas de frente e ainda mais raros para serem chamados para agir como sentinelas. Ao invés disso, os Portadores da Luz Interior se apóiam nos aliados espirituais para essa tarefa.

O coração do caern é um solo sagrado, raramente os filhotes são admitidos ali, exceto como parte de uma lição deliberada. Anciões passam muito de seu tempo em meditação no coração do caern, sentindo as energias do mundo invisível passar por eles como marés. Espíritos do Vento geralmente correm por essas áreas, solapando graciosamente qualquer Garou que encontram.

O típico caern dos Portadores não devota muito espaço para áreas de convivência ou de assembleia. Assim como os Peregrinos Silenciosos, eles não possuem membros o suficiente para tal. Particularmente, seus alojamentos geralmente são mantidos deliberadamente vazios, para manter a atenção dos filhotes focada no interior, longe das armadilhas da Weaver.

Os Portadores da Luz Interior também mantêm pequenas e brandas áreas memoriais. Eles honram seus espíritos Ancestrais com grande reverência, mas preferem usar a simplicidade como guia ao adornar um jardim memorial. Eles acreditam que um ancestral é mais honrado por marcos que são eloquentemente simples, uma pedra com um glifo marcado de cada lado é uma lembrança suficiente de um honrado antepassado. Até mesmo o próprio Klaital é honrado na maioria dos santuários com nada mais que o glifo tribal dos Portadores da Luz gravado em uma árvore ou pedra.

Por outro lado, um caern dos Portadores geralmente ostenta santuários elaborados e generosos para os totens da seita. Apesar da tribo não colocar muito valor em bens materiais, eles enxergam a conexão distinta entre um espírito e seus materiais auspiciosos. De particular atenção são as estátuas e pinturas da Quimera em tais santuários até mesmo o Peregrino mais viajado teria que admitir que não há dois retratos do totem dos Portadores da Luz Interior iguais. Ela sempre é pintada como um amálgama de muitas características humanas ou selvagens, normalmente portando ou cercada por objetos misteriosos que dão algum significado simbólico a mais.

A paisagem Umbral desses caerns geralmente reflete as direções errôneas que protegem a divisa. Estranhas trilhas espirituais podem conduzir a círculos, estranhas neblinas ocultam porções do caern e barulhos peculiares podem distrair e conduzir viajantes. Os Portadores da Luz Interior encorajam os espíritos do Vento a visitá-los em seus caerns, assim a Penumbra do caern pode ser constantemente assolada por ventos Umbrais indo e vindo de todas as direções. Em resumo, é difícil para um novato, mas os anciões dos Portadores da Luz parecem ser capazes de navegar na região sem problemas.

Uktena

“Não sei,” falou a jovem Galliard. “Não parece

provável para mim.”

“Provável?” Caminhante-Invertido bufou. Ela se sentou corretamente, expulsando seu sono.

“É, ‘provável’. Digo, vamos lá. Um espírito maléfico, gigante e peludo do tamanho de uma casa — nisso eu posso acreditar. Mas dizer que ele foi preso em um cordão umbilical —” a face da jovem garota se contorceu de desgosto — “e enterrado na terra ao invés de destruído... isso é só um pouco de simbolismo, é isso. Tem que ser. É muita loucura para ser verdade.”

“Você acha tão improvável assim?” a velha mulher sorriu e bateu com a ponta de sua bengala contra a terra socada da casa do conselho. “Bem, então, por que você não começa a cavar aqui e veja por si mesma?” Ela riu do olhar no rosto da filhote. “O que, você acha que eu estava apenas contando uma velha história? Você achou que a Velha Floresta da Lua era algum lugar do outro lado do mundo? Você acha que o nome do homem branco para essa floresta foi seu primeiro nome?”

Ela balançou sua cabeça. “Eu estava honrando a memória de minha tataravó, jovem. Então, se você duvida de seus feitos, sugiro que dê uma boa olhada nos olhos do Peludo antes de fazê-lo.” Ela bateu no chão novamente. “Estou pronta quando você estiver.”

Antigamente os Uktena possuíam caerns apenas nas Américas, mas a chegada dos Estrangeiros da Wyrn mudou tudo. Com o Velho Mundo invadindo o Novo, os Uktena acharam que seria justo pagar o favor. Seitas e matilhas dos Uktena desalojadas se espalharam pelo globo, se estabelecendo em populações aborígenes para continuar sua linhagem. Como resultado, os Uktena possuem caerns em locais que as outras tribos nem imaginam. Hoje existem caerns dos Uktena ao norte do Japão, na Polinésia, Austrália — e, claro, nas Américas.

Vários caerns dos Uktena no Novo Mundo foram construídos em locais onde os Vigias dos Malditos aprisionaram poderosos Malditos há muito tempo. Isso raramente afeta o caráter do caern em si. Na verdade, em muitos casos, as energias do caern ajudam a manter o Maldito enterrado sobre camadas de energia purificada. Essa prática levou à tragédia por mais de uma vez, quando invasores capturaram um caern dos Uktena sem saber do gigante Maldito aprisionado abaixo. Sem ninguém para manter os encantos que mantinham os Malditos dormentes, eles se soltaram e destruíram muitos Garou e Parentes antes de serem derrubados — ou escaparem.

Muitos dos caerns dos Uktena possuem algum tipo de corpo d'água natural dentro da divisa; a tribo faz seu melhor para pacificar seu totem aquático com correspondência natural da água. Isso não é uma regra — os Uktena mantêm a poderosa Seita do Sonho Desperto no coração do ensolarado outback australiano — mas é algo que deixa a tribo mais confortável.

Desnecessário dizer que os Uktena são inclinados a defender suas fronteiras com espíritos aliados e vigias místicos. Eles são particularmente adeptos a usar seus

Dons e rituais para colocar armadilhas ou trilhas falsas (um único impuro Uktena com o Dom: Cavar pode fazer maravilhas para defender a divisa). A tribo também faz um grande número de amuletos para usar na defesa. Um caern onde quase todo defensor carrega pelo menos uma Flecha Maldita terá uma forte reputação no mundo espiritual. Todas essas defesas místicas também ajudam a reforçar o ar de superstição entre a população humana local, que normalmente não precisa de muito para ser convencida a ficar longe do território dos lobisomens.

O coração de um caern Uktena é estranhamente quieto e muito ocupado ao mesmo tempo. Espíritos vêm e vão constantemente, mas nunca de modo ruidoso. O ambiente muda de tempos em tempos, mas nunca enquanto está sendo observado diretamente. Como a tribo em si e seu totem, um caern dos Uktena possui muitas camadas e grandes profundezas escondidas abaixo da imobilidade da superfície.

A tribo normalmente reúne-se em pequenas áreas, geralmente próximo dos santuários dos totens e outros espíritos aliados. Algumas seitas crêem que é uma boa ideia ter os espíritos observando suas reuniões, para uma sorte extra e para um chimage extra para seus espíritos. Os Uktena acreditam que um totem é tão parte da tribo quanto qualquer lobisomem, então eles vão mais longe para se assegurar que seus companheiros espirituais sejam bem vindos. Por comparação, a área de convivência em um caern dos Uktena é notoriamente variável, devido aos diversos grupos de Parentes da tribo. Uma seita de Uktena pode viver em chalés, adobes, cavernas, hogans, choças e até mesmo a céu aberto.

Os Uktena são escrupulosos sobre manter santuários para seus espíritos aliados e até mesmo seus Ahrouns são esperados a prestar reverências aos santuários com regularidade. A área de santuários às vezes ultrapassa os memoriais aos caídos, dependendo da história da seita. Às vezes os santuários para os espíritos e o memorial são uma coisa só, listando os grandes heróis e visionários junto com os totens patronos. A forma dessas áreas depende imensamente da cultura dos Parentes locais, uma seita australiana dos Uktena como a do Sonho Desperto pode imortalizar seus antepassados e totens com rochas pintadas, enquanto uma seita cherokee no Oklahoma pode manter epitáfios de registros escritos.

As seitas dos Uktena também são propensas a estabelecer uma área para itens místicos e cultura escrita que eles acumulam, sejam grimórios de feiticeiros, fetiches Malditos ou pergaminhos de vampiros. Essa área pode ter a forma de uma livraria ou laboratório, mas é mais comum na forma de uma cabana de cura. A cabana de cura, normalmente com instalações para pesquisa e armazenamento, é quase tão bem protegida quanto o coração do caern. É sempre uma construção de alguma forma, normalmente coberto com glifos, símbolos mágicos e outras proteções. Espíritos guardiães andam ao redor da cabana protegendo-a, mas a nenhum deles é permitida a entrada — sua presença poderia perturbar o equilíbrio místico dentro da cabana.

A paisagem da Umbra de um caern dos Uktena geralmente é repleta de trilhas que levam para a Umbra Rasa, assim como viva com espíritos que correm em missões para a tribo. Qualquer aprisionamento feito a muito tempo nos solos do caern podem queimar com vida aqui, aparecendo como selos vívidos marcados na rocha ou brilhando no chão. Mas se a seita tiver feito muitos “pactos com o demônio”, uma névoa pode obscurecer certos detalhes da paisagem. Essa névoa não obscurece a visão, mas é visível aos estrangeiros e inocentes — os Uktena cujos feitos invocaram a névoa são incapazes de perceber tal arauto do azar.

Wendigo

Os xamãs dançavam cada vez mais rápido, se cortando com facas de sílex enquanto cantavam. O jovem filhote com eles corria constantemente para encher sua tigela com água fria e então jogava-a sobre os angalkut que dançavam, de novo e de novo. De repente, seus cantos se ergueram até o céu cinzento.

“Negakfok, Tomanik, O’ha’a! Manitus do Inverno ouçam os gritos de seus filhos! Negakfok, enterre os veículos deles nas profundezas do frio inverno! Tomanik, traga seus seis ventos para arremessá-los dos penhascos de nossa montanha! O’ha’a, congele-os em blocos de gelo! Visite seu hálito frio com os invasores que vieram matar seus filhos! Congele-os, para que o Grande Wendigo possa encher sua barriga faminta com sua carne e afiar seus dentes de gelo em seus ossos!”

Um grande vento uivou das nuvens e correu pelo coração do caern, partindo cordões e carregando pêlos pintados para longe. Ela passou pelos angalkut reunidos, deixando mil minúsculas pontas de gelo em seus pêlos. Ela correu pela divisa, golpeando os galhos e destruindo fogueiras. E então o vento, cheio de gelo, uivou até a estrada abaixo e os caminhões que lentamente escalavam aquele lado da montanha.

Quase todos os caerns tribais dos Wendigo estão na América do Norte, por razões óbvias. Cada um deles está localizado nas matas. Mesmo quando os três irmãos estavam dividindo a terra entre si, os Wendigo escolheram os arredores mais severos e desafiadores. Como resultado, os elementos fazem uma ótima primeira linha de defesa contra invasores. Pessoas agasalhadas para enfrentar o frio ou equipadas para escalar as montanhas estão em definida desvantagem ao confrontadas com lobisomens que não precisam de tal auxílio. Se os Theurges da seita descobrem uma ameaça, eles podem ampliar essa defesa ao conjurar tempestades para cobrir o caern.

O coração de um caern dos Wendigo pode ser amargamente frio, mas pode também prover a seita com sua única fonte de calor. Espíritos do Vento e outros espíritos da tempestade ou inverno são comuns aqui. Esses espíritos “jogam duro” com os lobisomens que entram no caern por qualquer razão que não a ritualística. Meditar no coração do caern é algo difícil

para qualquer um não acostumado com as tradições dos Wendigo de resistência estóica.

Quando os Wendigo se reúnem para um conselho, eles normalmente o fazem fora. A maioria das áreas de assembleia em seus caerns são ao céu aberto e o mais naturais possível. É raro que a tribo dar-se-á o trabalho de construir uma cabana para conselhos ou um anfiteatro, geralmente é mais respeitoso, a seus olhos, se reunirem abertamente sob o céu vigilante. Não há assento preferencial durante tais reuniões — os “bons assentos”, por dizer assim, vão para aqueles dispostos a tomá-los. Se alguém quer se sentar próximo ao Vigia, por exemplo, ele tem que convencer (às vezes fisicamente) qualquer outra pessoa que queira o assento que ele é mais merecedor.

A área de convivência estereotipada dos Wendigo é uma cabana. Na maior parte dos territórios dos Wendigo é suicídio dormir ao relento na forma Hominídea. A tribo virtualmente sempre estabelece um abrigo de algum tipo para beneficiar os hominídeos e lupinos. Tendas do suor são um apêndice comum nessas áreas, construídas para ajudar a purificação do corpo e alma. Porém, as áreas de convivência nunca são luxuosas para qualquer padrão — os Wendigo são destinados a suportar as dificuldades, não evitá-las por completo.

A tribo não oferece acomodações ilimitadas a seus aliados espirituais também. Santuários físicos são, às vezes, vistos como uma forma de “mimar” os espíritos, e o espírito que precisa desse tipo de tratamento não é o tipo

de espírito que um Wendigo quer nas suas costas. Os Wendigo agradam os espíritos com danças e canções, não com brinquedos. A exceção são alguns Wendigo do Noroeste Pacífico, que são inclinados a erguer postes de totem mostrando os totens tribais, do caern e das matilhas, esses postes geralmente estão no centro de rituais menores.

Os memoriais dos Wendigo são o solo sagrado — nem mesmo os Parentes são permitidos a entrar sem permissão explícita. Os Wendigo compartilham um enorme respeito pelos ossos dos mortos e geralmente tentam enterrar seus mortos na condição mais intacta possível. A necessidade às vezes obriga que os Wendigo mantenham uma área funerária em separado para seus heróis, fora das fronteiras do caern. Eles o fazem com prazer; o trabalho e problema extras são mais do que dignos de tal honra.

O reflexo Umbral de um caern dos Wendigo geralmente é bem mais frio que o mundo físico. Apesar do frio não causar dano aos Garou no mundo espiritual ele pode ir de desconfortável até distintivamente desagradável. Quanto mais sintonizado com o Grande Wendigo ou com espíritos do Inverno for o totem do caern, mais pronunciado é esse efeito.

Os Outros

Apesar de que todo metamorfo pode se deleitar nos



benefícios de um caern, nem todos eles estão prontos para proteger mantê-los. Em alguns casos, isso é simplesmente devido a Raça em questão ser solitária ou nômade por natureza, então se admite que seu povo faria uma pobre custódia. Outros metamorfos se arriscaram em proteger caerns — e, no fim, falharam.

Quando a Guerra da Fúria explodiu, os Garou usaram isso como uma desculpa para confiscar o máximo de caerns possível. O pretexto deles era que as outras Raças Metamórficas não estavam prontas para o desafio de defender os caerns da Wyrn — afinal de contas, elas não podiam defender aqueles caerns dos Garou.

Como resultado, apesar de que todo metamorfo alegremente usaria um caern, poucos possuem caerns deles mesmos. Ao invés disso, eles descobriram e transmitiram um novo meio de manter seus laços com o mundo espiritual. Os metamorfos sem caerns comumente possuem seus próprios rituais para destacar um pedaço do território e tornar a viagem através da Película possível ali. Esses “recantos”, como algumas vezes são chamados, não se baseiam em poderes místicos latentes do ambiente — mas não oferecem nem de perto os benefícios que um caern de verdade ofereceria. Os metamorfos da era moderna estão presos em um dilema — eles permanecem satisfeitos com o que têm ou devem assumir alguns riscos na esperança de ganhar o poder extra que tanto precisam?

Ananasi

Seis pessoas, metade delas magras como bonecos de palito, sentaram-se na fonte e conversavam calmamente entre si, seus dentes brancos brilhando nas luzes feitas pelo homem.

“A Colmeia caiu,” disse Aspeth, de cabelo e face mais pálida. “Os vencedores tiveram grandes perdas no esforço, mas seu plano era forte e sua informação precisa.”

“Claro que era,” respondeu Etienne, trivialmente.

“Nos moveremos para lá para reivindicar a área para nós?” questionou Nora, a menor. Ela ainda era jovem, não tinha passado muito desde sua Metamorfose. “Não há momento melhor, fraco como os Garou estão.”

“Não, é claro,” Etienne desaprovou friamente. “Não é como se nós tivéssemos uso... e enquanto eles o mantiverem, sabemos onde eles estão. A operação está terminada. Vamos discutir novos assuntos.”

Os metamorfos aranha são o típico metamorfo sem caern. Eles não clamam território permanente algum para si, construindo suas próprias conexões com a Umbra. Os recantos que criam são refúgios de teia, que eles chamam de *Sylie*, são tecidos de espírito e da seda dos Ananasi. A *Sylie* de um metamorfo aranha não é particularmente enorme, ela pode preencher um pequeno apartamento ou caber dentro de um armário. Estranhamente, no entanto, as *Sylios* tendem a florescer no coração da cidade ou em qualquer outro lugar onde a Weaver for forte. Aparentemente, os fios espirituais da

teia se juntam com a Teia da Weaver, criando uma passagem para o metamorfo aranha explorar. Eles usam esses abrigos da forma comum — como locais de meditação para recuperar sua Gnose e comungar com espíritos aliados e como forma de entrar na Umbra.

Como era de se esperar, é uma má ideia invadir a teia de uma aranha. Os Ananasi são notórios por deixar armadilhas de teias para proteger seu *Sylie* — qualquer coisa desde armadilhas acionadas por um fio até fios afiados, praticamente invisíveis. A Película algumas vezes é mais grossa e mais resistente próximo a um *Sylie*. Os recantos dos metamorfos aranha podem ser temporários em natureza, mas isso não quer dizer que os Ananasi não valorizam a privacidade de seus salões.

Bastet

“Esse é um insulto gigantesco, primos.” Enbata moldou cada palavra perfeitamente e juntou-as diretamente no fim, uma marca definitiva de seu descontentamento. “Cada um do Povo deveria ser bem vindo no território do outro, desde que demonstre o devido respeito. Eu demonstrei a vocês e a seu rei o respeito devido. Eu lhes disse que devo falar com ele. Então, por que vocês não me respeitam?” Enbata quase mordeu sua língua para evitar de soltar um resmungo. “Eu sou Bagheera; Eu sou Bhon Bhat. Mereço mais do que isso que me dão.”

Os dois altos guerreiros não se mexeram ou afastaram sequer um passo, para o crescente descontentamento de Enbata. “Pode ser, Bhon Bhat,” disse o da esquerda, tocando o punho de sua azagaia com o dedão. “Mas Dente Negro é o Bhon Bhat por aqui. Essas planícies são as planícies dele, esses rios são seus rios, esses rebanhos são seu rebanho. Você pode caminhar através dos pilares do portão dele, sentar próximo a seu trono e se banquetear em sua mesa e em sua fonte espiritual apenas se ele deixar. E, Bhon Bhat —” havia um desprezo em sua voz enquanto ele dizia — “ele se esqueceu de nos informar que nosso dever era manter todos os intrusos longe, exceto por seu grande amigo Enbata, ‘Senhor dos Céus Farpados’. Talvez seja um equívoco, mas não podemos criticar nosso senhor.” Ele sorriu mostrando os dentes enfileirados. “Eu perguntarei, para ter certeza, quando ver meu rei de novo. Até lá, você pode esperar por aqui, se quiser.”

Apesar dos Bastet terem conseguido manter um minúsculo punhado de caerns, principalmente na África, a vasta maioria da Raça se apóia em recantos como suas conexões Umbrais. Os poucos caerns mantidos pelos Bastet possuem pouca estrutura, raramente são algo mais do que um coração de caern e um acordo de trabalho em grupo entre os metamorfos felino que vivem ali. Não foi necessariamente sempre assim — mas o tempo e o territorialismo forçaram os Bastet a se satisfazerem com o que conseguirem pegar.

Os Bagheera quase nunca mantiveram caerns de qualquer tipo, eles estão entre os mais individualistas dos

Bastet e têm dificuldade em cooperar em grupo por mais de algumas semanas. Está implícito de que os Bagheera foram os pioneiros em dominar os recantos, talvez para que não tivessem que tolerar uma seita inteira cheia de outros Bastet.

Por outro lado, os Balam são conhecidos por ocupar e manter caerns, principalmente porque eles não têm muita competição. A terra natal dos Balam é isenta de lobos e, assim, cabe aos metamorfos jaguar defender os locais sagrados. Por séculos, eles foram o suficiente — um “deus jaguar” podia defender um pequeno caern dos humanos locais e das bestas da Wyrn e dos Malditos ocasionais, até vir o momento de passar o cargo para um descendente. A chegada de ameaças organizadas mudou tudo — não importa quão os locais temiam os domínios de um deus jaguar, os Balam governantes não podiam resistir a uma matilha de lobisomens determinada, um grupo organizado de fomori ou pior. Os Balam perderam seus locais sagrados um por um e estão em uma luta desesperada até agora para salvar os poucos que restaram.

Os Bubasti eram estranhamente gregários para uma tribo dos Bastet e, às vezes, reuniam-se em pequenos grupos para conduzir pequenos templos de “adoradores” Parentes. Um único Bubasti sempre dominava tais templos, mas uma vez que a ordem de escolha estava estabelecida as “seitas” eram moderadamente efetivas. A antiga guerra com Set e seus servos mudou isso e seria surpreendente se os Bubasti tivessem pelo menos um caern seus sobrando.

Os Ceilican, por outro lado, nunca se importaram em tomar caerns para si em primeiro lugar. Seus laços com o povo feérico fez deles convidados bem vindos nos caerns das fadas — se não convidados bem vindos, pelo menos eles sabiam o suficiente sobre o lugar para entrar sozinhos. Quando eles foram traídos, a tribo tornou-se muito mais cautelosa com seus recantos e, nesses dias, pouquíssimos Ceilican sabem qualquer coisa sobre caerns de qualquer tipo.

Os Khan estão ligados mais fortemente aos caerns do que qualquer outra raça dos Bastet, exceto uma — pelo menos dentro do território hengeyokai. Os Khan do Oriente Distante não são tão comprometidos com o ideal de solidão dos Bastet e comumente assumem posições de honra nas cortes hengeyokai. Mesmo após a Guerra da Fúria, os metamorfos tigre tinham seus caerns próprios — mas brigas internas asseguraram que todos eles fossem perdidos para invasores e para a Wyrn há muito tempo. Os Khan são profundamente envergonhados de sua falha, mas não possuem o número suficiente para se unir e tomar de volta um deles.

Como os Bagheera, os Pumonca são individualistas dedicados, quase ao ponto do isolamento. Porém, diferente dos Balam, eles também compartilham território com os Garou, então eles não precisam cuidar de caerns não reivindicados. Às vezes eles barganhavam com os Uktena ou Croatan pelo uso de um caern. Em sua maioria, eles estavam satisfeitos com seus recantos. O acordo virou merda quando surgiu a Segunda Guerra da

Fúria, os poucos Pumonca vivos hoje pensam em tentar restabelecer seus antigos contatos. É possível que alguns Pumonca mantenham alguns pequenos caerns nos Andes, fora do alcance dos Garou, mas eles não dirão, caso seja verdade.

Os Qualmi estão na mesma situação que os Pumonca — eles também possuíam conexões com os lobisomens (principalmente Uktena), e eles também romperam com essas relações quando a Segunda Guerra da Fúria surgiu. Os metamorfos lince têm mais direito a amargura, pois seu ramo europeu foi dizimado pelos lobisomens há muito tempo durante a Guerra da Fúria original. Porém, os felinos do norte fazem seu melhor para manter seu temperamento frio e seu raciocínio calmo, eles percebem que buscar por vingança provavelmente os dizimaria até o último homem.

São os Simba quem verdadeiramente quebram o molde. Assim como os lobisomens, eles operam com uma mentalidade de matilha, como os lobisomens, eles se consideram os guerreiros escolhidos de suas terras natais. De muitas maneiras, os Simbas se comportam como se fossem Garou felinos e até mesmo possuem alguns caerns nos dias de hoje. Lá eles erguem santuários para seus líderes de bando, fazem oferendas a seus vários Jamak e retiram o poder da Umbrã quando necessário. É dito que Dente Negro supervisiona dois caerns — o que ele herdou de seus ancestrais e outro que tomou dos Ajaba em sua purgação genocida. Os metamorfos leão são particularmente protetores de seus caerns, pois o coração do caern é a forma que eles têm de entrar na Umbrã sem o uso de um Dom poderoso. A matilha que planeja atacar um caern dos Simba deve estar preparada como se estivesse planejando um ataque a um caern Garou — e mais um pouco.

Se os Swara já tiveram qualquer caern em seu nome, os Simba provavelmente o tomou. O povo guepardo mal se agüenta de pé; se não fosse por sua afinidade Umbral, não teria como dizer se eles ainda estariam vivos hoje ou não.

Por fim, os Ajaba, tidos como os mestiços bastardos dos Bastet, estão igualmente em má situação. Os metamorfos hiena são tão orientados para grupos quanto os Simba ou Garou e são socialmente inclinados a manter caerns em seu nome. Uma “seita” dos Ajaba era mais um clã estendido onde todos podiam clamar um parentesco distante com qualquer outra pessoa. Porém, os Simba os forçaram para fora de seus caerns ancestrais. Os únicos caerns que eles mantêm agora são caerns urbanos, locais de Fúria e resistência em face ao sofrimento. Os Espirais Negras também tiveram um impulso de recrutamento entre os Ajaba e a promessa de caerns (ou seja, Colmeias) era um preço interessante. A maioria da tribo resistiu à tentação de dizer “foda-se tudo” e mostraram suas garras aos Caídos — mas pode ser só uma questão de tempo.

Corax

Parecia que a situação estava sob controle nesse

momento. A primeira onda de fomori se partiu em pedaços quando chegaram na emboscada dos Roedores e o resto das tropas vacilaram quando perceberam que os lobisomens estavam sobre eles. Então, os espíritos trabalharam com uma fuzilaria de vidro e de fogo, amaciando os invasores o suficiente para serem dispersados quando a carga principal dos Roedores passou por cima deles. Agora os lobisomens estavam apressadamente retirando o corpo dos caídos e colocando os incêndios sob controle, só para o caso da polícia resolver aparecer.

E lá em cima no céu, Iosef Volta-Atrás contava preguiçosamente ao redor de uma pluma de fumaça e começava a bater suas asas, voando ao norte para sua próxima parada.

Vocês têm o trabalho fácil, ele pensou consigo. Vocês só precisam vigiar um caern por vez. Nós? Nós temos que vigiar todos eles.

Os Corax não mantêm caerns e não acham que precisam. Eles sequer estabelecem recantos de qualquer tipo para uso pessoal. Em tempos antigos, os Corax eram bem vindos em todos os caerns. A chegada de um metamorfo corvo significava a chegada de notícias, algo que era digno do preço a se pagar com um pouco de Gnose. Isso mudou quando a Guerra da Fúria irrompeu, mas alguns Corax continuaram a ter contatos entre certas tribos dos Garou (notoriamente os Crias de Fenris, Senhores das Sombras, Garras Vermelhas e Fianna). Se necessário, esses metamorfos corvo eram capazes de escapar enquanto seus companheiros “olhavam para o outro lado” — mas como uma das Raças Metamórficas abençoadas com uma grande afinidade para viagens Umbrais, a maioria dos Corax prefere recarregar sua Gnose diretamente na Umbra, em um local seguro, escolhido apenas para tal ocasião.

Gurahl

O cheiro dos humanos se aproximava. Eles estavam quase no coração do local sagrado. Suas lanças de pedra tinham parado de atingir o pêlo de Rocha Rosnante há muito tempo, mas a dor em seu coração não tinha morrido, nem um pouco.

Ele não queria enfrentá-los, então ele correu. Mas eles eram rastreadores astutos — Rocha Rosnante não sabia como eles conseguiam fazer isso tão facilmente, com narizes tão pequenos e inúteis. Agora eles estavam perto e suas besteiras falavam de ursos da morte, de locais malignos e de grande força a ser conquistada ao comer a carne de ursos. Seus corações pareciam ter apodrecido completamente fora de seus corpos, deixando-os ocos — ou assim parecia para Rocha Rosnante, que nunca tinha ouvido falar de humanos agindo dessa forma e não tinha ideia de como tornar os homens melhores.

Rocha Rosnante não queria lutar. Mas parecia que não havia outra opção para ele. Então ele se ergueu em suas pernas traseiras e, com um rosnado de tremer montanhas, caminhou para encontrá-los.

Os Gurahl não praticam mais a manutenção de caerns. Antigamente, eles eram felizes em servir como os protetores dos locais sagrados de Gaia, mas eles foram expulsos de suas terras, assassinados ou forçados a hibernar. Não existe (bem, *talvez* um, mas fica a cargo do Narrador) nenhum caern ativo ainda nas mãos dos Gurahl nos dias de hoje. Os metamorfos urso de hoje se apóiam no truque de usar recantos (que eles chamam de Clareiras Umbrais) para manter suas conexões Umbrais. Ainda assim, a informação aqui pode se mostrar útil para crônicas históricas ou para acrescentar história em caerns existentes que possam antes ter ficado sob a proteção dos metamorfos urso.

Naturalmente, os Gurahl preferem abrir caerns de Cura, eles vêem isso como seu dever e responsabilidade como curandeiros de Gaia supervisionar tais poderes de caerns. Os metamorfos urso também são atraídos por caerns de Fertilidade, Gnose, Fartura, Força e Vigor, apesar de admitirem que não possuem uma reivindicação maior sob tais caerns do que qualquer outro metamorfo. Eles não são contrários a cuidar de caerns de Fúria, Instinto Primitivo e de outros tipos, mas na maioria dos casos, eles se consideram apenas os zeladores, até que uma seita digna possa ser encontrada para assumir o comando do caern.

Os Gurahl que serviram como zeladores dos caerns não eram diferentes de seus primos Garou. Eles cuidadosamente mantinham a divisa limpa, com todos os elementos naturais em harmonia, propiciavam ao totem do caern oferendas e canções, usavam de direções errôneas e intimidação para manter os humanos distantes. A maior diferença é que os metamorfos urso não eram gregários a longo prazo e, às vezes, um caern tinha apenas um único guardião Gurahl em seu nome.

Os metamorfos urso sempre tentaram deixar o caern pronto para visitantes. Os Gurahl normalmente deixavam separado uma grande área aberta para suas reuniões. Mesmo nos dias recentes, com apenas alguns Gurahl, na melhor das hipóteses, para manter um caern, eles sempre querem estar prontos para o caso de surgir uma oportunidade de hospedar um festim. Suas áreas de assembleia não eram elaboradas, os principais traços eram rochas gigantescas ou imensas árvores caídas, arrastadas e moldadas por patas gigantes para marcar as fronteiras da área ou para dar às pessoas um lugar confortável para sentar. Tais locais eram decorados com grinaldas de flores, respingos de tinta e repletos de comida durante um festim, mantendo a ideia dos Gurahl de festividades e hospitalidade — mas para reuniões de negócios, a área de assembleia permanecia simples. Os contos dizem que quando alguns Garou violaram a hospitalidade e matavam seus anfitriões, era tamanho o choque para os caerns que os caerns morreram para sempre — malditos os lobisomens com o maior dos pecados conhecidos pelos metamorfos.

Mokolé

Eles estavam preparados para entrar. Sabiam que

enfrentariam uma leve resistência nos limites do famoso território dos “feras lagartos”. Eles imaginavam que um ataque rápido com munição média derrubaria as primeiras proteções. Esperavam que os defensores ficassem mais e mais desesperados enquanto a equipe penetrava mais a dentro no coração de seu território e eles tinham trazido muita munição pesada para tal confronto.

Eles não estavam preparados para o mosassauro de seis metros que surgiu das águas rasas a não mais que seis metros da placa de “NÃO ULTRAPASSE” e arrancou a metade de cima de Conroy antes que ele pudesse gritar.

Houve vários gritos e tiros naquele momento, não era de se assustar que eles não conseguissem pensar direito. Mesmo se tivessem tempo para analisar, eles provavelmente não entenderiam porque o ataque do monstro foi tão feroz, tão longe do coração de seu lar. Eles provavelmente não tinham imaginado que eles tinham escolhido uma linha de ataque que os levava direto para o monte de ovos de Rio Caudaloso. E não havia um plano de batalha no mundo que pudesse te preparar para encarar uma furiosa mãe Mokolé.

Caerns dos Mokolé, ou “lamaçais”, não são muito elaborados. Se não fosse pelo “calafrio” espiritual que um metamorfo recebe, seria difícil para um não Mokolé perceber quando estivesse no meio de um lamaçal da Raça Dragão. Eles se reúnem ao redor de caerns como os Garou, mas têm a tendência de serem menos preocupados com o bem estar do caern do que com o bem estar dos metamorfos e espíritos do local.

A maioria dos lamaçais dos Mokolé está localizada em pantanais ou junto a rios, visto que sua maioria fica bastante confortável na água, na forma humana ou não. Dependendo da quantidade de Parentes sùquides locais, um lamaçal Mokolé pode ser localizado em um deserto — mas em sua maioria, é em um bom e confortável pantanal. A divisa é naturalmente protegida pelo terreno, como as pessoas normais tem um medo fatal de areia movediça e de cobras venenosas — e é uma questão facilíma para um Mokolé em sua forma Árquide virar qualquer barco pequeno o suficiente para navegar nos pântanos.

Os Mokolé não se preocupam muito com termos como áreas de convivência ou, ao menos, os sùquides entre eles não se preocupam. Uma simples cabana com uma boa quantidade de água pura basta. Porém, a área de vital importância de qualquer caern dos Mokolé é um local seguro para se botar ovos e chocá-los em um ninho. A Raça Dragão protegerá tais locais tão ferozmente quanto protegem o coração de seu lamaçal, seu instinto materno facilmente rivaliza com seu amor por Gaia.

A Raça Dragão mantém santuários para seus espíritos aliados, apesar de não ser uma regra fixa. A promessa dos Mokolé de lembrar de um espírito e seus feitos é tão valiosa quanto a promessa dos Garou de dedicar as mortes e os troféus de guerra a um totem. Por outro lado, os Mokolé tendem a não possuir um

equivalente à Tumba dos Heróis Sagrados, sua profunda e constante conexão com a Memória significa que onde quer que vão, eles estão conectados com aqueles que já se foram.

A paisagem Umbral de um caern dos Mokolé não é nada particularmente incomum — exceto por aqueles com uma excepcional consciência espiritual. Para esses poucos abençoados, eles podem ver sombras: impressões deixadas para trás pela Memória. Frondes sombrias e pré-históricas ondulam em ventos já extintos, pegadas gigantes afundam no humo, mas sempre apenas no canto do seu olho. Infelizmente, é impossível para alguém que não possua Mnese enxergar essas visões como algo mais do que vislumbres — o que pode ser enlouquecedor para qualquer um que as enxergue pela primeira vez e não consegue evitar, apenas quer ver mais uma vez.

Nagah

“Acho que os Caídos suspeitam de algo,” meditou Kakeiya, pregando uma vinha trepadeira em seu cabelo. “Percebi mergulhadores no porto, eles não carregam nenhuma insígnia, mas estou certa de que eles têm algo a ver com os escritórios Hallahan. Eles tem um... cheiro com eles.”

Silver Sariyena encostou contra a parede com cortinas. “Isso pode ser verdade,” respondeu com sua voz melodiosa, “mas é não é assunto nosso. Deixe os humanos escavarem o fundo do rio. Não nos encontrarão lá,” ele sorriu, acariciando o veludo.

“Devemos fazer disso nosso assunto,” disse plenamente Tokuda. “Não podemos apressar nossos planos a respeito do Andarilho do Asfalto, além do que seríamos tolos em ignorar essa ameaça.” Ele dobrou a faca que estava afiando e colocou em um dos bolsos. “Devemos preparar nossos corpos para receber os Ananta e devemos movê-lo na noite de amanhã. Então lidamos com esses pretensos caçadores dos rios. Vai ser um bom treinamento.”

Kakeiya esboçou seu sorriso perfeito em concordância. Silver Sariyena também sorriu e acenou, mas um pouco saudosamente.

Os Nagah são outra das Raças Metamórficas que possuem poucos caerns, mas aprenderam a se contentar com isso. Eles mantêm seus próprios recantos, como os Bastet — ainda que eles conheçam o segredo de absorver esses recantos (chamados de Ananta) para dentro de si, quando é a hora de viajar. Os Nagah invariavelmente colocam seus Ananta debaixo d’água, possivelmente porque o ritual não funciona em terra seca e também por preferência. Um metamorfo serpente é o suficiente para criar, manter, absorver e regurgitar um Ananta, mas os Nagah preferem manter esses recantos como pequenos “ninhos” de dois ou três. Em efeito, eles mantêm os Ananta da mesma forma que os Garou têm seus totens de matilha, apesar da função ser completamente diferente.

Os metamorfos serpente também mantêm alguns pouquíssimos caerns ancestrais, todos dos quais estão situados abaixo d’água de vários rios. Em um desses



caerns, o Sessa — o corpo governante dos metamorfos serpente — tem sua corte. Esses locais são, naturalmente, pequenos o suficiente para se ver no mundo físico — mas no mundo espiritual são cavernas majestosas, resplandecentes com veias de metal brilhante. O caern dos Sessa tem uma série de túneis espirituais que conectam com todo Ananta existente, assim a raça das serpentes consegue se manter bastante conectada.

Os caerns dos Nagah são caerns de Enigmas, Gnose e até mesmo de Segredos — um tipo raro de caern que, obviamente, não é conhecido por qualquer metamorfo. Eles não são guardados por qualquer espírito de Gaia ou totens de caern, mas mantêm muitas ligações com os Wani, os patronos espirituais do Dragão dos metamorfos serpente. Eles estão excepcionalmente bem escondidos mesmo na Penumbra e é tecnicamente possível entrar diretamente em um caern dos Nagah, mas a sobrevivência é, provavelmente, uma possibilidade bem menor.

Nuwisha

A assembleia estava ficando cada vez mais selvagem. O menestrel Visitante-do-Além foi forçado a começar seus contos um pouco mais cedo do que ele planejava, para que a audiência não estivesse muito bêbada ou briguenta para apreciá-los quando ele terminasse. Ele estava chegando a outro clímax em suas histórias e a audiência estava, de fato, em bom espírito.

“Apesar de ficarmos de luto pela morte de nossos primos Metamorfs falecidos há muito, nós os honramos ao honrar o caern que antes era deles e ao defendê-lo com nossas vidas!” Ele ergueu um chifre de líquido espumante que quase parecia brilhar na luz do fogo. “Para aqueles que vieram antes de nós e aos heróis Fianna entre nós que seguiram suas trilhas!”

“Esse é para eles!” ecoou Lua Curiosa junto com o resto da seita, erguendo sua caneca enquanto o fazia. E esse é para a cara que vão fazer se algum dia descobrirem que nós nunca partimos por completo, ela acrescentou silenciosamente enquanto dava um longo gole. Não que eu vá contar isso a vocês.

Os Nuwisha costumavam a manter caerns (ou “kibas”, como eles os chamavam), mas quando os Garou europeus apareceram pulando pela paisagem, os metamorfos coioote simplesmente recuaram. Eles descobriram que os europeus realmente serviam Gaia, mesmo que eles fossem terrivelmente desastrosos e de visão tão curta — então viram que os kibas estariam mais ou menos em boas mãos. No mínimo, não valia a pena morrer para proteger os kibas — o Coioote precisa de seus filhos, afinal. Então, eles silenciosamente arrumaram suas coisas, se mudaram e deixaram as chaves onde os Garou pudessem encontrá-las.

Bem, eles deixaram as cópias das chaves para trás. Os Nuwisha mantiveram as originais.

Até hoje, os Nuwisha quase não possuem kibas para si, eles estão satisfeitos em deixar os Garou fazer todo o

trabalho de defesa e de manutenção dos caerns, enquanto eles simplesmente entram pelas portas do fundo e usam o caern sempre que precisam. Isso não é algo que os mais jovens tentam, um metamorfo coitado ousado precisa ser de pelo menos Posto Dois e possuir o Dom de Pele de Cordeiro para ter uma chance real de sucesso. Isso torna mais fácil essa brincadeira nos kibas que costumavam estar nas mãos dos Nuwisha, uma vez que o totem do caern provavelmente não vai retirar o disfarce caso ele o reconhece por quem ele realmente é.

Os Nuwisha conhecem uma versão muito abreviada do Ritual de Abertura do Caern, um que permite a eles retirar poder de seus antigos kibas com grande furtividade e conveniência. Novamente, o ritual funciona apenas nos kibas que costumavam estar sob controle dos Nuwisha. Não há um Nuwisha no mundo que poderia passear pelo caern da Floresta Negra e persuadir ou enganar o Javali Selvagem em doar uma porção de seu poder para o trapaceiro. O ritual pode ser executado em apenas cinco minutos e não envolve altos gritos ou uivos, a maioria dos Nuwisha o utiliza quando grande parte da seita local está em sono profundo.

Ratkin

“Olhe isso,” disse Izzy admirado, gesticulando para o amontoado de concreto negro e faixas amarelas rasgadas. “Cara! Isso mexe comigo, saca?”

“Não posso dizer que sei,” Martha respondeu com cuidado, colocando suas mãos na cintura.

“E vocês se chamam de filhos da Mamãe Rato,” fungou Izzy. “O problema de vocês é, é que vocês gostam muito dos humanos. Vocês não podem apreciar coisas assim. Quando esse prédio chegou aqui, isso era apenas uma velha pilha fumegante que a Weaver tinha cagado. Mas com um pouco de gasolina e blam! As Teias foram cortadas, tudo caiu. Wyld pura, bem no coração da cidade”. Ele cheirou o ar em aprovação. “Você ainda consegue sentir o cheiro de caos, saca. É por isso que assumimos abaixo do local, é uma coisa bacana, lá embaixo. E nós continuamos frustrando os esforços dos malditos humanos para reconstruir. Vale a pena ter amigos na prefeitura,” acrescentou de forma significativa.

“Acho que sim,” admitiu Martha. E os dois ficaram quietos, observando um rato escalar entre uns pedaços de entulho e correr pelo beco.

Os Ratkin possuem vários caerns (ou “ninhos”) em seu nome e conseguem mantê-los bem. Os ativos e poderosos Presas de Prata ou Fianna podem pensar sobre tomar um caern dos Wendigo, caso ele seja perto de um rio limpo, com uma boa vista, mas não são entusiastas de encarar uma infestação subterrânea para que possam tomar os túneis dos ratos. Esses locais podem proliferar com dúzias de metamorfos rato ao mesmo tempo e são a coisa mais distante de “seguro” que a cidade tem a oferecer, exceto uma Colmeia dos Espirais Negra.

Os ninhos dos Ratkin não precisam ocupar muito espaço e eles normalmente não o fazem. É costumeiro

entre os metamorfos rato gastar muito de seu tempo no ninho na forma Roedora. Hominídea e Crinos não são muito úteis nos túneis abarrotados que eles chamam de lar. Um único armário pode oferecer espaço para vários grupos de ratos, desde que eles não tentem trazer todo seu equipamento com eles. Como resultado, a divisa de um ninho pode não se estender para muito distante — mas com todos os olhos que os Ratkin possuem ao seu lado, eles são capazes de perceber os invasores muito antes de eles ultrapassarem os limites da divisa.

Porém, nem todos os ninhos dos Ratkin são urbanos (apesar da imensa maioria ser). Os Ratkin mantêm um ocasional reino rural, em silos de grãos abandonados, afluentes de rios, oásis ou cidades fantasmas. Esses ninhos não ostentam nem de perto a população de metamorfos rato que um ninho urbano médio, apesar de que ainda há muitos Ratkin para dar a um invasor incauto uma surpresa desagradável. Normalmente existem vários Parentes — e normalmente Parentes roedores — na área de um ninho. Os Ratkin são notórios por se acasalar de maneira prodigiosa e gostam de ter vários corpos quentes a sua volta.

O coração de um caern dos Ratkin é... livre ao redor das bordas da realidade. Mesmo que o coração do caern seja enterrado profundamente abaixo de um quarteirão em expansão, os metamorfos rato roeram as Teias de tal forma que a Película é surpreendentemente baixa para qualquer caern urbano. E a Penumbra de um ninho, bem, é onde as coisas ficam realmente selvagens — ou, mais precisamente, verdadeiramente da Wyld. Os Ratkin são criaturas de caos e tendem a estabelecer bases em locais onde a Weaver é fraca e a Wyld é forte. Graças ao seu próprio tipo de anarquia praticada, os Ratkin são capazes de alimentar a Wyld mesmo no coração das cidades — mais precisamente, nas áreas urbanas que os humanos têm medo de entrar. A realidade fica por um fio ainda mais no território dos metamorfos rato e os espíritos da Weaver que ficam próximos demais do coração do ninho são devorados. Espíritos do Rato são abundantes, até mesmo se reunindo nas hordas durante os maiores rituais. A Teia aqui foi roída a quase a finura de um fio de cabelo em algumas partes, comida completamente em outras. É um local hostil para qualquer visitante que não é aliado ao Rato ou aos seus filhos e até mesmo os Roedores de Ossos podem ter que dar uma rápida explicação para desculpar por sua presença.

Rokea

Olhos-da-Ferida podia farejar o sangue de baleia invadindo o oceano mesmo a meia milha de distância entre eles. Forçando para ter pensamentos frios ao invés do quente instinto de se alimentar, enviou outra questão pulsando pelas águas manchadas.

Eles usaram ferramentas de homens?

A resposta do Rorqual retumbou em sua cabeça e ele quase sentiu um tremor da dor da grande baleia. Não para respirar. Usaram armas de homens para me ferir e cheiravam a mais morte dos homens, mas as

guelras eram deles mesmos.

Muito bem, *Olhos-da-Ferida* respondeu de forma breve. Nade para longe. Eu estou reunindo e seu sangue iria nos distrair.

Sim.

Sua forma cresceu com novos músculos, tamanho e espessura para a forma da Morte, as Mandíbulas Guerreiras, a forma do Tubarão Ancestral. Fileira após fileiras de dentes enormes rangendo uma contra a outra. O calor familiar da raiva bateu em seu coração e sua mente queimou com um chamado furioso.

Irmãos. Os filhos e filhas malditos de Qyrl se reúnem próximos à Gruta dos Seis Cortes Tempestuosas. *Outro pulso elétrico e a localização foi levada até os outros.* Nadem até mim. Haverá comida.

Os Rokea não são bestas territoriais e não possuem muito o conceito de “possuir” porções do mar. O conceito de reivindicar um caern como “deles” é um pouco estranho a eles — se você não pode pegá-lo e carregá-lo consigo, como ele pode ser seu? Eles reconhecem caerns — ou Grutas, como eles os chamam — como locais onde a Película é fraca e os metamorfos tubarão podem facilmente entrar na Umbra ou retirar um pouco das bênçãos de Gaia. Eles só não consideram uma Gruta como algo que alguém possa possuir.

Porém, as memórias dos Rokea são muito longas — pois há poucas distrações nos mares escuros — e cada metamorfo tubarão sabe a localização de virtualmente toda Gruta por centenas de quilômetros. Apesar deles permitirem a certos indivíduos estabelecerem base em uma Gruta (as fadas sereias, por exemplo, são capazes de viver nas Grutas sem causar a ira dos Rokea), eles estão mais do que dispostos a decidir quem é autorizado e quem não é.

Por fim, os Rokea possuem algo como uma relação simbiótica com os Rorqual, grandes (e bem raros) Kami ligados aos corpos dos cetáceos. Os Rorqual conseguem drenar Gnose das Grutas apropriadamente e a distribuem a qualquer um dos filhos de Gaia que a quiserem. Uma vez que um único Rorqual pode conter vastas quantidades de Gnose e são experientes em localizar os Rokea para dar-lhes tal presente, isso faz muito menos necessário para os Rokea ficar próximos a uma Gruta. Os metamorfos tubarão deixam para os Rorqual prestarem homenagem e cuidar dos locais sagrados — eles travarão as batalhas para defender as Grutas quando necessário.

As Cortes Bestiais

A flautista sentava com as pernas cruzadas próximo à pequena lagoa, soprando um tom para as carpas que passavam por todos os lados dos caules das lótus. A música permaneceu nos galhos do salgueiro, escorregando entre as folhas — então morreu abruptamente enquanto o pequeno e esfarrapado homem saltava o riacho e se aproximava da flautista. Ela repousou a flauta em seu colo, mas não olhou para cima.

“Desculpas,” o visitante assoviou. “Eu não queria

interromper seu transe.”

“Sua voz faz de você um mentiroso,” ela respondeu sem tom. “Mas compreendo seu prazer em me manter ocupada. Você não gosta da ideia de... um da minha espécie ter uma calma hora para pensar no que quer que seja que nós pensamos.”

O homem cerrou seus dentes descombinados e seus lábios tremeram como se ele estivesse torcendo suíças imaginárias. “Os caçadores japoneses estão vindo,” ele cuspiu. “Eles possuem novas armas e muitas, muitas balas. Eles fedem a teias de metal. Eles devem ser abordados, mas o sentai da Lua de Fogo ainda está em Hakodate. General Dez Sóis diz que você deve ser o suficiente.”

“Entendo.” Ela se pôs de pé em um movimento sinuoso, como uma serpente se desenrolando. “Então, se devo ser suficiente, eu irei”. Pela primeira vez ela olhou diretamente para seu visitante, que hesitou diante de seu olhar semelhante a pedras preciosas. Ela estendeu sua flauta — e, apesar de não saber por que, ele abriu sua mão e a pegou.

“Prometi a nossa patrona, a poderosa Montanha, que eu tocaria para ela nessa noite. Se eu... me atrasar, creio que você deva cumprir meu compromisso por mim.”

As terras das Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda possuem tantos locais sagrados como as Terras do Poente e os hengeyokai tiveram que defender seus caerns de muitos invasores. Na verdade, os hengeyokai têm ainda mais com que se preocupar — pois em suas terras, até mesmo os mortos-vivos buscam beber toda a energia da Mãe de um “ninho de dragão”.

A principal diferença entre os caerns hengeyokai e os ocidentais é que uma corte hengeyokai (o termo deles para seita) geralmente é composta por múltiplas Raças Metamórficas. Apesar disso não mudar a natureza do caern e de seus poderes, tem um efeito sobre como os territórios do caern são estruturados. Espera-se que a corte mantenha seu caern de uma maneira que os Tengu, os Hakken, os Zhong Lung e os Nezumi todos possam deslumbrar a área sagrada, conduzir ali seus rituais e se expressar claramente. Como resultado, os caerns dos hengeyokai são amplamente variados uns dos outros, dependendo da configuração da corte — mas há alguns valores que todos os caerns têm em comum.

Os hengeyokai acreditam fortemente na manutenção apropriada da divisa do caern. Invariavelmente existe pelo menos um cargo em cada corte devotado a esse propósito. Caso a corte seja pequena demais para suportar tal cargo, os deveres do cuidado da divisa geralmente são destinados ao general, regente ou profeta da corte. Apesar do pensamento de um poderoso general Khan supervisionando cuidadosamente o plantio de cerejeiras parece um pouco cômico para estrangeiros, isso não é uma piada para os hengeyokai.

As Cortes Bestiais também mantêm coletivamente alguns poucos caerns Umbrais. Um caern no coração de

Hong Kong ou de Tóquio seria muito bom para um bando de Nezumi, Andarilhos do Asfalto ou Kumo, mas a maioria dos outros hengeyokai prefere o campo. Lendas da Era das Provações reafirmam a crença comum de que as cidades são onde o mal nasce e, apesar de algumas cortes estarem dispostas a tomar território do abrigo inimigo, a maioria não está.

A reverência pelos espíritos ancestrais e aliados espirituais é uma força poderosa na sociedade dos hengeyokai. Não existe caern dos hengeyokai que não tenha uma área de santuários bem mantida para prestar homenagem aos espíritos e aos heróis caídos do caern. Nenhum. Esses santuários podem ser bastante diversos em forma e adornos — até mesmo primos próximos como os Hakken e Kitsune podem escolher venerar seus totens de maneiras diferentes, então imagine quais decorações uma corte com membros entre os Kitsune, Nezumi, Tengu, Hakken e Nagah teria.

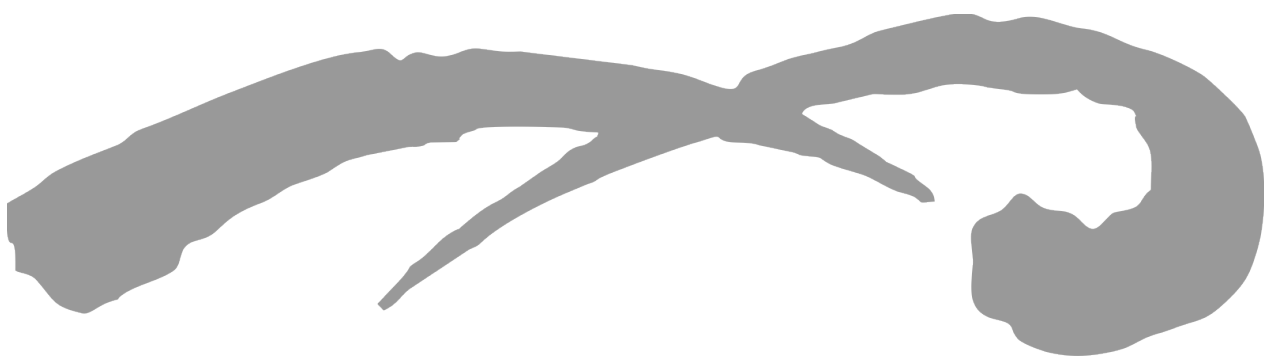
O regente da corte às vezes reside completamente dentro do coração do caern. É tido como apropriado para um sumo oficial da corte demonstrar devoção aos espíritos morando junto a eles. Se possível, o coração do caern também terá uma pequena área para o vidente da corte comungar com os espíritos. Os dez sóis das Terras dos Espelhos algumas vezes só são visíveis no coração de um caern. Eles não são considerados como um bom presságio e muitos cortes preferem construir estruturas para proteger o coração de sua luz. O coração pulsa com atividade espiritual e espíritos Ancestrais, elementais, espíritos de animais, montanhas, árvores, riachos e pedras — todos são atraídos até os ninhos do dragão, principalmente se a geomancia da área tem sido bem mantida. Isso pode deixar alguns assuntos bem difíceis para um regente exausto que está tentando tirar um breve cochilo — mas os espíritos são mais respeitosos com aqueles de alto posto e de renomada sabedoria, então os verdadeiramente iluminados têm pouco com que se preocupar.

Os metamorfos orientais são como um todo muito conscientes do status e, assim, suas áreas de assembleia são destinadas a proclamar a glória do caern e honrar os membros da corte ao mesmo tempo. Tal lugar geralmente

está repleto com decorações, sejam sedas esplendidamente pintadas, franjas brilhantes, estandartes de guerra, faixas de orações, chifres e ossos, armas bem feitas ou qualquer outra coisa. O reflexo nas Terras de Espelhos da área de assembleia de uma corte algumas vezes é mais esplêndida que a versão física e muitas cortes conduzem suas reuniões nas Terras de Espelhos por essa exata razão.

Por necessidade, as áreas de convivência em uma corte hengeyokai devem ser bem elaboradas e diversas. É importante ter alojamento apropriado para todos os membros da corte, dos Nezumi aos Zhong Lung — para não dizer nada sobre a necessidade de acomodar visitantes diversos! Apesar dos alojamentos serem humildes em forma, é importante que cada facção principal tenha privacidade, assim como os visitantes. Não seria bom ofender os *hsien* visitantes, por exemplo, forçando-os a dormir em um quarto comum com uma dúzia de outras pessoas. Fontes quentes são uma adição ideal aos alojamentos, mas se não existir uma, a corte certamente estabelecerá uma área de banho para que os cortesãos e visitantes possam se purificar. Infelizmente, uma vez que espaço é um prêmio, os Parentes dos hengeyokai sempre precisam viver fora do caern, mesmo casais recém casados raramente são permitidos a ter sua lua de mel dentro da divisa.

Nas Terras de Espelhos, um caern hengeyokai pode ser uma visão saída das fantasias. Os hengeyokai aprenderam o segredo de erguer esplêndidas estruturas na Penumbra que beneficiam suas locações terrestres. Um pequeno riacho pode fluir mais puro se uma ponte ornamental for construída e consagrada em sua contraparte na Penumbra. Um caern pode desfrutar de melhor sorte se suas Terras de Espelho ostentam um belo jogo de *tori* brilhantes (portões de santuários japoneses). Infelizmente, a Quinta Era tem sido dura com os locais sagrados dos hengeyokai e frequentemente a Penumbra de um caern é marcada com os sinais de batalhas recentes. Lutas contra Malditos podem ficar bem asquerosas, pois se as decorações e estruturas nas Terras de Espelho são destruídas, o local físico que eles abençoam podem adoecer e morrer.







Capítulo Três: Começando

Dai-me cinco Garou e uma semana para treiná-los. Após isso, você pode abrir os portões de qualquer inferno que queira e nós seis vamos mantê-los distantes do coração do caern.

— Skottri Matador-de-Milhares, Vigia do Caern da Pedra Flamejante

O caráter de uma matilha está interligado com o de sua seita e o caráter de sua seita está interligado com o do caern que ela protege. A verdadeira estrutura e os detalhes da seita de seus jogadores deve ser uma porção muito importante de sua imagem. Mas como exatamente você enfatiza a importância do caern e da seita dos jogadores, de forma a não parecer como um sermão?

Essa é uma das razões pela qual a criação e o tratamento cuidadoso da seita são tão importantes. Ambos são necessários para conciliar com as necessidades da crônica. Se os jogadores não se sentem envolvidos e não sentem que estas servem ao seus interesses, eles não aproveitarão o jogo.

Existem técnicas básicas que você pode ter em

mente. A primeira de todas, nenhum caern é igual a outro — então faça do seu algo completamente único. Círculos de pedra são uma ideia comum, mas e se as pedras sangrassem quando sangue Garou sangrasse num alcance de cem metros? E se o caern das Fúrias ostentasse uma estranha chama azul em seu centro que não se esgota por dois mil anos? E se o penhasco acima do caern fosse moldado como um urso ferido, com uma história para combinar com tudo isso? E se aquele caern urbano for sagrado para o Falcão ou Fenris? Uma forte identidade visual é bem útil para captar a atenção dos jogadores e, mais importante, ela deve capturar *seu* interesse e fazer com que você queira criar histórias ao redor do caern.

Você também deve se certificar que há pelo menos

algo pequeno para cada um dos jogadores na seita. Se não há população lupina ao redor do seu caern, será difícil convencer a um jogador dos Garras Vermelhas que vale a pena lutar pelo local. Esses pontos de interesse não precisam ser de natureza tribal, por que não tentar prender o jogador dos Crias com um interesse romântico ao invés de um campo de batalha sagrado? Mesmo se os personagens dos jogadores não forem os lobisomens mais importantes no caern, eles *são* os mais importantes no jogo — afinal eles são os protagonistas. Cada um deve ter uma grande oportunidade para brilhar.

Naturalmente, se a matilha continuamente passa pelo esforço de melhorar seu caern e sua seita, sem o estímulo de seus anciões, então eles provavelmente merecem uma modesta recompensa de Honra. Certifique-se de interpretar os elogios que eles recebem de seus anciões, possivelmente em uma assembleia.

Mas se você *realmente* quiser ir além, existem duas opções altamente dramáticas — promover alguns ou toda a matilha a cargos na seita ou fazer com que os jogadores desenvolvam alguns laços reais com o caern ao fazer com que eles o criem. É claro que existem inúmeras variáveis a serem consideradas em cada opção, mas o interesse que essas técnicas podem gerar é inegável.

Serviço Fiel

Uma das formas mais diretas e realizadoras de deixar

Obrigação Dupla

Uma opção possível para Narradores e jogadores experientes é que quando os membros da matilha alcançarem posto e prestígio o suficiente para ganharem posições proeminentes na seita, eles podem aceitar — e os jogadores interpretam seus oficiais da seita já experientes e a recém gerada matilha de novos filhotes. Não ao mesmo tempo, é claro — basicamente, os jogadores interpretam os anciões nas questões da seita e em tempos de crise, mas trocam para a nova matilha quando os anciões enviam uma matilha em uma missão e eles mesmos não podem deixar o caern. Isso permite aos jogadores desfrutarem toda a tensão de alto poder na política da seita, enquanto ainda dá a eles muito tempo para explorar o mundo externo com seus novatos.

Contudo, isso é recomendado principalmente para grupos experientes, visto que é fácil demais para jogadores começarem a abusar de seu poder ao ter um personagem ancião demonstrando muito favoritismo em relação a seus personagens mais jovens. Os problemas também podem surgir quando o caern está sob ataque e os jogadores, naturalmente, querem interpretar seus dois personagens ao mesmo tempo. Ainda assim, um sistema como esse tem grande potencial. E apenas imagine as disputas morais se os anciões forem retirados de seus poderes temporariamente e os jovens devam salvar o dia...

seus jogadores envolvidos em seu caern é dar a eles deveres específicos na seita — em particular, dando cargos na hierarquia da seita. Porém, uma breve olhada nos vários cargos é rechaçada por muitos Narradores, pois para preencher esses deveres bem uma matilha teria que gastar a maior parte, se não todo, seu tempo dentro da divisa. Isso tende a reduzir histórias com interessantes panos de fundo e qualquer um pode dizer que é chato montar uma crônica inteira em um local específico, mesmo se esse local for tão grande quanto uma cidade ou estado. Além disso, se um personagem possui um cargo mais importante que os outros, pode haver longos períodos em que o personagem é o único que faz algo — um verdadeiro veneno para um jogo.

Porém, existem formas de retirar o melhor de ambos os mundos — é possível deixar que seus jogadores se sintam parte integral e vital da seita, enquanto anda permite a eles a liberdade para partirem em jornadas Umbrais, missões diplomáticas em territórios desconhecidos, ataques a Colmeias de Espirais Negra e coisas do tipo. Servir em um cargo na seita não precisa ser equiparado à aposentadoria e é uma boa forma de aposentar um personagem, é claro, mas não é a única coisa boa para se fazer com o serviço a uma seita.

Muitos dos deveres de um cargo da seita entram em jogo nas assembleias. Assim, vale a pena repetir aqui que uma seita conduzirá assembleias pelo menos uma vez por mês (e muitas medem isso pelas fases da lua — tendo uma assembleia em toda lua cheia, por exemplo). Tenha em mente o momento das assembleias regulares e seus planos para assembleias mais singulares. Com um pouco de atenção no momento, você pode orquestrar os eventos que cercam o dever de um oficial da seita para o máximo de efeito dramático.

Guardiões

A escolha mais óbvia para colocar a matilha de seus jogadores é como um grupo de Guardiões do caern — as sentinelas encarregadas de manter as fronteiras intactas. Porém, a escolha mais óbvia nem sempre é a melhor. Apesar do serviço de um Guardião ser uma excelente forma de ganhar Honra, não é uma trajetória rápida para a Glória. Mais do que isso, não é uma forma expediente de excitação, a menos que o caern esteja constantemente sob ataque — e esse tipo de crônica enjoa rapidamente.

Entretanto, o lado positivo é que os Guardiões possuem uma melhor seleção de fetiches, devido a sua importância. As lutas em que entram são assuntos tensos e sangrentos — uma coisa é enfrentar os servos da Wyrn em um campo neutro e outra é estando em sua casa, tentando evitar que as forças da corrupção e da violação atravessem o limiar. É também uma boa forma de se destacar para seus anciões, pois mais de um Vigia de caern foi retirado das fileiras dos Guardiões quando seu predecessor abandonou ou foi assassinado em seu dever.

O serviço nas fileiras dos Guardiões provavelmente é limitado a alguns arcos de história, é fácil demais para os jogadores verem esse cargo como status de seguranças



glorificados e assim ficarem desencantados com os prospectos e tudo mais. Você pode ter histórias múltiplas fora desse arco sem ser redundante. Primeiro de tudo, a matilha deve se destacar como confiáveis e endurecidos pela batalha, isso requer uma história ou duas para que os jogadores se provem honrados e valorosos. Batalhas contra as forças da Wyrn e da Weaver, assim como alguns bons dilemas morais, são perfeitas.

Uma vez que foram nomeados, você parte para histórias onde os personagens servem como Guardiões propriamente ditos, você pode ter uma ou duas noites de serviço leal e, principalmente, tedioso. Mesmo que a Pentex não ataque o caern, ainda há muito oportunidade para histórias interessantes. E se os jogadores pegassem um aliado Parente ou Garou fugindo para se encontrar com alguém que ele ou ela não deveria estar vendo? E se eles pegassem alguém espionando o caern, alguém que não é imediatamente óbvio como um amigo ou inimigo (como um mago ou caçador)?

E essas histórias podem chegar até um clímax, uma história onde o entusiasmo dos personagens como Guardiões é dolorosamente testado. Isso pode significar um ataque completo, mas também é bom ter o inimigo conduzindo operações astutas e secretas em que os jogadores terão que pensar para contraatacar. Inimigos mais espertos fazem adversários mais difíceis e batalhas

mais dramáticas.

Uma vez que você já tenha cuidado (ou que seus jogadores tenham) de tudo a respeito do arco de histórias dos Guardiões, existem várias opções para liberar a matilha de seu dever. Uma opção é a promoção, onde um ou mais membros da matilha são movidos para outros cargos na seita em troca de seu serviço e o resto da matilha é liberado do serviço de Guardião para não quebrar sua unidade. Outra possibilidade é que os anciões da seita se convençam de que a matilha é melhor colocada em missões no exterior, carregando os primeiros golpes contra o inimigo. Se a matilha não o fez tão bem e tem negligenciado sua posição, então eles podem ser enviados de volta para o exterior como uma punição (e, sim, os jogadores podem não gostar e resolverem virar Ronin, mas com esperança seu cargo como Guardiões os lembrará pelo que eles estão lutando).

Cargos Menores

A maioria dos cargos menores é apropriada para os personagens dos jogadores uma vez que eles não são estritamente necessários para uma seita funcionar perfeitamente, os detentores dos cargos podem ser permitidos a sair do caern vez ou outra, de acordo com a ocasião. Em muitas seitas, um lobisomem pode possuir dois ou três cargos menores ou um dos cargos menores

Armando os Guardiões

Foi mencionado que os Guardiões recebem uma melhor seleção de fetiches do que os outros, seus deveres como primeira linha de defesa são muito importantes. Porém, que tipo de fetiches são mantidos em reserva para os Guardiões, ao invés de oferecidos para qualquer filhote que recebe uma missão importante fora da divisa?

Primeiro, armas fetiches são “medalhas do cargo”. Flechas Malditas e outros amuletos são apropriados, são suficientemente descartáveis para que se um Guardião caia, a perda do objeto não deixe tudo pior, mas são também potentes o suficiente para fazer uma diferença de verdade. As armas dos Guardiões geralmente são arcos, lanças, machados ou outras armas com um bom alcance, pois quanto mais distante o inimigo cair do coração do caern, melhor. Adagas de Dente e outras armas de curto alcance são menos prováveis de cair nas mãos dos Guardiões e armas fetiches menores como essas são destinadas a serem ocultadas e carregadas para a sociedade humana. A exceção é um caern urbano, onde é mais difícil explicar uma lança pintada e adornada.

Klaives definitivamente não são apropriadas, por serem raras e valiosas. As lâminas fetiches de prata são reservadas para Garou que ativamente levam a batalha até o coração do inimigo repetidas vezes.

Outros amuletos e fetiches oferecidos aos Guardiões focam-se mais na detecção e na proteção. Furtividade é uma possibilidade, mas normalmente reservada aos Ragabash e outros batedores. Sombra da Lua é uma boa escolha, apesar de ser usado com parcimônia. Sinos da Capela são bons, desde que o portador se lembre de convidar os protetores espirituais do caern para materializar se eles quiserem. Flautas da Harmonia e Apitos Espirituais não são escolhas populares por terem como embaraçar os Guardiões assim como os inimigos.

O **Lobisomem Guia do Jogador** oferece mais algumas boas escolhas, principalmente Colar de Dentes de Alce, Dádiva de Lagomorph, Ossos de Proteção, Cataplasma de Gaia, Areias de Sono. Além disso, os Narradores podem achar os seguintes fetiches e amuletos úteis para se ter no arsenal dos Guardiões.

Voz do Sentinela

Nível Um, Gnose 4

Esse chifre fetiche é comum entre os caerns dos Crias de Fenris, Fúrias Negras, Senhores das Sombras, Fianna e Presas de Prata. Qualquer um pode usá-lo da forma mundana, produzindo um som similar ao Grito de Alerta. Mas quando ativado e soprado, seu alerta torna-se audível apenas para os Garou da seita (definidos por sua ligação ao totem do caern) e os aliados espirituais. O chamado ressoa pelo mundo físico e pela Penumbra, sendo igualmente alto através da divisa. Para fazer uma Voz do Sentinela, o mestre do ritual deve prender um animal apropriado na corneta (como o Galo, Lobo, Coiote ou até mesmo o Macaco Uivador).

Lança Vigia

Nível Dois, Gnose 5

Esse fetiche parece uma arma primitiva, uma lança com a ponta de sílex com um pequeno buraco na ponta. Como outras armas fetiches, ela causa dano agravado (Força +2, dificuldade 6). Porém, seu verdadeiro poder é avisar seu portador de perigos Umbrais. Quando Malditos ou outras bestas da Wyrms na Penumbra entram num raio de 200 metros, a lança solta um baixo assovio, como se um vento forte estivesse soprando pelo buraco na ponta da lança. Esse aviso vem apenas se o dono da lança estiver a segurando e não pode avisar de criaturas da Wyrms se aproximando no mundo físico e os sentidos da lança são sintonizados apenas com a Penumbra. Para criar essa arma, o artesão deve prender um dos seguintes espíritos: Vento, Cão-da-Pradaria, Gaio-Azul.

Flecha-Assassina

Gnose 6

Esse amuleto, que assume a forma de uma pequena bolsa de cinzas, é um encanto efetivo contra projéteis mundanos. O usuário deve espalhar as cinzas em uma linha diante de si enquanto ativa o amuleto e a linha não pode ser mais longa do que três metros ou será ineficaz. Enquanto o amuleto está em efeito (por meia hora), nenhuma arma mundana de longa distância, arremessada ou disparada, pode atravessar a linha de cinzas. Pedras arremessadas, flechas e balas, todas essas quicam como se tivessem atingido uma parede de pedra. Porém, armas fetiches e efeitos de Dons (tais como as Flechas Malditas e Chamado da Brisa) atravessam a linha normalmente, isso torna o amuleto uma excelente proteção para um *sniper* armado. As cinzas são anormalmente pesadas enquanto o efeito durar e não podem ser facilmente dispersadas ou sopradas, leva um turno inteiro para quebrar a linha e assim estragar o efeito do amuleto. Para criar tal amuleto, um Garou deve prender um espírito da Terra na bolsa de cinzas.

Bênção do Alcapão

Gnose 5

Esse amuleto tem a forma de uma pequena gota de âmbar ou argila. Um Garou deve engoli-la para ativar o amuleto. Ao fazê-lo, ele e todo seu equipamento dedicado se fundem a uma porção de terra a sua volta — ele pode afundar na terra, ser absorvido por uma rocha ou até mesmo se misturar com um muro de tijolos. Ele permanece nesse estado, consciente de seus arredores, por até uma cena e ele pode emergir no mundo físico quando quiser. Se a parte de terra que ele habita for danificada, o Garou recebe ferimentos não agravados equivalentes à severidade dos danos, isso normalmente basta para tirar um Garou da luta. Esse amuleto necessita que um espírito da Aranha Armadeira seja preso.

junto com um cargo grande. Os anciões normalmente estão dispostos a confiar em Garou relativamente jovens com uma dessas posições, como se aliviassem o fardo de outros Garou enquanto reforçam o senso de responsabilidade do jovem.

Conjurador da Wyld

Como muitos cargos menores, o Conjurador da Wyld é, no geral, um cargo de assembleia. O Conjurador da Wyld é encarregado de invocar os totens da seita (os totens tribais de todas as tribos na seita, assim como o totem do próprio caern) durante uma assembleia. Se não existem Garou suficiente para assumir, o papel desse cargo geralmente se une a já longa lista de deveres do Mestre de Rituais.

Essa é uma boa posição de nível intermediário para um personagem jogador, pois é importante o suficiente para que o jogador tenha um papel vital em qualquer assembleia e, ainda assim, permite muito “tempo livre” entre as assembleias. Normalmente é reservada aos Theurges, apesar de que outros augúrios podem cumprir bem esse papel caso estejam suficientemente familiarizados com os totens. Caso dois totens com rivalidade compartilhem a seita (digamos, Rato e Grifo), então o Conjurador da Wyld, idealmente, não deve ser de nenhuma tribo dos totens, visto que isso implicaria um tratamento preferencial. Esse cargo também pode oferecer muitos ganchos de histórias com buscas Umbrais, já que os totens podem facilmente exigir coisas a seus representantes.

Se sua seita for grande o suficiente, você pode permitir que os jogadores assumam o papel dos Reluzentes — lobisomens encarregados de dançar, cantar ou interpretar de outra forma a parte de cada totem durante os rituais do Conjurador. Por exemplo, uma grande seita mista de Senhores das Sombras, Peregrinos Silenciosos e Andarilhos do Asfalto pode precisar de quatro Reluzentes para interpretar as partes respectivas do Avô Trovão, Coruja, Barata e o totem do caern. Assim como o papel de Guardião, essa é uma boa introdução para preencher um cargo da seita e uma chance para jogadores mais expressivos se libertarem, visto que a chance de “interpretar” um totem tribal não surge a todo momento. Adicione o fato de que um Reluzente deve fazer um bom trabalho ao representar seu “personagem” ou uma tribo inteira vai tomar como ofensa e as possibilidades se tornam maiores do que pareciam no começo.

Mestre do Uivo

O Mestre do Uivo é outro cargo onde os deveres do detentor do cargo o ligam ao caern apenas durante uma assembleia. O dever principal desse cargo é conduzir os lobisomens reunidos em uivos, canções e cantos para começar a assembleia, de forma que os uivos carreguem o clima e estabeleçam o tom correto da assembleia. É um papel importante, vital para que as assembleias corram o mais suave e sem interrupções possível. Mesmo assim, o

Mestre do Uivo não é necessário frequentemente entre as assembleias.

Apesar do Galliard ser o augúrio óbvio para essa posição, qualquer personagem com carisma e talento suficiente pode preencher esse cargo. Conhecer o Ritual de Assembleia também é necessário.

Não há muitos ganchos específicos para o cargo de Mestre do Uivo. Isso, contudo, pode ser algo bom. Se existe um candidato apropriado na sua matilha, mas um que tem objetivos extensos fora do caern, isso pode funcionar como uma forma de deixá-lo mais diretamente envolvido com o caern sem fazer com que ele se sinta esmagado por seus deveres. E se ele começar a gostar do papel, melhor ainda.

Menestrel

A posição de Menestrel pode ser uma que seus jogadores disputarão, principalmente os mais expressivos. O Menestrel não é apenas uma posição de prestígio, mas também é um dos cargos que entra em jogo principalmente em assembleias. Quem não gostaria de sair para combater a Wyrn todo dia, só para voltar para a assembleia e alegrar os anciões com a canção heroica de seu triunfo — e receber Honra ainda por cima?

Graças ao fato de que esse cargo é altamente cobiçado, você pode tirar muita vantagem sem sequer deixar um jogador assumir a posição. Se corre a notícia pela seita de que um novo Menestrel está prestes a ser escolhido, as rivalidades começarão quase que instantaneamente. Mesmo se nenhum dos jogadores estiver procurando preencher a posição, outros Garou podem enxergá-los como rivais em potencial e começam a sutilmente tentar desacreditá-los. Se você fizer isso direito, o Galliard da matilha pode se propor para a posição só por causa dos novos rivais (esse é um motivo pobre para se tornar o Menestrel, mas é tipicamente Garou e, em todo caso, você terá ampla oportunidade de fazer o ambicioso filhote reexaminar seus motivos).

Naturalmente, Galliards possuem uma maior chance de se tornarem o Menestrel, apesar de que Garou particularmente expressivos de outros augúrios podem manter a posição. Não há requisitos em rituais para serem preenchidos — apenas uma boa ideia de como contar histórias.

A beleza da posição de Menestrel é que quase qualquer coisa se torna uma semente de história naquele momento — qualquer busca ou missão que a matilha receba, o Menestrel tem um investimento adicional em se certificar de que a história saia direito. Não é diferente de se ter um jornalista de guerra, apenas mais poético — e, claro, o “jornalista” deve contribuir e lutar como o resto da matilha.

Caçador da Verdade

O Caçador da Verdade é destinado a mediar disputas e julgar crimes durante as assembleias e em ocasiões menos formais. É um papel exigente e um que pode não ser o mais apropriado para um personagem

jogador. O cargo carrega muito peso em termos de poder e de responsabilidade. Ele possui menos liberdade que os outros cargos menores, principalmente em seitas multitribais, onde disputas são mais comuns. Se quatro ou mais tribos compartilham um caern, então haverá conflito o suficiente para exigir a sabedoria do Caçador da Verdade praticamente todos os dias.

O Caçador da Verdade é quase sem exceção um Philodox e um ancião. Lobisomens mais jovens não são considerados versados o suficiente nas leis Garou e nas razões por trás das leis. Muitos de vocês podem ter jogadores cujos personagens se encaixam mas, na maioria, os jogadores não tendem a interpretar lobisomens que seriam adequados para esse cargo.

Porém, se a seita é grande o suficiente, o Caçador da Verdade pode possuir um ou mais assistentes, provavelmente Philodox. Isso é ainda mais provável em seitas com mentalidade legalista (aquelas com uma grande concentração de Senhores das Sombras ou Presas de Prata são bons exemplos). Tais assistentes podem agir como funcionários da corte, investigadores que reúnem evidência, advogados para os acusados ou o que quer que seja apropriado. Esses papéis podem ser ideais para os jogadores, pois não são só feitos para o equivalente de uma corte, mas são papéis bem ativos. E as fagulhas podem realmente voar quando o Caçador da Verdade e seus assistentes enxergam diferentemente a verdade sobre um determinado assunto...

Inimigo da Wyrn

De todos os cargos menores, é difícil achar um melhor para um personagem jogador do que o Inimigo da Wyrn. A principal responsabilidade do Inimigo da Wyrn é conduzir o Festim ao final de cada assembleia. Assim, de forma geral, o único momento em que o Inimigo da Wyrn é absolutamente necessário estar presente no caern é durante uma assembleia — quando espera-se que o resto da matilha também esteja. O resto do tempo, espera-se que o Inimigo da Wyrn coordene as matilhas do caern e planeje ataques contra os inimigos do caern. Essa posição funciona bem para qualquer Ahroun ativo — presumindo, é claro, que o referido Ahroun tenha carisma suficiente para conduzir a assembleia no Festim e inteligência suficiente para planejar ataques de múltiplas matilhas. Brigões sem cérebro não chegam nem perto de se qualificarem, não importando o tanto de Glória que esses brutos tenham acumulado.

O único fato limitador é que o Inimigo da Wyrn deve ser um guerreiro admirável por si só, o que geralmente limita esse cargo aos Ahroun. Porém, outros augúrios podem se qualificar, dependendo de quão inspirador e militante forem. Por exemplo, Mari Cabrah pode ser uma Theurge, mas ela se qualificaria facilmente para a posição de Inimiga da Wyrn. Evan Cura-o-Passado e Antonine Teardrop, por outro lado, não.

Lembre-se que em seitas menores, o Mestre do Desafio pode assumir o cargo de Inimigo da Wyrn, caso

não exista um prospecto adequado. E na maioria das seitas, a honra de ser o Inimigo da Wyrn é passada de um Garou para o outro, dependendo quem conseguiu o feito mais impressionante por último. Isso pode levar a algumas rivalidades amigáveis (ou nem tanto) pelo cargo — mais diversão em interpretar a seita, certo?

Desnecessário dizer que é fácil criar histórias que envolvam o Inimigo da Wyrn. Na maioria dos casos, você não terá que mudar muito de suas histórias regulares. O principal é manter em mente o que as outras matilhas da seita, caso existam, farão. Ter matilhas se estranhando é uma boa forma de acrescentar tensão. Foi o descuido do Inimigo da Wyrn que as colocou em disputa ou foi uma outra pessoa tentando desacreditar o Inimigo da Wyrn? E, novamente, rivalidades começam assim — e os lobisomens ficam bem interessantes quando possuem rivais.

Lembre-se também que o Inimigo da Wyrn deve ceder ao Vigia ou Grande Ancião do caern caso haja um conflito de interesse. Apesar de se encorajar ao Inimigo da Wyrn que ajude a controlar as matilhas e dar funções a elas, essa dever, por fim, acompanha o Vigia e o Conselho de Anciões. Usada de acordo, essa regra de graduação pode acrescentar mais tramas políticas ou simplesmente dar uma tensão extra em uma sessão.

Vigia do Portão

O Vigia do Portão é o cargo oficial na manutenção e abertura de pontes da lua quando necessário. Ele é encarregado de guardar e manter a Pedra da Lua do caern, assim como assegurar que o caern renove suas pontes da lua todo ano. O cargo não é mantido por qualquer augúrio em particular, mas o Vigia do Portão deve conhecer o Ritual de Abertura de Caern e o Ritual de Abertura de Ponte.

O cargo de Vigia do Portão é melhor reservado para os personagens do Narrador, já que tende a envolver pouco combate, nenhuma exploração e as negociações com seitas rivais são feitas por outros. Porém, dar a um personagem dos jogadores o papel de emissário do Vigia do Portão abre uma infinidade de ganchos para a história. Tal personagem se encontrará correndo até seitas potencialmente hostis no interesse de formar alianças — e não é algo pequeno tentar fazer uma aliança com uma seita de Crias de Fenris e de Garras Vermelhas, principalmente se você for uma Fúria Negra, Roedor de Ossos ou Andarilho do Asfalto. Claro, esse tipo de missão envolverá toda a matilha, principalmente se as outras seitas exigirem uma demonstração de boa vontade (como ajudá-los em uma missão de resgate ou outra tarefa). O assistente do Vigia do Portão também pode ser enviada (junto com sua matilha) para limpar várias manifestações Umbrais que deixam as viagens por ponte da lua mais perigosas que o normal.

Vigia da Terra

Para muitos Narradores, é difícil associar o Vigia da Terra com um personagem jogador. O estereótipo

convencional é o carrancudo, mas gentil, jardineiro, aparentemente irritadiço, mas de bom conselho a qualquer jovem lobisomem paciente o suficiente para sentar e ouvir. Afinal, o trabalho do Vigia é manter a aparência geral do caern — ao que parece, não é uma posição muito agressiva. Não é de se assustar que muitas tribos não se incomodem com o cargo de Vigia da Terra.

Existe mais para esse cargo do que simplesmente jardinagem. O Vigia deve ter os espíritos em mente enquanto ele cumpre seu serviço de manter o território do caern e isso implica em negociações com o totem do caern e outros espíritos. O Vigia da Terra geralmente gasta um bom tempo na Penumbra, analisando o território do caern a partir daquele ângulo e planejando formas de trazer uma harmonia ainda maior para a área.

Não há um augúrio em especial tradicionalmente associado com esse cargo, apesar de que Theurges e Philodox são os mais comuns. Uma certa quantidade de Instinto Primitivo não fará mal, mas no final, não há um grupo específico de habilidades que fazem um bom Vigia da Terra.

Por fim, o Vigia da Terra faz o melhor com um membro de apoio, porém isso também é um bom papel de “baixo custo” para um membro da matilha. Afinal, você não precisa gastar mais do que uns minutos especificando quais os melhoramentos o Vigia fará na divisa, e então você pode seguir com a história em curso. Claro, o Vigia da Terra não pode se afastar muito do caern, mas essa é a

verdade para muitos dos cargos da seita.

Mestre do Desafio

Apesar de alguns dizerem que esse cargo não merece a alta posição que possui, essa é uma visão limitada. O Mestre do Desafio é bastante necessário para assegurar que os membros da seita possam cooperar sem maiores problemas. Ao supervisionar todos os desafios, sejam disputas rancorosas ou testes para o Ritual de Conquista, o Mestre do Desafio reforça a hierarquia da seita, sendo responsável por assegurar que todos os Garou sintam que estão sendo tratados com justiça.

O Mestre do Desafio deve idealmente ser justo, mas na prática ele deve refletir as atitudes e valores da seita. O Mestre do Desafio de uma seita dos Fenrir será duro e menos piedoso do que sua contraparte em uma seita dos Portadores da Luz, ele provavelmente irá se certificar de que cada desafio torne os participantes mais fortes, independente do que *eles* queiram. A maioria dos Garou que preenchem esse posto são Philodox, mas é uma tendência geral, não um preconceito. Um conhecimento compreensível de jogo é uma exigência definitiva e muita experiência de combate também é necessária. O Mestre do Desafio não precisa ser imbatível em todas as formas de desafio (e quem *seria?*), mas ele deve ser bom o suficiente em todos os eles para ser bem versado na escolha do desafio apropriado para a situação.

Essa posição pode oferecer muita diversão, apesar de



ser melhor dada a um personagem cujo jogador demonstra uma certa quantidade de criatividade e senso de justiça. Um bom Mestre do Desafio assegura que nem todos os desafios sejam físicos e que o desafio sempre serve à causa da lei da seita. Essa é uma das posições que pode dar a seu encarregado muita animosidade com os outros membros da seita, caso eles achem que foram trapaceados ou desprezados pela decisão do personagem. O lado negativo é que o Mestre do Desafio só pode deixar o caern quando há poucos Garou ali, ele não pode assumir o risco de um par de membros da seita entrar em um duelo até a morte em sua ausência.

Mestre do Ritual

Como um dos cargos mais importantes do caern, esse não é um a ser entregue de qualquer maneira. Na verdade, é um dos cargos mais altos que um Theurge pode aspirar na sociedade Garou. Reconhecidamente, o Mestre do Ritual não supervisiona todo ritual executado dentro da divisa do caern, mas ele é responsável por supervisionar todos os rituais executados no coração do caern, que certamente cobrem todos os rituais para cada assembleia e outras ocasiões significantes.

Claro, as exigências do trabalho retiram quaisquer pretendentes que ainda são inexperientes. O Mestre do Ritual deve conhecer **muitos** rituais e deve possuir Rituais 5 também (ou não haverão rituais de Nível Cinco acontecendo no caern). Um bom conhecimento dos espíritos e de como lidar com eles também é vital. O Mestre do Ritual é responsável por manter relações cordiais com os espíritos locais, ele também deve estar preparado para qualquer exigência que um espírito possa ter em troca do fortalecimento de um fetiche. A seita não exige que o Mestre do Ritual seja um Lua Crescente, mas qualquer não Theurge tem uma estrada mais longa para percorrer para provar sua habilidade.

Devido às exigências dessa posição, esse é um dos cargos normalmente indicados para a saída de um personagem da vida ativa. A exceção mais provável é em seitas muito pequenas, onde o Mestre do Ritual pode ter que partir em missões com sua matilha porque não há ninguém mais que sustente uma chance de sucesso. Do contrário, apesar da posição oferecer uma infinidade de oportunidades de interpretação (principalmente no mundo espiritual), não é apropriada para o jogo em grupo.

Vigia

Essa não é uma tarefa leviana. O Vigia do caern é responsável por coordenar a defesa de toda a divisa, em tempos de paz e de guerra. Ele decide a quem é permitida a entrada na divisa e no coração do caern e ele escolhe pessoalmente os Guardiões do caern. Para fechar, caso a seita seja pequena, o Vigia pode se encontrar com os deveres do Vigia da Terra, do Inimigo da Wyrms e possivelmente até do Mestre do Desafio ou Caçador da

Verdade. O Vigia é uma das figuras mais importantes de qualquer caern e às vezes tem uma posição superior até mesmo que o Grande Ancião aos olhos da seita. Se o caern cair, a culpa, caso exista, cai sobre os ombros do Vigia. Ele não pode se dar ao luxo de perder.

Não é de se assustar que o Vigia do caern normalmente seja o mais sábio e mais experiente Ahroun da seita. Apesar de que outros augúrios executam bem o papel, a seita é mais inclinada a se reunir atrás das palavras de um Ahroun em tempos de guerra. As exigências para o trabalho são numerosas demais para listar. Um Vigia deve ser bom **pra cacete** em todos os aspectos de seu trabalho e pode levar décadas para aprender apropriadamente.

Apesar do Vigia estar preso a permanecer no caern todo momento, ainda é uma posição com muito potencial para um personagem jogador. Naturalmente, o personagem deve conquistar a posição e tal conquista pode levar toda a crônica para ser alcançada — porém, mais uma vez, se a seita for pequena e os Garou não tiverem um candidato melhor? E se o candidato melhor estiver temporariamente indisposto ou capturado e o Garou do jogador deve preencher seu lugar até que ele seja reintegrado?

Para desafiar verdadeiramente um Vigia de caern, deve também haver uma guerra em andamento com um inimigo muito agressivo, do contrário, o jogador tem menos o que fazer do que seus companheiros. Apesar do cargo de Vigia não ser uma boa escolha a longo prazo, é uma boa escolha para a saída de um grande herói em atividade (pelo menos como personagem jogador) e uma posição de curto prazo muito excitante para um história bastante angustiante.

Conselho de Anciões

Não existe nada mais alto que o Conselho de Anciões (exceto pelo Vigia nos assuntos de defesa do caern). Essa é a aspiração final para qualquer Garou de mentalidade política, exceto tornar-se um líder da tribo seria maior. Não há requisitos para esse cargo — todos na seita saberão quando os feitos de um lobisomem são tão impressionantes e seu caráter tão impecável que ele merece um assento no Conselho. Uma vez lá, ele e seus companheiros anciões são encarregados do bem estar de todo o caern e essa não é uma questão trivial.

Tornar-se um ancião da seita deveria ser a realização final de um personagem. Exceto por uma morte nobre em uma batalha desesperada, não há muito mais que você possa conseguir que está acima disso. Se o Narrador deseja continuar com os jogadores interpretando o Conselho de Anciões, o jogo certamente mudará seu escopo. Afinal de contas, você não pode ter o Conselho correndo por aí, tentando ser morto a cada semana. Nesse ponto, a crônica provavelmente tomará um rumo político — pelo menos por enquanto. Afinal, até mesmo Beowulf conseguiu sair do trono uma última vez para uma última batalha. Se seus jogadores conquistaram seus lugares no Conselho, eles não merecem menos que isso.

O Ritual de Criação de Caern

Juro por tudo que é sagrado, gostaria de nunca ter que passar por aquilo de novo — e torço, pela doce e querida Gaia, que assumirei a oportunidade para fazer e ser bem sucedido um segunda ou terceira vez. Pior do que dar a luz, mas duas vezes mais recompensador.

— Voz Cinzenta, na manhã seguinte após executar o Ritual de Criação de Caern

Então você finalmente decidiu se comprometer a narrar uma história da mais alta magnitude. Estabelecer um novo caern é mais do que apenas uma tarefa de dificuldade fenomenal — é também uma das coisas mais positivas que os Garou podem conquistar. Matar bestas da Wyrn, não importa quão grandes, é brincadeira de criança perto desse tipo de história, pois a Wyrn sempre pode gerar mais monstros, mas Gaia não pode criar mais caerns sozinha. Se seus jogadores são bem sucedidos, a sessão provavelmente terminará com a maior nota que você pode obter em **Lobisomem**, mesmo se os Garou tiverem que dar suas vidas para alcançar o resultado. Isso é **grande**.

Essa não é uma história que pode ser encerrada em uma noite, é claro. Ela exige uma boa quantidade de planejamento por parte do Narrador e dos jogadores para dar aos lobisomens alguma chance de sucesso. Existem toneladas de considerações a serem mantidas em mente. E, agora você pergunta, com os olhos cerrados, que **tipo** de considerações existem que não foram mencionadas nas regras básicas?

Que bom que perguntou.

Desde a escolha do lugar até a seleção dos participantes do ritual, desde a execução do ritual e a orquestração da batalha com os inevitáveis ofensores, essa é uma linha de história envolvente. Tomará uma boa quantidade de trabalho para interpretar de forma apropriada o Ritual de Criação de Caern do começo até o final. Porém, a seção a seguir resumirá a maioria das coisas que você deve ter em mente.

Preparativos

As coisas mais importantes primeiro. Sempre é uma boa ideia se assegurar que você tenha uma ideia geral da progressão dos eventos da história para possa preparar cada um deles. Se você terá uma Colmeia de Espirais Negra atacando o ritual em progresso, então você deve se certificar que os jogadores tenham algum tipo de pista de que existam Dançarinos da Espiral Negra na área. Se você já decidiu o tipo do caern, a descrição da área também deve se encaixar bem com esse tema.

De qualquer modo, quem está encarregado desse esforço? É a matilha dos seus jogadores? Se sim, é melhor que eles estejam prontos para colocar seu dinheiro onde estão suas bocas, porque esse ritual não é para crianças. É um ancião conhecido por eles — o Mentor de alguém,

talvez, ou um parente de sangue?

E sobre a localização? Se a sua crônica acontece na sua cidade natal, então selecionar um marco local para servir como o novo coração do caern é uma boa forma de aumentar o interesse dos jogadores. Você pode escolher o local primeiro e deixar que ela decida a natureza do caern. Outra opção, você pode decidir o tipo de caern que quer e então escolher uma faixa apropriada de terra.

Prenúncio

Não é necessário, mas você pode pensar em colocar alguns prenúncios para os primeiros passos dos preparativos. Se você já tem alguns dos guerreiros selecionados para a noite do ritual, fale sobre suas atividades recentes e inquietação. Se você sabe qual será o totem do caern, plante algumas pistas sobre sua natureza nos sonhos ou visões do pretenso mestre de ritual ou no Theurge da matilha. Para efeitos maiores, plante algumas sementes mesmo antes dos planos e preparativos darem início, comece usando prenúncios sutis no arco da história antes da história da construção do caern. No entanto, não a torne óbvia demais. Muitos presságios e você entregará o cerne de sua história. Você quer usar essas pistas do que está por vir sutil e lentamente, para influenciar o ambiente de seus jogadores sem precisar arrastá-los pelo nariz. Mais uma vez, essa não é uma exigência — mas com uma história dessa magnitude, por que não usar todos os benefícios?

Encontrando o Lugar

Obviamente, você tem a localização do caern em mente, mas a pergunta é, e os Garou? Se a matilha dos jogadores é a principal força motivadora por trás do ritual, então eles provavelmente já têm um local em mente. Do contrário, cabe a você decidir como os lobisomens locais (ou de fora da cidade) descobriram que essa área em particular é boa para se erguer um caern.

Primeiro de tudo, sempre existem os sonhos e visões, os Garou são uma raça mística e não custa muita racionalização para decidir que um Incarna ou algo do tipo tenha enviado uma visão para um determinado profeta. Essas visões podem ser tão claras ou vagas como você quiser. Para um maior envolvimento dos jogadores, você pode querer fazer essas visões suficientemente vagas para que a matilha seja enviada (ou vá por conta própria) para investigar e acabe descobrindo o potencial do local durante o curso de uma sessão noturno.

Então existem as descobertas por acaso. A matilha está em uma missão e no decorrer da história eles acabam em um lugar que é, de alguma forma... diferente. Eventualmente, eles determinam que o local que visitaram possui conexões com alguma força ou conceito místico. Talvez o velho museu que visitaram possui laços com a Sabedoria ou a formação rochosa parece emanar uma aura de Força. Apesar que a matilha possa pensar primeiro que foi mera sorte ter encontrado o local, as circunstâncias podem se revelar de outra forma no futuro (se você gostar desse tipo de predestinação ou profecia).

Essa é uma boa (e sutil) forma de convencer a matilha dos jogadores de se tornar a força condutora por trás do ritual sem esperar pelos seus jogadores para aparecer com essa ideia por conta própria.

E, claro, existe a pesquisa. Um Peregrino Silencioso pode ter descoberto histórias de uma antiga batalha e achar que o campo de batalha possa ser um potencial caern de Glória. Uma grande família Garou pode ter passado anos tentando rastrear localizações possíveis para um latente caern de Fertilidade. Se seus jogadores são aqueles que planejam abrir o caern, então é provável que essa seja a rota que eles tomarão para encontrar um local.

Em quaisquer desses casos, existe a possibilidade de obstáculos e conflitos mesmo antes do local ser achado, se você quiser. Talvez os livros que seus jogadores precisem estão na biblioteca de ocultismo de um vampiro ou talvez a matilha siga uma perigosa busca de visões. Isso depende de como você quer conduzir as coisas.

Limpando o Local

Uma vez que os Garou tenham decidido onde será o coração do caern, a questão de reivindicar a área surge. Isso é muito mais complicado no século XX, por razões óbvias. Não existem muitos locais no mundo ocidental para onde uma nova seita possa simplesmente se mudar despercebida e desimpedida.

Quão envolvente você quer que esse estágio seja? Se quiser, você pode deixar que os Andarilhos do Asfalto

locais puxem algumas cordas e adquiram o território para a seita (ou novos vizinhos), simples assim (alguns vampiros podem perceber essa sutil jogada e se envolver depois, mas isso é outra história). Se você quer algo mais sangrento, talvez o pretense caern esteja sufocado por um ninho da Weaver ou esteja ocupado por tropas da Wyrn que buscam estabelecer um Poço para eles. Contudo, na maioria das vezes, será algo bem mais difícil do que entregar aos Espirais Negras seu aviso de despejo ou levantar fundos para a compra de uma propriedade.

O envolvimento humano é uma questão bem real. As várias condições que fazem um lugar ideal para a canalização das energias de Gaia também o fazem ideal para os propósitos humanos. A menos que o caern esteja em algum lugar nas profundezas frias e gélidas do Alasca, é praticamente certo de que exista pelo menos uma empreiteira querendo comprar a área e fazer *algo* com ela. Esse não é o tipo de problema que pode ser resolvido facilmente com alguns golpes de garra, um ataque de klaive e alguns Dons bem utilizados, esse é um trabalho mais voltado para os hominídeos do grupo e ainda mais para os Parentes locais. Você pode levar isso para uma grande variedade de direções, dependendo de quanta ameaça você queira que o ambiente humano local seja. Pode funcionar bem ter a matilha inteira devotando seus esforços para assegurar que nenhum outro humano faça uma reivindicação pelo local. Mais provavelmente, esse pode ser o tipo de trama paralela, em conjunto com



outras histórias.

Caerns urbanos possuem seus próprios problemas. A divisa de um caern urbano normalmente é parcialmente aberta ao público, na esperança de que se os humanos estiverem regularmente expostos aos centros espirituais da cidade, eles possam se sintonizar um pouco mais com suas cercanias, ficando um pouco mais cientes da cidade como um organismo. Mas, ao mesmo tempo, a seita não pode permitir que *qualquer pessoa* caminhe livremente pelo coração do caern, essa é uma boa forma para os infiltradores da Wyrn entrarem e começarem a causar algum dano.

Algumas preparações defensivas são também necessárias. Um Ahroun de posto elevado normalmente é encarregado de descobrir a estrutura da terra e escolher o melhor lugar para colocar as sentinelas (isso geralmente é o primeiro passo para ser escolhido como Vigia do novo caern). Ragabash e Theurges geralmente são encorajados a contribuir com ideias para as táticas defensivas, geralmente em forma de armadilhas, avisos intimidadores e defesas espirituais. Porém, essas defesas não devem interferir na harmonia espiritual da área. Estabelecer algumas cabanas camufladas provavelmente não tem problema, mas tentar estabelecer a estrutura de um *bunker* está fora de cogitação.

Reunindo os Garou

Você não precisa só das sentinelas para evitar que invasores ataquem o caern e estraguem o ritual, você precisa de pelo menos 13 Garou para o ritual apropriado. E é mais fácil falar do que encontrar os participantes (bem, talvez não em um grande Jogo de Ação ao Vivo, mas em qualquer outra situação).

Nos dias modernos, uma nova seita frequentemente é composta por nômades que perderam seus caerns, aqueles que deixaram suas seitas por razões políticas e Garou igualmente sem lares. Como os lobisomens continuam a morrer, eles não são fortes o suficiente para manter uma boa taxa de expansão. É por isso que caerns multitribais são muito mais comuns atualmente — os Garou estão, francamente, além do ponto onde podem se dar ao luxo de serem seletivos.

Uma vez que o caern precisará de corpos quentes para defendê-lo após o ritual, o recrutamento por participantes geralmente serve ao propósito de localizar Garou que servirão na nova seita. Isso pode ser particularmente complicado se os únicos lobisomens disponíveis a serem encontrados são de tribos rivais. Tal acordo *pode* funcionar, mas um caern misto de Fúrias Negras e Crias de Fenris não seria possível em qualquer momento que não nos Fim dos Tempos (e mesmo agora pode não ser possível, mas isso é com o Narrador).

Obviamente, essa seção da história pode envolver os jogadores em várias missões diplomáticas. Podem também haver missões de resgate e de retirada, caso você julgue necessário. Se a Pentex matou as famílias de seus cativos, para onde mais eles iriam? Os jogadores podem pedir favores para conseguir pessoas extras para a defesa

do ritual e podem forjar novas alianças para “pegar emprestado” Garou suficientes de outras seitas.

Por fim, é até mesmo possível (apesar de improvável) que se não haja Garou suficientes para completar o ritual e proteger o local ao mesmo tempo, eles podem ter que pedir por ajuda externa. Isso é improvável porque a maioria dos lobisomens prefeririam ter seus dentes arrancados com alicates de prata do que convidar inimigos em potencial para o coração de seu território, mostrar a eles todas as defesas do caern para que eles possam ajudar e então dever aos estrangeiros um favor por isso. Quando os Garou recebem ajuda externa é quase sempre em conjunto com linhas de Parentes — eles podem ser desconfiados com aquele Parente mago, primo de segundo grau, mas é melhor ele do que um mago sem ligação alguma com os Garou. Isso é particularmente complicado quando alguns dos participantes do ritual são lobisomens que já perderam um caern. Esses Garou odeiam o pensamento de perder outro e geralmente prefeririam morrer e falhar no ritual do que ser bem sucedido e permitir que o novo caern caia nas mãos inimigas. Isso pode levar a algumas sessões de barganha excepcionalmente enganadoras, mas aumenta o sentimento de tensão — afinal, você sabe que é um assunto sério se os lobisomens estão voluntariamente cooperando com os vampiros Gangrel ou magos (e se alguns dos membros da seita decidem “amarrar as pontas soltas” quando o ritual estiver acabado, os jogadores podem se encontrar em uma posição inevitável de ter que defender inimigos em potencial de seus próprios aliados. Ou não — não existem jogadores previsíveis).

Cortejando o Totem

Não é necessário suplicar pela cooperação de um totem antes de abrir o caern. Afinal, é para isso que serve o ritual. Mas certamente não faz mal algum.

Frequentemente, os Garou não possuem controle sobre que tipo de espírito se manifestará em um caern recém criado. Eles simplesmente suplicam a Gaia para enviar a eles um patrono e confiam em sua sabedoria. Contudo, é possível partir em uma busca a um Incarna para tentar pedir por seu favor. Por exemplo, um grupo de Garras Vermelhas pode enviar uma delegação ao Grifo, pedindo a seu totem que abençoe sua nova aventura. Se o Grifo for agradado, isso não significa que o Grifo se tornará o totem do caern — mas pode aumentar as chances de atrair um totem ao caern relacionado com a ninhada do Grifo ou compartilhar seu interesse pela glória e força primitiva.

Não é preciso dizer que esse é um serviço ideal para passar para a matilha de seus jogadores. É interessante, envolvente e pode contribuir bastante com a personalidade do caern antes do ritual começar. Um dos aspectos mais interessantes do **Lobisomem** é a tradição de oferecer chiminage — feitos e objetos feitos para aplacar os espíritos. Isso pode ficar *muito* interessante quando você está falando sobre os Incarna. Talvez a Quimera exija algo impossível como “um punhado da

Estabelecendo Termos

Quando os lobisomens têm um ataque de nervos e chamam por ajuda externa, é parte da tradição que eles estabeleçam termos desde o início. Acesso ao caern *nunca* é oferecido aos não Garou como parte do acordo e é incluído na barganha apenas se o aliado em potencial também for um metamorfo e estiver disposto a se juntar à seita. Caerns demais já foram drenados por magos sedentos para deixar esses feiticeiros próximos dos caerns, e mortais e criaturas já mortas não têm como utilizar a energia espiritual, assim, não precisam do acesso não importando o quanto eles chantageiem. Essa não é só uma barganha tática — é a porção final e mais inviolável da Litanía em ação.

meia noite e uma garrafa de lágrima de peixes”, antes de concordar a agir como patrona. Talvez o Fenris exija que crânios de vinte e um Dançarinos da Espiral Negra sejam empilhados no coração do caern antes de responder. Essa é a sua chance de realmente testar a resolução da matilha de maneiras criativas e surreais. Divirta-se.

O Ritual Adequado

Na noite do ritual, a tensão deve estar no nível máximo. Se correr bem, os jogadores devem aparecer para o jogo bem excitados. Cada Garou envolvido será um apanhado de nervosa energia e a gravidade da situação é quase palpável.

Caso os jogadores sejam parte dos 13 Garou que executam o ritual, você deve tecer um esboço de como o ritual procede, para que você possa interpretar isso junto com eles. Interprete os Rituais de Purificação para criar o sentimento de antecipação. Se o personagem de um dos jogadores está assumindo o papel de mestre de rituais, você pode querer dar a ele um esboço escrito do ritual, para que ele possa improvisar algumas de suas preparações e algumas passagens.

Lembre-se que o ritual em si não está gravado na pedra ou, ao menos, partes dele não estão. Os versos usados para convocar o totem do caern podem variar muito. Um grupo de Fúrias Negras pode cantar para o Pégaso, pedindo que um membro de sua ninhada sirva como seu patrono, enquanto um grupo misto de diferentes tribos podem fazer seus apelos para que Gaia mostre a eles seu novo guia espiritual. Introduzir uma variação ou costume interessante no ritual ajuda a criar o sentimento dos jogadores de que o caern é *deles*, que foi personalizado em seu benefício.

Qualquer tensão ou rivalidade entre os participantes deve ser endereçada aqui, de preferência, antes do Ritual de Purificação. Isso pode introduzir uma partícula de dúvida na mente dos jogadores, aumentando o drama.

Por fim, não se esqueça da batalha entre os defensores do ritual e do inimigo sitiante. Os personagens que estão participando no ritual devem ouvir os sons da

Exageros

Nós falamos muito sobre como você deve tornar esse ritual memorável e que você não deve ter medo de mutilar alguns estereótipos para provar o ponto dessa ocasião singular. Tudo isso é verdade, exceto por um ponto — variedade demais é tão ruim, se não pior, quanto variedade nenhuma.

Lembre-se, o nome do jogo é **Lobisomem** e o Ritual de Criação de Caern é um ritual Garou. Você não quer que os elementos únicos ofusquem os esforços dos Garou, porque isso não demonstra quão importante eles são e quão grande é o que eles estão fazendo. Se o ritual está sendo conduzido por um Gurahl e há um Mokolé e um Bastet participando, enquanto três magos, uma aparição e uma múmia estão lado a lado com alguns Ratkin e os jogadores para impedir que uma Abominação militar e sua tropa de Dançarinos da Espiral Negra, carnicais de guerra dos Tzimisce, Kumo e ciborgues da Iteração X... bem, você entendeu.

batalha enquanto ela se aproxima, lembrando a eles o que lhes aguarda caso falhem. Eles podem ficar tentados a correr para ajudar seus amigos — mas devem também estar cientes de que, caso o façam, o ritual falha. Essa é uma escolha difícil, mas de valor maravilhosamente emocional.

Mantendo o Forte

Bem, essa realmente é a parte fácil — fácil para você, ao menos. Afinal, você sabe o que esperar das feras da Wyrn que atacam o ritual e seus jogadores também.

O que, é claro, é a razão para que você queira chacoalhar as coisas um pouco.

Se os jogadores estarão envolvidos periféricamente na defesa do ritual, então você quer que o conflito contra as forças da Wyrn (ou da Weaver) seja diferente. Na verdade, você quer que essa seja uma das lutas que seus jogadores se lembrarão e falarão por anos. Realmente é algo grande. Então, como você ergue riscos emocionais o suficiente?

Primeiro de tudo, o inimigo deve descobrir sobre o ritual. Eles quase sempre o fazem — mas como? Bem, uma das razões é que o poder do ritual envia ondas pela Penumbra e até pela Umbra Média. Por quilômetros, os espíritos de todo tipo podem sentir o poder reunido. A maioria dos espíritos fica distante das cercanias do ritual, cuidando de seus assuntos como de costume ou evitando o potencialmente perigoso influxo de poder. Porém, Malditos comumente estão sob ordens de reportar esse tipo de coisa para seus superiores. Rapidamente o exército reunido às pressas dos fantoches da Wyrn é mobilizado, já que eles devem atacar antes do nascer do sol.

Porém, o inimigo também pode descobrir de maneira antecipada — e você pode querer permitir isso a

eles, para criar uma batalha mais tensa. Melhor ainda, isso provavelmente depende das ações da matilha dos jogadores e seus aliados. Se os jogadores são negligentes, então eles dão uma vantagem ao inimigo — se são cuidadosos ao cobrir suas operações, então o inimigo tem menos com que trabalhar — e é sempre bom recompensar os jogadores pela astúcia.

Em ambos os casos, o inimigo definitivamente precisa de um plano de batalha. Claro, onda após onda de invasores sem cérebro já funcionou antes para a Wyrms, mas não oferece muitos estímulos mentais para seus jogadores. Para fazer com que eles realmente suem, você precisará de inimigos que fazem mais do que andar para a frente golpeando com suas lâminas. Eles enviarão agentes duplos para o pretense caern para enfraquecer as defesas em um ponto crítico? Eles montarão um ataque duplo na Umbra e no mundo físico?

Esse é também o lugar onde você pode quebrar com os estereótipos e expectativas livremente. Sinta-se livre para usar as armas grandes. Os inimigos únicos que apareceram uma vez para a matilha dos seus jogadores e os Malditos novos que você estava guardando para um dia difícil. É claro que, historicamente os atacantes de cada Ritual de Criação de Caern foram fomori, Malditos e matilhas de Espirais Negra — mas interpretar esse ritual é um cenário único, então vá em frente e faça dessa batalha uma das exceções.

Números também são bons. Você não quer golpear os jogadores com mais do que eles possam esperar ter que enfrentar, mas você, seguramente, deve atingi-los com mais do que eles *pensam* ser capazes de enfrentar. Se eles pensam que possuem a chance de uma bola de neve no Inferno, então está bem — pois esse é o aperto de toda a raça dos Garou devidamente resumida.

Um forte tema visual seria, bem provavelmente, útil. A última coisa que você quer é um exército de fomori “genéricos”, cada um enverrugado ou gosmento com tentáculos ou línguas prênsil. Uma possibilidade é escolher o tema de seus soldados baseado em seus comandantes. Se você planeja ter um poderoso vampiro comandando um ataque, talvez seus escudeiros no estilo de Renfiel compartilhem um mesmo senso de roupas, tatuagem ou outra peculiaridade. Se um fomori inchado e semelhante a um sapo está no comando, talvez seus seguidores tenham a cabeça raspada e brilhem com um resplendor maléfico. Essa unidade pode ser bastante enervante para os jogadores, já que ela implica uma boa organização e lealdade, possivelmente rivalizando com a da própria matilha.

Por fim, não se esqueça que se o inimigo vai atacar e correr, eles devem fazer isso no momento apropriadamente dramático. Isso é muito mais difícil de planejar, é claro. Preste atenção nos números dos inimigos, uma vez que eles estejam suficientemente reduzidos para que não tenham mais uma chance de vencer, então você deve procurar sua oportunidade. Isso pode vir quando um jogador estripa um dos campeões de forma assustadoramente inspiradora, quando os reforços

Falhando no Teste

Então, depois de tudo estar dito e feito, após todo o planejamento, quando as batalhas com os servos da Wyrms alcançam o ápice e a aurora está apenas a uma hora de distância, o clímax está presente. Você coloca os dados em sua mão e os rola para a tentativa final do mestre do ritual em criar um novo refúgio para os guerreiros de Gaia — e sai uma falha crítica.

Putá que pariu.

Nesse ponto, você tem duas escolhas: você pode aceitar o teste como ele está ou ignorá-lo e declarar a tentativa como um sucesso marginal (bem, você não terá a última opção se não rolar os dados atrás de seu Escudo do Narrador ou se um jogador for o mestre do ritual e ele obter a falha crítica). Para ser honesto, qualquer opção é perfeitamente viável. Pode ser discutido que uma falha crítica é típica nas probabilidades do Mundo das Trevas e que ela reforça o tema desesperado e quase sem esperança de **Lobisomem**. Por outro lado, se o teste tem uma falha crítica, pode ser extremamente difícil convencer seus jogadores a tentar criar um caern novamente — mesmo que eles digam sim, seus corações podem não querer realmente.

Infelizmente, nós não podemos dizer a você o que fazer nesse exemplo. Ele realmente depende dos seus jogadores — se eles forem do tipo que apreciam um final menos do que feliz, então talvez ter todo o grande esforço em vão é o caminho a se seguir. Se eles realmente queriam ver o ritual ser bem sucedido, talvez você possa pegar leve com eles. De qualquer forma, no entanto, não vá a extremos. Se o ritual falhar, você provavelmente deve oferecer uma pequena luz de esperança para o futuro, para manter os níveis de interesse no alto. Se você é piedoso, trate a falha como um adiamento no azar deles — e faça o azar aparecer depois, de forma diferente. Sempre se assegure que exista muita maldade com a bondade — essa é a natureza do Mundo das Trevas.

chegam ou até mesmo quando o ritual é completado.

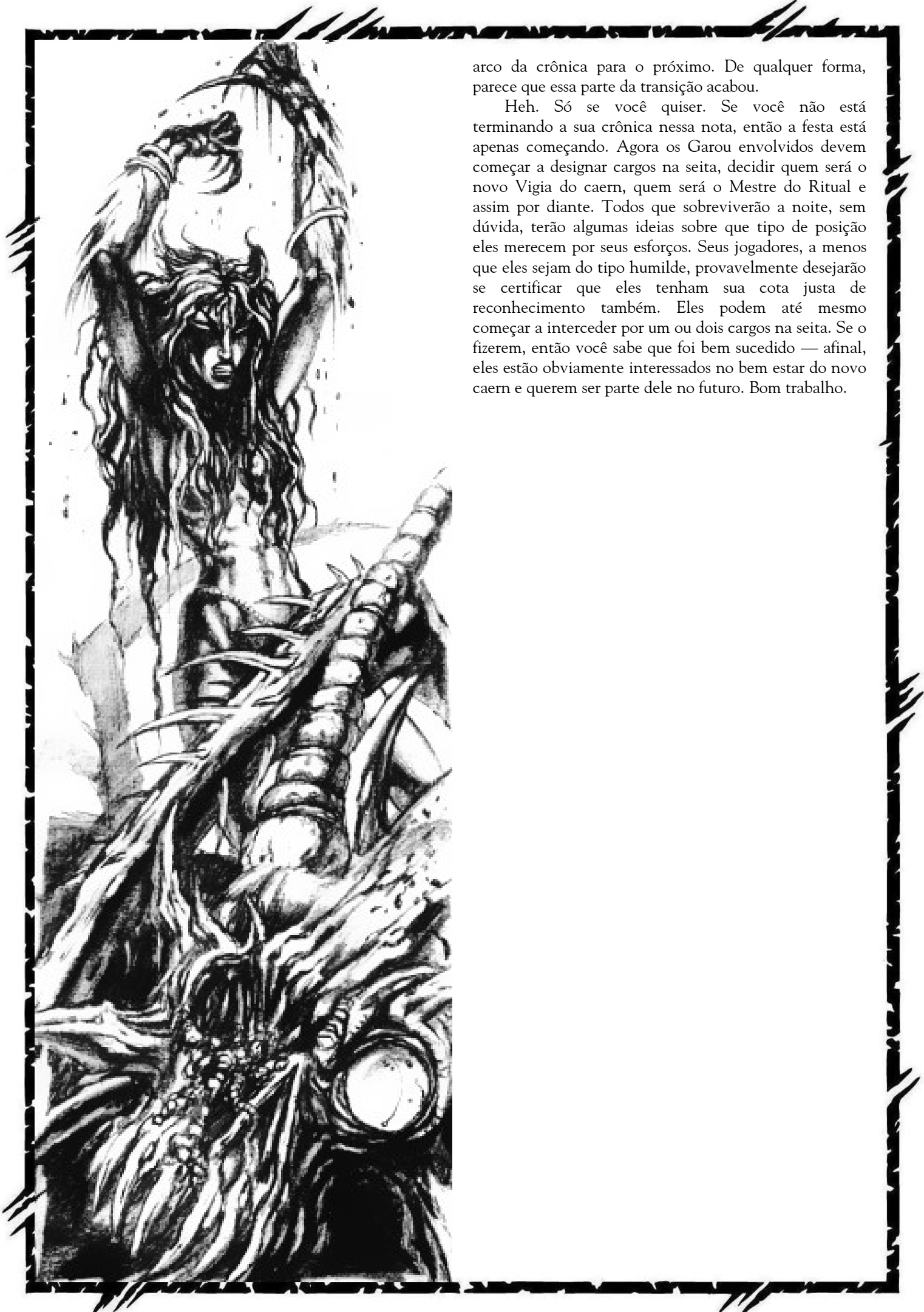
Você *pode* fazer com que o inimigo lute até a morte, é claro. Mas você pode querer poupar alguns deles para aparecer novamente mais tarde em sua crônica. Se você conduzir isso corretamente, seus jogadores ficarão felizes em ver o olhar de terror e desespero nas faces de seus inimigos antes que os covardes da Wyrms fujam por suas vidas.

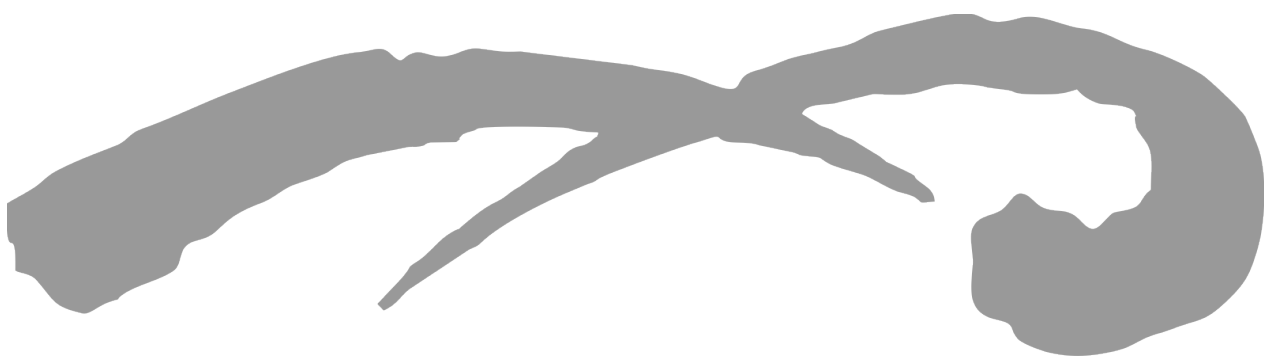
Finalizando

Então, presumindo que o ritual tenha sido um sucesso e que qualquer inimigo esteja mancando de volta para as sombras, as coisas chegaram a um fim. Ou você deu um final climático a uma longa crônica em andamento ou você criou um estágio transitório de um

arco da crônica para o próximo. De qualquer forma, parece que essa parte da transição acabou.

Heh. Só se você quiser. Se você não está terminando a sua crônica nessa nota, então a festa está apenas começando. Agora os Garou envolvidos devem começar a designar cargos na seita, decidir quem será o novo Vigia do caern, quem será o Mestre do Ritual e assim por diante. Todos que sobreviverão a noite, sem dúvida, terão algumas ideias sobre que tipo de posição eles merecem por seus esforços. Seus jogadores, a menos que eles sejam do tipo humilde, provavelmente desejarão se certificar que eles tenham sua cota justa de reconhecimento também. Eles podem até mesmo começar a interceder por um ou dois cargos na seita. Se o fizerem, então você sabe que foi bem sucedido — afinal, eles estão obviamente interessados no bem estar do novo caern e querem ser parte dele no futuro. Bom trabalho.







Capítulo Quatro: Não Nascidos de Garou e Parente

*Eu vivi no monstro e conheço seu interior, e minha funda
é a funda de Davi.*

— José Martí, *Carta a Manuel Mercado*

O Poder do Nome

*Contado por Merryk Caça-do-Inverno, Athro
Filho de Gaia Dançarino da Lua, aos Cliath da Seita
do Trevo Caído:*

Nomes. Malditas coisas engraçadas. Eles dizem que há poder nos nomes, que conhecendo uma criatura completamente, seu nome verdadeiro dará poder a você sobre ela. Bem, eu posso lhes dizer tudo sobre nomes. Jumento, desgraça, bastardo — esses são os bonitos. Na verdade, poucas pessoas entre os Garou se importam de verdade se você gerar um filho lobisomem fora do casamento ou de uma cópula honrada, excluindo os Presas de Prata, é claro. Ter um filho que cresça até

passar pela Primeira Mudança, de lobo a humano, de humano a lobo, bem normalmente está tudo bem, não importa como foi feito. A maioria das pessoas perdoa esse tipo de “erro” sem muitos problemas. Eles podem bufar um pouco se eles se importam com linhagem ou acasalamento puro, mas me mostrem um filhote saudável lupino ou hominídeo e eu lhes mostrarei pais felizes.

Mas existem outros nomes, como mula, monstro, aberração ou obscenidade. Eles têm muito mais poder quando as crianças os ouvem, sem parar, de estranhos e de parentes sanguíneos. O que pensa uma criança impura quando sua própria matilha o despreza, quando sua mãe, se ela ainda vive, o tranca, escondido de todos até que ele tenha oito ou nove anos? Isso pode ser mais cedo para alguns quando chega sua Primeira Mudança, mas

acreditem em mim, oito ou nove anos vivendo em Crinos é uma temporada no inferno. Eu preciso dizer a vocês que muitos impuros crescem completamente ferrados em suas mentes? Já ouviram histórias de crianças selvagens? Elas crescem sem nenhum contato com outros humanos. Não acho que alguma delas foi reintegrada na chamada sociedade normal. Então o que isso diz sobre os impuros?

Certo, bem, é um quadro frio. Mas que merda vocês esperavam? Acho que estou contando sobre o pior para que nada que o siga venha como um choque completo. Seria muito fácil para mim dar a vocês um pacote de mentiras sobre como lobisomens jovens, cheios de tesão deveriam cortar suas genitálias antes de sucumbirem o que alguns dizem ser um desejo perfeitamente natural. Isso é simples demais. Acaba com um tanto de merdas interessantes e complicadas como amor, compaixão e necessidade. Agora, não me entenda mal, não estou dizendo necessariamente que todos vocês de duas ou quatro patas devem rolar na relva uns com os outros! Digo do fundo do meu coração quando falo para vocês evitar isso se puderem, é a primeira lei da nossa Lítania, afinal de contas. Mas pode haver um momento onde vocês não conseguem evitar. Por boas ou más razões, as leis são quebradas. E sim, eu *estou* falando de todos vocês que colocam seus narizes no ar quando vê um de nós. Deixe-me lhes contar uma verdade de ouro, meus amigos: nenhum de nós é imune ao desejo e o mundo seria um local muito pior sem amor e compaixão. Somos seres imperfeitos e se você não consegue aceitar isso, você deve se livrar do mundo desperto aqui e agora. Boa libertação.

Então para todos vocês que pensam que são perfeitos, o que eu estou realmente dizendo é: tome nós, os impuros, pelo que somos, não pelo que parecemos ser. Vocês não sabem como foi que viemos ao mundo. Na verdade, vocês não sabem nada sobre nós. É por essa razão que eu estou falando, para dar a vocês uma visão dos olhos e narizes de outro Garou. Sim, vocês me ouviram. GAROU. É isso o que somos. Já era a porra do momento de dizermos isso também.

Início

Se vocês perguntarem cinco Galliards como o primeiro impuro surgiu, vocês terão 10 respostas diferentes. Oh, então essa não é a versão que ouviram quando eram filhotes? Alguém deu uma história diferente? Bem, me desculpe, cacete. Esse é o conto que ouvi da minha tribo e se ele não é bom o suficiente para vocês, façam a sua própria história. Eu gostei dessa e sou fiel a ela. Silêncio agora, eu devo estar no humor apropriado para ela. Nenhuma história deve ser contada levianamente, especialmente esse conto.

Antigamente, os dias dos Garou ficaram nublados com sangue e tripas. Não, esses não eram os dias do Apocalipse que agora cai sobre nós, mas as noites após a Guerra da Fúria. Muitos tinham caído sob nossas garras: Gurahl e Mokolé, Bastet e Corax e talvez outros cujos

nomes foram esquecidos. Nos últimos anos, alguns desses irmãos e irmãs Metamorfo nos perdoaram. Muitos ainda nutrem um ódio por nossa raça, não sem razão, devo dizer. Mas nos dias antigos, aqueles que podiam fugir de nós para preservar suas tribos o fizeram com malícia e sede de vingança queimando em suas almas. Éramos invencíveis. Ou assim pensávamos.

Assim como sempre foi, os Filhos de Gaia, em um prenúncio de seu papel no final do Impergium que viria a seguir, tentaram trazer a paz antes que fosse tarde demais. Uma Philodox chamada Olho-da-Lua-de-Ébano, pois ela tinha um olho que era escuro e outro claro, viajou de seu caern natal para encontrar-se com um Gurahl, Orador da Verdade. Ela, como muitos de nossa tribo, não acreditava nas histórias espalhadas pelos Senhores das Sombras e outros, que os filhos do Grande Urso barganhavam com a Wyrn. Olho-da-Lua-de-Ébano sabia que ela tinha uma última chance para provar isso além da sombra da dúvida.

A jornada no inverno levou muitos dias e a caça era escassa. Depois, é dito, a Philodox se culpou por não ter sido mais forte e ter feito sua jornada mais rapidamente. Mas ela por fim chegou no local marcado. Naqueles dias, quando haviam mais dos Gurahl, eles algumas vezes se juntavam em grupos, similares a nossas assembleias. Era uma dessas reuniões onde Olho-da-Lua-de-Ébano iria conhecer Garra Longa, um dos pacificadores e orador das tradições dos Gurahl. A Garou uivou sua saudação e aguardou. O silêncio mordeu fundo em seu coração e, cautelosa e respeitosamente, ela aproximou-se do território deles. Nenhum rosnado a saudou. Cada vez mais perto ela chegava da divisa dos Gurahl e então o cheiro de sangue chegou até suas narinas.

Os cadáveres de uma dúzia dos filhos do Grande Urso estavam em um círculo deformado, cortados por garras, rasgados por presas. Ninguém *nunca* acreditaria que um metamorfo urso fosse incapaz de se defender, mas essas criaturas tinham vindo em uma missão de paz. Eles não esperavam guerra quando uma trégua parecia estar ao alcance. Olhando mais atentamente, Olho-da-Lua-de-Ébano viu algo que transformou seu sangue em gelo. Apesar de que nenhum cadáver de lobo estava na neve vermelha, ela encontrou pedaços de pêlo e carne, alguns marcados com longos pêlos prateados, cheirando a seus próprios irmãos. As esperanças de Olho-da-Lua-de-Ébano foram sopradas para longe no vento frio e, apesar de não ser da lua minguante, ela uivou para os espíritos mortos como se possuísse as almas de todos seus ancestrais Galliards. Os Dançarinos da Lua entre meu povo dizem que a própria Gaia chorou com o som do pesar da Philodox.

Enquanto Olho-da-Lua-de-Ébano preparava para honrar os cadáveres dos Gurahl, ela ouviu um som vindo das árvores próximas. Se fosse um dos filhos do Grande Urso, acredito que ela teria se entregado para servir de alvo para sua vingança de boa vontade. Mas assim como queria o destino, os pés que se aproximavam eram de um lobo, um lobo estranho e magro com orelhas altas. A

Philodox ficou preparada, mas o lobo veio até ela lentamente e sem as presas a mostra. Ele ergueu sua cabeça longa e fina e repetiu os uivos dela de desespero e tristeza. Seja por milagre ou apenas a configuração estranha das montanhas e árvores, os uivos se misturaram, o dele e o dela, um ecoando após o outro, bem depois que os dois ficaram em silêncio. Eles se sentaram e ouviram, então se juntaram em uma necessidade de consolo mútuo.

O nome dele, assim dizem nossas histórias, era Smenkhare, um Theurge dos Peregrinos Silenciosos. Ele tinha vindo até os Gurahl pela mesma razão que ela. Quando ele ouviu seu conto e viu as provas, Smenkhare estava tomado com fúria pela estupidez das outras tribos. Novamente, os dois lamentaram o acontecido e então enterraram os mortos. E, mais tarde, quando a lua começou a se por e a aurora se aproximava, eles acasalaram. Tenha sido um desejo de paz, uma forma de esquecer sua tristeza ou uma tentativa de aliviar o outro, eu não posso dizer. Por um breve momento, eu gosto de pensar que eles encontraram alguma felicidade. Mas não posso dizer que sei. Com a aurora veio uma nova compreensão e um novo terror. Eles fugiram um do outro, para nunca mais se encontrarem. Ambos realizaram que tinham quebrado as leis de Gaia, apesar de que nenhum deles sabia qual seria o resultado de suas ações. Pois até então, não havia nenhum impuro. Nenhum Garou jamais havia acasalado com Garou,

nunca tinham quebrado a Litania, nunca questionado essas leis sagradas.

Não se passaram muitos dias antes de Olho-da-Lua-de-Ébano saber que carregava uma criança em seu útero. Ela não tinha um amante Parente e se perguntou o que significaria o acasalamento de dois lobisomens. Por volta de um nascimento humano normal, como Olho-da-Lua-de-Ébano era uma duas pernas, ela foi até uma clareira privada e ali teve sua resposta. Sob a lua cheia, enquanto seu corpo contorcia para a forma homem lobo, de seu útero saiu uma estranha criatura, um filhote sem pêlos que era meio lobo, meio humano. Ele choramingou e gritou sua fúria ao ser forçado para fora do corpo dela, golpeando-a com pequeninas garras. Ele parecia exatamente como um pequeno Crinos, a forma que sua mãe agora vestia e, de fato, era exatamente isso que ele era. A Philodox ficou violentamente em desgraça por gerar criatura tão odiosa. Vergonha e horror a tomaram, até mesmo anulando sua dor e choque do parto. Chorando, ela ergueu uma pedra para matar o coitado, para por um fim em sua miséria, pois como tal criatura poderia viver entre os de duas pernas ou de quatro patas? Ela ergueu a pedra em suas mãos para fazê-lo rapidamente.

Antes que seu braço pudesse descer, uma luz dourada preencheu a clareira. Diante da Philodox surgiram duas figuras, um urso cinzento escuro e um unicórnio prateado. Talvez fosse um sonho, mas eu acho que sua



visão era real. O Grande Urso e o Unicórnio vieram diretamente até Olho-da-Lua-de-Ébano. Ela largou a pedra em surpresa e deu atenção completa enquanto eles falavam juntos.

“Amargura semeada foi a chegada dessa criança, e assim será seu nome. Nos anos por vir, ele carregará muitas armas e enfrentará inimigos de dentro e de fora de seu próprio povo. Ele é o primeiro de muitos por vir, pois apesar de suas leis proibirem, e devidamente, Garou **acasalarão** com Garou. Por sua parte nessa quebra da Litanía, Olho-da-Lua-de-Ébano, você e sua tribo sempre carregarão essa mensagem às outras: que os Garou devem amar uns aos outros, mas não acasalar, essa ainda é a primeira entre as leis. Ainda assim, quando se acasalarem, pois tais coisas são inevitáveis, os Filhos de Gaia serão os protetores da prole desses acasalamentos, os impuros. É dever de sua tribo, de agora em diante, dá abrigo a essas criaturas e a seus infelizes pais. Isso ajudará em parte a expiar sua falha e a dos Garou em continuar a matança contra os filhos do Grande Urso e de todas as outras raças. Pois o verdadeiro pecado dos guerreiros de Gaia é seu orgulho, como visto nos ataques contra os Gurahl e outros. Até que os de duas pernas e os de quatro patas compreendam os impuros e coloquem de lado sua arrogância contra aqueles como eles, mesmo que diferentes, eles não terão paz, seja entre os outros Metamorfs ou entre suas próprias tribos.”

Os espíritos então desapareceram, deixando Olho-da-Lua-de-Ébano sozinha com seu filho. A tempo, ela o chamou de Amargura-Semeada e carregou a mensagem até sua seita e tribo. Desde então, nós, os Filhos de Gaia, fizemos o que o Unicórnio e o Grande Urso mandaram, com o melhor de nossa habilidade. Sua profecia, por sinal, foi verdadeira. Amargura-Semeada foi um grande guerreiro que provou sua dignidade várias vezes. Eventualmente, ele foi assassinado em batalha, não por um inimigo da Wyrn, mas por seu próprio povo. Isso, no entanto, é outra história.

Os Peregrinos Silenciosos não confirmam nem negam sua parte nesse conto. Mas entre todas as tribos, eles são os segundos talvez, perdendo apenas para os Filhos de Gaia, na demonstração de piedade e compreensão aos impuros e a aqueles que os produziram. E isso diz mais do que cem confissões.

Atos Impronunciáveis

Certo, de volta os fatos mais claros e diretos. Vocês estão bastante enojados com toda a ideia, certo? Dois Garou acasalando, trazendo blasfêmia sobre um dos atos mais belos que Gaia nos deu? Bem, então, como vocês explicam esse brilho no olhar? Calma, vocês estão tão curiosos quanto o próximo filhote sobre o que acontece quando dois lobisomens se juntam. É, definitivamente, um caso de uma besta com duas costas, eu garanto.

Mas, fora a experiência em primeira mão, eu não posso dizer muita coisa. Por que? Bem, eu tive minha cota de confusão com Parentes, alguns deles acharam meus olhos rosados e cabelos brancos bem extravagantes

e talvez um pouco travesso. Quem sabe? O que eu nunca fiz, no entanto, foi desafiar a primeira lei da Litanía. Vocês parecem chocados! Ouçam, só porque eu nasci de dois lobisomens que cometeram um erro, não significa que eu corro por aí desafiando a lei também. Nós, os Filhos de Gaia, protegemos **sim** os impuros e seus pais, porque sabemos que essas coisas acontecem, mas nós certamente **não** chamamos todos para cometer tal ato! Longe disso. Na verdade, apesar de encorajarmos laços de amor entre companheiros de matilha e de tribo quando possível, nós nos opomos ao acasalamento Garou veementemente. E não, não importa que eu seja estéril e nada possa resultar do meu sexo com outro lobisomem, por assim dizer. É o feito que importa, o desafio por trás disso — o primeiro mandamento da Litanía é uma proibição que devemos todos honrar. Eu vejo esse olhar. Vocês acreditariam em tudo que seus anciões dizem sobre nós, não é? Ouça, há uma grande diferença entre ter um respeito saudável por alguém e ser um peão sem cérebro, veja bem. Merda, eu estou fugindo do tópico.

De volta ao tópico, Garou transam com Garou. Eu posso pensar mil vezes em mil razões sobre o motivo dessas coisas acontecerem. Ao contrário do estereótipo, os Fianna não possuem muita paixão sobre esse assunto. Todos nós somos parte da Wylde, e como tal, podemos ser tão caprichosos e assumir uma abordagem 'foda-se-tudo' na ocasião. Talvez seja um caso de amor verdadeiro ou pode ser um momento de solidão em tempos de medo e de violência. Esses **são** tempos sombrios, vocês sabem. De qualquer forma, dois lobisomens caem nos braços uns dos outros e o ato que se segue é bastante natural. Não digo isso com um senso doentio de ironia. Você tem dois lobisomens, ambos em Hominídeo ou Lupino, macho e fêmea, e eles podem descobrir o que vem a seguir. Não menosprezarei meus pais ou qualquer outra pessoa oferecendo um comentário sobre a forma Lupina traçando a forma Hominídea ou vice versa. Tire suas próprias conclusões doentias, se isso realmente os diverte.

Algo estranho acontece quando dois lobisomens acasalam, sem trocadilho algum. Frequentemente, uma sessão de sexo maluco entre dois Garou resultam na gravidez, não importando a raça dos pais. Nossos Theurges e Philodox tiveram muito tempo para debater a questão e alguns de nossos Parentes médicos e veterinários contribuíram com suas opiniões. Vamos falar por um momento sobre a biologia reprodutiva dos humanos e lobos. Eu sei, eu sei, nós não somos precisamente **apenas** lobos ou **apenas** humanos no sentido científico, mas venham comigo mesmo assim.

Os lobos geralmente só acasalam em certos períodos do ano e apenas se a fêmea alfa está no cio. Isso é cerca de uma vez por ano, talvez duas. Em termos simples, ela está fértil e dá ao macho alfa um sinal: ok, eu estou pronta, é hora de acasalar. Se os lobos são saudáveis, a concepção é praticamente certa. Bonito, não é?

Os humanos, claro, são diferentes. Eles podem acasalar quase a qualquer momento, mas o fato é que, a

maioria das fêmeas perdeu a habilidade de apontar momento mais fértil de seu ciclo. Claro, elas podem manter registros e checar sua temperatura e coisas assim, mas o impulso menos calculado de uma fêmea não é tão preciso quanto o instinto de uma loba. Por isso, a gravidez humana é um pouco mais casual. Felizmente para as espécies, o par que acasala geralmente o fazem com frequência suficiente para que peguem a fêmea no momento certo e — bum! — vem o bebê.

Claro, essa é a lição de biologia básica. O que acontece quando você tem dois Garou, que de muitas formas dividem os ciclos psicológicos com humanos e lobos? Deixem-me começar repetindo o que o Theurge da minha seita nos diz constantemente. Com lobisomens, existe o elemento do espírito, do poder de Gaia, que nenhuma ciência consegue prever absolutamente. É similar a como o acasalamento de dois humanos normais podem resultar no nascimento de um Garou ou Parente do nada. Dito isso, eu também devo dizer que por qualquer razão, quando um lobisomem acasala com outro lobisomem, as taxas de fecundação são incrivelmente altas. Por que isso?

Alguns filósofos entre nós sugerem que é um sinal da raiva de Gaia. Conceber tal criatura como um impuro é um sinal de Sua punição e desagrado. Outros vão pelo caminho oposto e dizem que, apesar das falhas, Gaia recompensa os pais com um filho que reflete o poder e força dos Garou. Por isso a forma Crinos no nascimento. Os mais científicos postulam que é a força da natureza condutora das afeições perfeitamente normais dos lobisomens para com os outros transformadas em pura luxúria. Esses são as pessoas que explicam que os lobisomens tendem a acasalar uns com os outros apenas quando o ciclo da fêmea está no auge. Sim, você pode ver como *isso* pode culpar as mulheres. Aposto que as Fúrias Negras calariam esse cara rapidamente!

Olhe, eu não tenho nenhuma resposta real porque essas coisas acontecem. Tudo que posso dizer eu sei por minha conta. Não sou maculado, não sou uma cria da Wym, amo Gaia e minha matilha com todo meu coração, apesar dos chutes que tomei das outras tribos. E apesar de ter visto alguns impuros bem ferrados na minha época, eu ainda não encontrei um que queria algo mais do que ser parte de sua tribo, do que juntar-se nos uivos e rituais assim como qualquer outro lobisomem. Porra, quem se importa com o porquê meus pais fizeram o que fizeram? Essa é uma história velha! Eu quero seguir com minha vida e fazer o melhor que posso. Por que é tão difícil de entender?

Nascimento e Infância

Certo, crianças, eu estou saindo do tópico. Vamos continuar nossa conversinha e discutir o que acontece no temido dia em que a mamãe descobre que ela está esperando um filhote impuro.

Existem muitas fêmeas que expulsariam o impuro de seus corpos. Algumas procuram, hmm, ajuda médica dos Parentes ou companheiros de matilha confiáveis que não

Ordem de Escolha

Lobisomens vivem em um estrito sistema de posição, da mesma forma que um bando de lobos. Os alfas, os mais fortes entre os lobos, ficam com a melhor comida e com os parceiros para acasalamento mais saudáveis. Os ômegas ficam apenas com as sobras e não é permitido a eles se acasalem. Os Garou seguem o mesmo sistema. Os anciões de posto mais alto ficam com o melhor em tudo. Alguns fatores complicadores aparecem nessa ordem de escolha, tais como a pureza da raça do lobisomem, sua fama entre a tribo e seu registro em batalhas. Então, onde isso atinge os impuros? Se um impuro recebe alto posto, ele é tratado como qualquer outro ancião? Os impuros são tratados melhores ou piores do que Parentes saudáveis e férteis?

Uma resposta simples é que os impuros *ainda* são Garou. Como tal, eles devem sempre receber uma posição mais alta na ordem de escolha do que um humano ou lobo comum. Claro, há uma chance de que um Parente particularmente famoso possa ter uma vantagem em cima de um impuro jovem e não testado, dependendo da circunstância e da tribo em questão.

Quanto aos impuros anciões, assume-se que eles deram duro para tal reconhecimento e provavelmente o merecem. Alguns extremistas que odeiam os impuros podem demonstrar deferência contra sua vontade, alguns podem fazê-lo sem sinceridade, mas nenhum lobisomem em sã consciência e de baixo posto insultaria abertamente um ancião, mesmo um impuro, a menos que ele queira um desafio. Isso vai de encontro as leis da matilha.

Narradores, como sempre, devem se sentir absolutamente livres para pegar essas sugestões e alterá-las para encaixar nas personalidades de seus jogadores e das tribos que eles desenvolveram em suas próprias crônicas.

trairiam seu segredo. Outras podem muito bem tentar abrir suas próprias tripas, tentando não morrer no processo. Minha tribo não perdoa de verdade esse tipo de coisa, mas deixamos a decisão a cargo da mãe. Eu não uso o termo pais porque a maioria dos lobisomens que quebram a Litanía se separa muito rápido. Apenas em casos raros o pai continua por perto para ver o que acontece. Acho que vocês não podem culpá-los por fugirem, mesmo que isso seja covardia na minha opinião. É por essa razão que a maioria dos impuros adota a tribo da mãe, não a do pai, caso eles sejam permitidos a clamar por uma tribo.

Então, no início, uma criança impura está em isolamento, pelo menos de um de seus pais e, possivelmente, da tribo. Se a mãe decide carregar o filho até o parto, ela normalmente está em um frenético estado de preocupação durante toda a gravidez — não é



de se espantar que nós — minha raça — nascemos com tanta fúria e indignação!

Quando o impuro chega no mundo, não é uma tarefa fácil, não importando a raça da mãe. Nem a anatomia lupina ou dos humanos é apropriada para dar a luz a uma criança meio homem, meio lobo. Afinal, mesmo um bebê impuro possui pequeninas garras e, assim como os bebês humanos aprendem a chupar o dedo no útero, os impuros aprendem sobre seus dedos pontudos. Então o processo de nascimento é ainda mais doloroso e sujo que o normal. Há sangue, muco, fezes, todo o tipo de coisas terríveis, além de muito sangramento interno e feridas na mãe. De fato, nós somos criaturas fortes e resistentes, nos curamos rapidamente e podemos suportar muito castigo físico. Mas isso é algo ruim até para um lobisomem suportar.

Bem, algumas das fêmeas entre vocês pode já ter tido uma lição de seus anciões — especificamente que vocês passarão muito tempo em sua forma natural caso fique grávida. Isso significa que não devem mudar de forma após o primeiro trimestre, porque o bebê, ou filhotes, dentro da sua barriga não serão capazes de mudar com você e, uma vez que estejam grandes demais, vocês correm o risco de um aborto. Vocês, machos, também prestem atenção, essas mulheres são suas companheiras de matilha, então é melhor estarem preparados para ajudá-las quando chegar a hora delas trazerem a próxima geração de Garou e Parentes para o mundo.

Isso não é diferente para as nossas mães. O fato é que, elas devem passar o último trimestre — sim, é uma gestação de nove meses — em Crinos, o que é bastante difícil para elas. Filhotes impuros são resistentes, mesmo no útero, mas eles ainda não podem sobreviver a uma mudança de forma no último trimestre. Então a mãe está presa na forma Crinos até o nascimento. Mas, ainda bem, isso torna as coisas mais fáceis para ela e a criança. E sim, algumas mães morrem no processo ainda assim, normalmente aquelas que não recebem ajuda. É por isso que minha tribo tenta intervir antes

que o nascimento ocorra.

Bem, vamos sair desse tópico desagradável. Então aqui está o bebê impuro e, oh, meu deus, ele não é uma gracinha mijona. Imagine as explosões temperamentais que qualquer criança humana passa... e quão cansados a mãe e o pai ficam ao lidar com uma criança inquieta. Agora imagine essa criança com garras afiadas e dentes de um filhote de lobo, *constantemente* à beira de um ataque gritante e uivante em todo momento em que está acordada. É alguma surpresa que os pais estejam nos últimos fios de sua sanidade? Então, além de lidar com todo o estigma negativo de gerar um impuro, muito desses pais ficam meio malucos ao lidar com a Fúria da criança. Ter membros da tribo ajudando é uma benesse, mas por razões que já mencionei, isso não acontece muitas vezes. Na verdade, suspeito que é ter que lidar com o impuro naqueles loooongos anos antes da Primeira Mudança que geralmente faz com que a tribo mate o filhote ou o exile. De qualquer forma, normalmente é a mãe quem tem que lidar com a criança sozinha. Uma das formas de se fazer é levar o impuro para longe e criá-lo só até o momento de sua Primeira Mudança. Apesar de mais seguro para todos, incluindo a criança, isso cria alguns problemas de socialização. Humanos e lobos, de modo ordenado o suficiente, aprendem tanto com as interações com outros jovens, que quando você cria um impuro sozinho, você está bloqueando uma parte enorme da educação prática dele. Após ele aprender a mudar de forma, ele deve buscar todas as coisas que perdeu quando mais novo, como aprender sobre ordens de preferência, caçar com a matilha e as tolas e pequeninas regras não faladas que governam a sociedade humana.

Se possível, é melhor criar o impuro na companhia de outros, como em uma seita. Somos criaturas de grupos e uma atmosfera social é algo que os mais novos devem conhecer e compreender. Mais fácil de falar do que de fazer, é claro, pois que tribo irá receber bem um jovem impuro? Não, é difícil demais criar filhotes ou crianças humanas sem esse pequeno monstro correndo a solta, criando destruição em todo minuto que está acordado! Uma opção é a seita como um todo manter a criança confinada e escondida, mas isso é mais difícil do que parece. Algo que os Filhos de Gaia fazem é deixar vários impuros que cuidamos passarem algum tempo juntos, pelo menos eles recebem *algum* sentimento de viver com os outros de sua própria espécie! Sempre que possível, também tentamos socializá-los com lobisomens lupinos e hominídeos jovens que já passaram por sua Primeira Mudança, sob atenta supervisão, óbvio. A última coisa que se quer é uma criança impura chateada arrancar a garganta de outro lobisomem só porque o pobre moleque aprendeu como se defender.

Acho que se existe uma linha prateada na nuvem que cobre um impuro, é que primeiro eles descobrem os fatos, se não as realidades, da sociedade Garou. Ninguém tem que esperar até que eles sejam maduros antes de dizer aos impuros os detalhes da vida dos lobisomens, eles a vivenciam desde seu nascimento. Já ouvi sobre alguns

filhotes lupinos e hominídeos que passaram por um inferno enquanto se aproximavam de sua Primeira Mudança. Eles são expulsos da matilha ou têm que se defender dos valentões da escola. Então, eles devem ouvir que não são *realmente* humanos ou lobos. Isso deve ser muito para digerir em uma só notícia. Pelo menos nós, impuros, temos uma pista desde o início.

A Primeira Mudança

Finalmente, chegou o dia que todos estavam esperando! A Primeira Mudança é um grande alívio para a maioria dos impuros porque *finalmente* eles podem desfrutar alguma semelhança com uma vida normal. Graças a bênção de Gaia, isso geralmente acontece com uma idade mais nova do que com os hominídeos, normalmente quando um impuro tem oito ou nove anos de idade, um grosseiro equivalente à puberdade. Como todos nós, ninguém sabe qual a forma o impuro tentará primeiro — ele assumirá sua forma lupina ou humana? É uma chance de cinquenta por cento, dependendo de seu ambiente. Se ele estiver cercado por lupinos, é provável que adote a forma lupina e o caso é o mesmo se for cercado por mais hominídeos.

Vocês já viram crianças com um brinquedo novo? Elas geralmente brincam com ele, excluindo todo o resto, então se cansam. É uma boa analogia para aplicar a um impuro após sua Primeira Mudança. O impuro vai te enlouquecer tentando assumir todas suas formas novas antes de finalmente acalmar-se naquela que ele acha mais apropriada. Acho que não preciso dizer a vocês que a maioria dos impuros, mesmo os mais novos, *não* caminha por aí em Crinos na maior parte do tempo, após eles terem a opção de vestir outras formas. Acho que nós todos ansiamos para voltar para nossas formas naturais e confortáveis — mas nossa Fúria está muito próxima da pele, então nós ficamos um pouco mais adaptáveis nas formas Hominídeas ou Lupinas. Pequenas bênçãos e tudo mais.

Mas a Primeira Mudança também gera outra questão — o Ritual de Passagem. Nenhum Garou pode se tornar um membro completo da tribo sem esse evento importante. Então, a grande questão é, o impuro receberá esse privilégio? Bem, isso certamente depende da tribo e, mais especificamente, da seita e da matilha. Eu posso generalizar e dizer que a maioria das tribos permite aos impuros uma tentativa para provar seu valor. Se ele pode sobreviver a dureza do Ritual de Passagem, e muitos lobisomens jovens não conseguem, então ele foi longe ao provar que pode sustentar o fardo mesmo em dificuldade. Algumas tribos, no entanto, encorajam os mestres de rituais e outros a marcar o baralho contra os impuros, para colocar dificuldades impossíveis para que o jovem falhe, não importando o quão habilidoso ele seja. Uma merda, não é? Bem, eu estou feliz em dizer que normalmente os impuros passam pelo Ritual de Passagem com louvor. Seja por causa de nosso fogo interior ou, como aquela canção folclórica que ouvi em uma assembleia Fianna, sobre um garoto chamado Sue,

porque nós crescemos resistentes, eu não posso dizer.

Um Dia de Cada Vez

Certo, agora nossa criança impura é, em teoria, um membro completo de uma matilha. Ele passou por seu Ritual de Passagem e está pronto para chutar traseiros com seu melhor. O que vem em seguida?

Mais uma vez, muito do que acontece depende da tribo e das seitas e matilhas dentro dela. Algumas tribos possuem a visão de que qualquer impuro que complete o Ritual de Passagem possa e deva assumir os deveres normais e como qualquer outro membro da matilha. As coisas podem ser um pouco mais severas para os impuros, mas um corpo quente é um corpo quente. Gaia precisa de todos seus guerreiros, em outras palavras. Outras seitas dão aos impuros todo o trabalho sujo e esperam que eles desistam, de uma forma ou de outra. Quanto a servir em posições dentro da seita, bem, os impuros normalmente não têm muita sorte. Os Fianna, por exemplo, não deixariam ninguém com um desfiguramento ou deformidade aparente assumir uma posição elevada, enquanto os Andarilhos do Asfalto não poderiam se importar menos. Não é impossível, mas é extremamente incomum para impuros servir no Conselho de Anciões ou em posições de Vigia, Mestre do Ritual, Vigia do Portão ou Mestre do Desafio. Uma vez ouvi que era mais comum um humano comum servir em um desses cargos do que um impuro! O que você pode ver, no entanto, é o impuro de alto posto possuir uma posição como o Guardião do Caern ou um Vigia da Terra, essa última posição é uma bem importante na minha tribo. Além disso, para alguns Ahroun grisalhos e impuros, assumir um cargo menor como Inimigo da Wyrn é uma honra especialmente grande. Quanto a ficar na tribo ou carregar símbolos de respeito e glória, como uma klaive, essas coisas são lentas para os impuros. Não é o mesmo que dizer que não somos reconhecidos por nosso trabalho, mas algumas vezes é um processo mais árduo do que para nossos irmãos e irmãs lupinos e hominídeos.

A respeito de acasalamento honrado, bem, os impuros podem cair na relva o tanto que quiserem — bem, isso se eles puderem se aproximar dos Parentes, e eu suponho que nem todas as tribos são tão permissivas como os Filhos de Gaia nesse ponto. Suponho que seja algo pragmático — a maioria das tribos quer que seus Parentes formem laços com lobisomens verdadeiramente férteis, não que se liguem sem necessidade com companheiros que nunca darão a eles bebês.

Isso mesmo, nada tangível vai sair disso. Então, vocês perguntam, os impuros possuem uma contagem de esperma normal? As fêmeas ovulam? Dos poucos contos que ouvi dos Parentes ou dos raros Garou que estudam tais coisas, parece que os impuros machos e fêmeas **podem** ter as partes viáveis e funcionáveis a esse respeito. Talvez devêssemos olhar mais atentamente o que eles descobriram. Mas eu não sou um cientista, não posso dizer a vocês sobre genéticas e se minha opinião vale para algo, não estou certo de que a ciência tenha muito a

ver com isso. Acho que é uma razão muito mais espiritual para os impuros não poderem reproduzir. Sim, sim, sei que isso dá muito mais munição para aqueles que dizem que os impuros são amaldiçoados e esse é só mais um sinal, certo? Eu não finjo conhecer a mente de Gaia. Não posso dizer porque os impuros são estéreis, mas não acho que é necessariamente um sinal de Seu desgosto. Talvez é apenas porque Ela acha que já temos muito em nossas mentes sem nos preocupar com filhotes ou talvez **seja** algo genético e tenhamos esperma seco e óvulos mortos e eu não sei de que merda eu estou falando. De qualquer maneira, o que quero dizer aqui é que só porque somos estéreis não significa que não possamos nos acasalar e desfrutar dos prazeres normais como outros seres. Verdade, as tribos não reconhecem essas uniões como honradas e algumas acham que essas uniões são desprezíveis, mas às vezes eles fazem vista grossa quanto a isso, principalmente se o parceiro também é incapaz de gerar filhotes. Mas apenas poucas tribos consideram o casamento impuro/impura aceitável — o que nos traz de volta em manter as leis da Litania sagradas. Não importa que nada venha dali. Em outros tempos, o impuro e sua parceira, especialmente se ela fosse uma Parente em seus anos reprodutivos, eram completamente banidos, se não severamente punidos. Isso retira os privilégios de acasalamento de alguém merece mais e foi motivo para a morte direta de impuros.

Círculos Viciosos

Que um número desproporcional de impuros caem no Harano não deveria ser uma surpresa. Muitos desses guerreiros provaram seu valor várias vezes apenas para ainda encararem o preconceito e desdém de suas tribos. Um impuro sofrendo de Harano não receberá o mesmo nível de preocupação e atenção como um de seus irmãos hominídeos ou lupinos, pelo menos na maioria das tribos. Alguns Garou pensam que esse tipo de depressão profunda é apenas parte da psique dos impuros e deixa que a doença corra seu percurso, o que é um triste estado dos fatos para quem sofre e para aqueles próximos a ele.

Contudo, um círculo mais vicioso é o da crença de que todos os impuros são peões da Wyrn. Uma grande quantidade de Garou acha que os impuros são crias da Wyrn inerentemente e deveriam ser expulsos se não assassinados. Muitos dos impuros que possam ter sido fiéis servos de Gaia viram Espirais Negras, ou pior, simplesmente porque eles não têm mais para onde ir. Dessa forma, os lobisomens claramente se dão um tiro no pé com uma bala de prata; eles não apenas transformaram guerreiros em potencial em inimigos, como criaram inimigos **extremamente** vingativos. Não são poucos os impuros que foram parte dessa nojenta e auto-realizadora profecia, voltando para sua antiga tribo para causar destruição. Bonito, não?

Acho que os momentos em que me senti mais aceito foram nas horas em que os uivos de aviso soaram pela minha seita. Poderia ser uma besta da Wyrn ou talvez uma matilha de insanos Dançarinos da Espiral Negra. Qualquer que seja a ameaça, nesses poucos momentos, acho que a maioria de nós esquece se somos impuros, hominídeos ou lupinos. Apesar de nossos defeitos e imperfeições, ainda somos unidos como guerreiros de Gaia, estando aqui para um propósito. Quando minhas garras rasgam um inimigo, cada golpe é uma vitória para Ela e um sinal de minha solidariedade para com a matilha. Não importa se eu estou lutando ao lado daqueles de fora da minha matilha, quando a batalha acaba, meus ferimentos são tratados por último, minhas 20 mortes são menos reconhecidas do que as cinco do lupino Ragabash e meus contos soam apenas depois dos **meus** companheiros pedirem por minhas palavras. Isso faz você se perguntar como eu consegui esse lugar na sociedade Garou, não é? Mas verdadeiramente, essas batalhas são os momentos, acredite ou não, em que posso colocar de lado minha raiva e sentir que não estou aqui meramente por um acidente de nascimento.

Conclusão

Todos nós sabemos desde o nascimento que nós terminamos nosso ciclo na morte. Poucos de nós temem isso, pois a morte para os Garou é apenas mais um passo em direção às necessidades de Gaia de outras formas,

outros lugares. Os impuros não são muito diferentes dos outros nesse assunto. Eu, eu gosto de esperar que parta em uma chama de sangue, canção e fogo, levando o máximo de inimigos possíveis. Acho que todos nós esperamos isso, certo?

Claro, há um **pequeno** problema quando um impuro morre. Vejam bem, você pode enterrar um humano ou deixar um lobo sob algumas folhas podres para virar pó e não se preocupar muito com problemas legais. Ouvi que a cremação é muito barata nos dias de hoje e algumas pessoas até compram locais para serem enterrados em florestas nacionais e são colocados sete palmos abaixo com uma mortalha barata e sem enfeites para que possam decompor da maneira mais natural. Mas o que você faz com uma monstruosidade meio humana, meio lobo, de três metros? Você com certeza não pode levá-lo até o Crematório do Dave e Joe, pode? Já tentou comprar um caixão para alguém em Crinos? Esqueça!

Então, mesmo na morte, somos um grande risco de segurança. Quem sobrar absolutamente deve se assegurar que seremos descartados da maneira apropriada. Isso quase sempre é responsabilidade da matilha e da seita. Normalmente, a forma mais fácil é a cremação, desde que você tenha uma fogueira privada para fazê-la. Ao contrário dos filmes, crianças, há muita coisa que fica para trás após a queima de um corpo, tal como os grandes ossos das pernas e o crânio. Então, mesmo após o corpo ser tostado, alguém deve pulverizar os ossos em pequenos



pedaços e se assegurar que eles sejam bem espalhados. Isso não deve ser muito difícil para qualquer lobisomem. É claro, se você **conseguir** levar o corpo até um crematório de verdade, o claro ali é suficiente para reduzir tudo em pó. Entretanto, boa sorte ao colocar o corpo no forno.

Outra opção é deixar o corpo ou os restos queimados na Umbra. Algumas pessoas, normalmente aqueles que consideram os impuros maculados em primeiro lugar, dizem que isso é um sacrilégio. Mas é sempre uma opção boa e rápida, se você está com pressa. Outra prática, que me enoja, é um pequeno ritual em que os pais do impuro ou por quem tenha assumido a responsabilidade por ele deve devorar a carne para que ele não seja descoberto. Isso não é nada menos do que canibalismo. Somos proibidos de comer os corpos de homens e lobos. A carne dos impuros não é desses dois seres? Quero acreditar que esse ritual só é praticado entre certas matilhas de Fianna, para dizer a verdade, sendo normalmente são aqueles que odeiam os impuros.

A questão final é que vocês devem se certificar de que ninguém possa, hmm, juntar os pedaços que existam

homens-lobo de três metros correndo por aí. Seria um desastre se algum cientista da Weaver ou outras criaturas parecidas descobrissem a nosso respeito. Não preciso dizer que o mesmo é verdade para o governo, certo? Tudo o que precisamos é de um punhado de federais em nossos traseiros.

Perspectivas Tribais

Até agora, eu dei a vocês uma visão geral sobre como é ser um impuro, o amargor e a acidez. Eu não irei suavizar nada aqui, amigos. Apesar do fato de que nós Garou somos supostos a sermos unidos em nossa batalha contra a Wyrn e seus servos, os lobisomens são, essencialmente, 13 nações com 13 diferentes visões sobre como tratar os impuros. Dito isso, as visões da maioria das tribos cai em uma das diferentes áreas ou em algum lugar entre elas. Vamos olhar cada uma delas.

A perspectiva número um diz que as pequenas aberrações impuras são manifestações maléficas e maculadas pela Wyrn da doença de Gaia, então devem ser mortas o mais rápido possível. Ah, é claro, e ferrar o traseiro dos pais também, aqueles fornicadores perturbados. Aqueles Garou que assumem essa visão possuem pouca tolerância pelos impuros. A maioria que nasce morre rapidamente, a menos que seus pais possam passá-los para uma matilha mais cuidadosa e com maior compaixão.

A segunda perspectiva é que os pobres impuros não são bonitos, mas são úteis como buchas de canhão, então eles devem ser tolerados. Quanto menos dito a eles e a seus estúpidos pais, melhor, mas está tudo bem em jogar a eles alguns restos de carcaças, depois dela ter sido bastante aproveitada. E não se esqueça de colocá-los nas primeiras linhas da batalha. Hmm, os impuros, eu quero dizer. Muitos lobisomens possuem essa atitude. É bastante pragmática, afinal, não somos um povo de desperdiçar coisas, sejam elas comida ou guerreiros. Digo-lhes ainda, mais e mais Garou estão trocando suas opiniões por essa a cada dia. Acho que eles finalmente estão percebendo que existem tão poucos de nós sobrando, que deveríamos estar satisfeitos com qualquer guerreiro que se dispõe à causa de Gaia.

A perspectiva número três diz que impuros *são* Garou e devem ser tratados como todo mundo na tribo. Isso é dizer que eles devem ter as mesmas expectativas, deveres e obrigações (exceto uma) que qualquer outro membro da matilha. Quanto aos pais, bem, erros acontecem, certo? Viva e deixe viver. Não preciso dizer a vocês que poucos lobisomens possuem essa mentalidade aberta. Hoje em dia, mais matilhas estão dispostas a nos dar atenção, se nós fizermos a maior parte do trabalho, mas eu não serei tão cego a ponto de dizer que eles nos recebem de braços abertos.

Suponho que a maioria das pessoas podem facilmente adivinhar quais tribos possuem quais pontos de vista, mas pelo registro, vamos fazer todo o trajeto, tanto o das escrituras sagradas quando o da triste

Impuros, a Lítania e o Conselho de Anciões

Se a punição é para ser repartida por quebrar a primeira lei da Lítania, ela sempre é rápida, mas quase nunca arbitrária. Um Garou que seja acusado de acasalar com outro Garou é levado diante do Conselho com sua prole impura. Por razões óbvias, normalmente é a metade fêmea da associação que é descoberta primeiro. Dependendo da relação dela com o pai do impuro, ela pode estar disposto a morrer antes de revelar seu nome, assim excluindo-o de sua vergonha, ou falando livremente, caso no qual a punição do pai é igual ao dela. Consequentemente, um lobisomem macho que tenha grande afeição pela fêmea pode também tentar levar toda a culpa sozinho, dizendo que ele forçou-a contra sua vontade. Vergonha ou exílio são as punições comuns para os pais, apesar de que entre algumas tribos, a morte não é desconhecida. Fúrias Negras, Fianna, Crias de Fenris, Garras Vermelhas, Presas de Prata, Uktena e Wendigo têm as reuniões do Conselho mais frequentes nesse assunto. Senhores das Sombras e Portadores da Luz Interior podem ou não manter essas cortes, dependendo da situação e, pelo menos para os Senhores das Sombras, quem está envolvido. Tais reuniões não são frequentes para os Filhos de Gaia, Andarilhos do Asfalto, Peregrinos Silenciosos e Roedores de Ossos. Porém, em todos os casos, há a penalidade em Renome por quebrar a Lítania. As circunstâncias podem ser incomuns, mas não há como evitar o fato de que os participantes obviamente não podem ser confiados a manter as leis de Gaia.

realidade. Além das coisas que os “que estão dentro” dizem, eu acrescentei minhas notas sobre as tribos e seus tratamentos aos impuros, apenas para dar a opinião de quem está de fora.

Fúrias Negras

Ouve-Águas-Paradas, hominídea Ragabash, fala:

Ah, nós ouvimos os gritos do choro de Gaia por suas crianças deformadas! Quantos sinais mais você precisa para ver que o Apocalipse se aproxima? Todo ano colocamos mais e mais corpos deformados para fora de nossas guerreiras. Elas cometeram um pecado por se deitarem com outros Garou. É um sacrilégio, um crime contra a natureza para nós termos desejos carnis por outros de nossa espécie. A evidência está lá para todos verem quando um impuro vem ao mundo. Abra seus olhos! Faça o que deve para evitar esse pecado. Se não fosse pelo reduzido número dos Garou, nós mataríamos os pais e a prole dessas uniões não naturais. Como está agora, nós deixamos os ofensores viverem e damos os filhotes deformados aos outros, assim como fazemos com nossos filhotes machos. Ainda assim, se não conseguirmos nos manter puras, eu lhe pergunto, como o faremos para nossa Mãe?

A resposta de Mavis Grão-de-Espinho, impura Ahroun:

Nós temos uma obrigação para proteger e cuidar de qualquer criatura de Gaia, mesmo se o filhote for o produto do pecado. Você negaria socorro ao filho nascido de uma mulher estuprada por um homem? Não! Então como você pode dizer que é correto destruir ou repudiar os filhotes impuros? Esse é o caminho de uma mãe para com seu filho? Nós não deveríamos amar e cuidar de todas as criações da Mãe, não importando as marcas em seus corpos? Quem pode dizer que essa não é a tarefa que Pégaso colocou diante de nós, Fúrias Negras, à medida que o Apocalipse se aproxima? Fugiremos dela porque tememos o que é diferente? Se sim, não temos o direito de nos chamar de protetoras e defensoras. Além disso, o que minha irmã Ragabash *não* disse é isso: apesar de ser verdade que deixamos outras tribos criar nossos filhos machos lupinos e hominídeos, nós frequentemente mantemos os impuros machos e os criamos. As razões são complexas e variadas, talvez você não possa entender, por não ser uma mulher. Mas toda Fúria Negra compreende que o filhote impuro macho carrega tamanho estigma que ele não é ameaça para nenhuma de nós. É como se a deformidade que ele porta sobrepujasse o poder de sua masculinidade, neutralizando-a em algo nem estranho e nem ameaçador. Não pretendo trazer luz para sua identidade como um ser de gênero, nem de qualquer dor que ele deve suportar por ser um impuro, mas portar uma marca do próprio sofrimento de Gaia traz ele para uma comunhão maior conosco. Ah, bem, vejo que você está balançando sua cabeça em confusão, assim como eu sabia que faria.

Comentários de Merryk:

Não diga a elas que eu disse isso, ou terei que pagar

caro, mas as Fúrias Negras, por todas as besteiras sobre como “a mãe protege seus filhos” e que “tratar as mulheres de certa forma baseada em sua aparência é uma merda” são um pouco preconceituosas contra os impuros, como eles parecem e o que representam. Elas, de forma rancorosa, permitem a eles a participação nos Rituais de Passagem e em possuir posições de liderança na seita, mas raramente são aceitos por toda a seita. E quanto ao caso do impuro macho, parece algum tipo de besteira retroativa. Acho que as Fúrias Negras possuem um pouco de pena em seus corações negros e não querem que o resto de nós ache que é genuína, como oposta a ser um bando de retórica. Elas preferem que nós pensemos que é tudo parte de seu plano de feminismo social. Só Gaia sabe a razão.

Roedores de Ossos

Shabazz Strunk, hominídeo Theurge diz:

Aqueles que dizem que os impuros são os arautos do Apocalipse são tolos. Se eles são alguma coisa, eles são o coração de Gaia. Se os impuros são tão errados assim, então por que é permitido a eles existir em primeiro lugar? Talvez eles sejam especialmente marcados de alguma maneira, como aqueles que são loucos ou cegos. Não era esse tipo de pessoa que eram os profetas e videntes no passar das eras? Claro, ninguém nunca nos escuta, os Roedores de Ossos, mas eu digo que os impuros são a voz de Gaia em forma física. Ela está em dor do sufocamento da Wyrn e os impuros compartilham um laço com Gaia, eles refletem o sofrimento dela através de suas deformidades. Mas isso não diminui a importância deles diante de meus olhos, eu acho que temos muito que aprender com eles.

A resposta de Pinta Uma-Orelha, impuro Philodox:

Porra, todos nós, Roedores de Ossos, carregamos uma mácula uma vez que gostamos das cidades e lidamos mais com os humanos do que qualquer outra tribo. Então, o que é uma pequena deformidade a mais? Eu sou bem respeitado entre as Mães, Pais, Avós e Avôs. Eles ouvem meu conselho, contam com meu uivo na assembleia assim como com qualquer outro e esperam que eu carregue meu fardo, não importando que essa perna mal possa suportar quando está tendo uma briga. Eles me têm por quem eu sou. Sua tribo pode dizer o mesmo?

Comentários de Merryk:

Os Roedores de Ossos sentem-se de forma parecida com a minha tribo a respeito dos impuros, apesar de que eles levam isso até as ruas bem literalmente. Geralmente, eles não se importam quão feio ou deformado o impuro seja. Na verdade, os Roedores de Ossos respeitam as diferenças e a coragem dos impuros. Eles apenas enxergam os impuros como Garou, pura e simplesmente. Entretanto, por mais refrescante que isso possa ser, eu ainda estou um pouco perturbado por membros dessa tribo serem tão abertos com o acasalamento entre si. Cometer um erro é uma coisa, desobedecer de forma

flagrante a lei várias e várias vezes é outra coisa. Não que eu esteja julgando, é claro.

Filhos de Gaia

Raine Hildebrandt, hominídea Philodox, fala:

Eu não consigo começar a contar para você todas as patéticas histórias que ouvi dos outros Garou, pais de impuros, aqueles que cometeram o erro e então tiveram que deixar suas seitas ou encarar uma consequência terrível. Claro, quebrar a Litanía é errado e não acontece sem um preço. Mas esse preço deveria ser a vida de uma criança lobisomem não nascida e possivelmente seus pais? Todo guerreiro que temos é precioso! E as crianças não deveriam sofrer pelos pecados de seus pais. A forma como muitas tribos tratam os impuros está além da barbárie. Há uma outra forma e é dever de nossa tribo mostrar ao resto o caminho correto.

A resposta de Calvin Maffey, impuro Ahroun:

Sim, mesmo entre os Filhos de Gaia você encontrará algumas pessoas que temem os impuros. Eu encontrei alguma relutância em poucas ocasiões, apesar de nunca ter encontrado o ódio ou asco. Minha tribo de longe possui o ponto de vista mais iluminado de todas que já encontrei. É doentio que muitas das outras, como os Garras Vermelhas, estraçalhe um filhote impuro em pedaços antes dele ter a chance de provar seu valor. Quem pode dizer que o filhote não realizará uma grande profecia ou se sacrificará para proteger um caern? As outras tribos deveriam pensar melhor antes de continuar com suas crueldades com os impuros.

Comentários de Merryk:

Nós somos bastante lógicos com todo o assunto sobre os impuros, se é que posso dizer isso. Nós não negamos que paixão e amor possam existir entre nosso povo, mas tomamos cuidado para não gerarmos impuros o máximo possível. É por essa razão que ajudamos a criar o controle de gravidez. O que, você pensou que isso era apenas para controlar a disseminação dos humanos? O que aquele velho Fianna estava dizendo sobre fogo no coração e na cabeça? Como eu disse, ninguém é imune à paixão. Então, quando tudo se vai, fazemos o que podemos. Nenhum impuro será expulso de nossas portas, nem serão negados uma chance de servir em um papel igual a aqueles de outras raças.

Fianna

Chama da Água-Negra, lupina Philodox, fala:

Uma vez eu acasalei com um de minha própria espécie, um quatro patas. Eu gerei um filhote, um impuro e a vergonha me seguiu. Foi errado. Como Garou, nós sabemos que não devemos gerar criaturas que são deformadas. O corpo representa o espírito. Mas eu deixei a criança viver. Agora ela serve como uma guerreira da minha seita e defende nossa divisa contra a Wyrms e a Weaver. Mas me magoa sua impureza. Ainda assim, ela pode se virar contra nós e revelar a falha em sua alma. Eu fui errada por não tê-la matado ao nascer?

A resposta de Bridget Mão Vazia, impura Ahroun

Minha mãe recebeu muito desdém quando ela me trouxe para a seita. Os outros eram severos com ela e fingiam que eu não estava ali. Quando ela pegava quaisquer restos, a maior parte vinha para mim. Ela nunca me disse como isso acontecia, mas agora eu a observo nas assembleias e vejo que ela é a mais austera e mais controlada de todos os Fianna presentes. Acho que algo saiu fora do controle em uma assembleia e... bem, é isso. Eu nunca descobri algo sobre meu pai. Acho que dizer quem ele é traria ainda mais vergonha para minha tribo. Hoje em dia, alguns dentro da seita me toleram, mais ou menos, e o resto é gentil o suficiente para esperar eu dar as costas para me insultar. Dançarinos da Espiral Negra nos atacaram alguns meses atrás, e agora, não sobraram muitos de nós, Ahroun. É engraçado ver como precisou da morte de vários bons guerreiros para elevar minha posição mesmo que um pouco.

Comentários de Merryk:

Não é sem um certo senso de ironia que os Fianna, os auto-intitulados mestres e senhoras da paixão e abandono entre os lobisomens, desprezem os impuros. Eles acreditam que a deformidade física demonstra uma malevolência no espírito. Mas, ao mesmo tempo, eles possuem festas selvagens e ásperas, orgias se querem saber minha opinião. Os Fianna liberam qualquer risco potencial nesse tipo de atividade. Sua resposta para diminuir essas paixões é "encontre um Parente para satisfazer seus desejos". Quão prático. Não se engane, existe **muitos** impuros correndo por aí com cabelos vermelhos e olhos verdes, tanto dentro dessa tribo quanto fora dela.

Crias de Fenris

Torgeir Olafsson, hominídeo Ragabash, diz:

Só é preciso olhar para a patética compleição de um impuro para saber que trazer tal criatura é um crime para o mundo. Ela demonstra desrespeito por Gaia e para a tribo. Eu ouço vários lobisomens dizerem que não é culpa do filhote impuro e que esta culpa deve ser colocada nos pais. Talvez isso seja verdade, mas os tempos são difíceis. Nossas matilhas não podem suportar o fardo de alguém que é incapaz de carregar sua própria carga. Não quero dizer para agirmos de forma cruel quando digo que o melhor a se fazer é matar o filhote aleijado e impuro imediatamente. Então, escolha uma punição apropriada para os pais e siga em frente. Já existem deveres demais que Gaia nos pede para termos que cuidar da questão dos impuros.

A resposta de Oddvar Cachos-Ricos, impuro Galliard:

Por que eu recebi as chances que tive? Talvez o Jarl tivesse pena uma vez que seu filho foi quem me gerou. Talvez nosso Theurge tenha recebido uma mensagem de um espírito ou Fenris enviou um sinal que havia algo de especial em mim. Qualquer que seja a razão, eu passei da infância pelo meu Ritual de Passagem e estou diante de você como um membro da Seita do Olho da Caveira Brilhante. Não que eu tenha recebido prazeres da vida,

exceto por sangue e o bater dos músculos. Cada vez que nossa matilha entra em batalha, rezo a Fenris para que eu possa ouvir as asas das Valquírias enquanto eu mato os inimigos antes de morrer para salvar a matilha. Eu não quero nada mais que ter os outros cantando uma saga de meus feitos.

Comentários de Merryk:

Não diferentemente dos Garras Vermelhas, os Crias de Fenris não estão sempre acima de matar seus filhos impuros diretamente e, algumas vezes, os pais culposos são forçados a empunhar a faca. Mas pelo que eu entendo, se a deformidade do filhote não o faz fraco demais para lutar, ele tem uma boa chance de sobreviver. Se um filhote forte sobrevive até a idade adulta, ele é colocado ao lado de outros guerreiros. Força é força, não importa a moldura. Talvez ele nunca ganhe o mesmo respeito, não importa seus feitos, mas eu não passei muito tempo em uma seita dos Crias. A maioria dos Crias lupinos e homínídeos esperará que ele morro uma morte gloriosa e tenha uma sorte

maior na próxima vez. Talvez essa seja a melhor das coisas para qualquer um de sua raça.

Andarilhos do Asfalto

Blake Rubenstein, homínídeo Theurge, fala:

Veja, deixe-me ser direto. As outras tribos estão ignorando completamente um tremendo recurso! Os impuros normalmente estão dispostos e são capazes de fazer qualquer coisa que lhes seja exigida, talvez com uma ajudinha, mas geralmente, completamente por si só. Eu conheço muitos dos impuros não queridos das outras tribos que vão para os Filhos de Gaia ou para os Roedores de Ossos. Bem, apesar de não poder falar por todos os Andarilhos do Asfalto, sei que minha matilha ficaria satisfeita em ter mais impuros do nosso lado. Eles são ótimos guerreiros e possuem uma perspicácia aguçada; a maioria deles esqueceu mais sobre a sociedade Garou do que eu jamais aprendi! É uma pena que as outras tribos não possam ver além de seus antigos preconceitos.

A resposta de Com Beta Io, impuro Theurge:

Nasci em outra tribo. Não sei qual e isso realmente não importa. Os Andarilhos do Asfalto me pegaram e me tornaram um deles. A outra tribo me renegou porque eu não tinha olhos? Os Andarilhos me mostraram uma nova forma de enxergar. Graças aos seus ensinamentos, agora eu tenho uma visão através de muitos olhos em muitos lugares. Eu descobri portas ocultas que salvaram meus companheiros de matilha várias vezes. Ainda assim, eu nunca consegui explicar a internet para um Garra Vermelha, não por causa das palavras, mas por ser quem sou. Quem se ferra quando as equipes da Pentex atacam as florestas deles e só eu posso parar os *comlinks*



deles? Não é o pária impuro, eu asseguro você disso.

Comentários de Merryk:

Apesar de não entender muito a conversa fiada tecnológica dos Andarilhos do Asfalto, acho que suas visões sobre os impuros bastante iluminadas. Como nós, os Filhos de Gaia, os Andarilhos do Asfalto estão dispostos a assumir os filhotes impuros das tribos que os renega. Os Andarilhos não acreditam necessariamente que os corpos deformados significam uma corrupção na alma e, provavelmente por isso, eles desenvolveram cyberware para impuros que contornam certas deformidades físicas. É um pouco esquisito e talvez um pouco de Weaver demais para mim, mas ainda assim é notável. Alguns Andarilhos hominídeos tendem a dar ao impuro um olhar gelado vez ou outra, mas raramente eles se recusam a ajudar alguém da minha espécie. É apenas o velho preconceito aparecendo e se mais impuros se juntarem aos Andarilhos do Asfalto, até mesmo esse tipo de intolerância vai ficar cada vez menor, aposto.

Garras Vermelhas

Caminha Sob a Colina, lupino Ahroun, diz:

Apenas os fortes, os aptos, sobrevivem. Os deformados são devolvidos a Gaia para que não se desperdice comida e energia com eles. Os duas patas geralmente deixam essas abominações viverem e chamam isso de misericórdia. Como isso é misericórdia se enfraquece a tribo? Quando eles deixam essas criaturas viverem normalmente outra tribo os assume. Algumas matilhas de Garras Vermelhas também deixam esses doentios viverem e crescerem para correr com o resto. Eles circulam as bordas da matilha, comendo os restos como um corvo, abaixando suas caudas mesmo quando filhotes se aproximam. Eles congelam nas Luas Geladas, ofegam e tosse quando correm e suas garras e presas são débeis. Eles não acrescentam nada na matilha. Esses impuros morrem rapidamente e essa é a verdadeira misericórdia.

A resposta de Pêlo-Escasso, impuro Philodox:

Eu vi uma matilha rasgar uma cadela e seu filhote impuro. Eu tive sorte, a matilha de minha mãe nos deixou viver. Minha mãe cometeu um erro e eu o aceito. Eu tenho meu lugar e eles me permitem limpar os ossos. Sou grato e luto ferozmente para ajudar meus irmãos e irmãs quando eles deixam. Certa vez eu os avisei de uma emboscada. Na caçada seguinte pude comer minha parte! Mas não devo pressionar os outros ou pedir demais. Eu deve conquistar o direito de seguir a matilha, pois sem minha matilha, o que eu sou?

Comentários de Merryk:

Bem, não tem muito para acrescentar, certo? Os Garras Vermelhas consideram os impuros sendo mais baixos do que o lobo ômega da matilha, uma abominação. Se eles encontram um filhote impuro, esses lobisomens lupinos normalmente não hesitam em matá-lo e algumas vezes seus pais também. Pelo que ouvi, eles também são muito mais disciplinados sobre evitar a concepção dos impuros, então não é surpresa que os

impuros dos Garras sejam poucos. Mesmo assim, acho que existem alguns raros impuros Garras Vermelhas que conseguiram alguma fama. Pata-Torta é um deles e as notícias dizem que ele era o mais feroz e o menos misericordioso de toda sua tribo. Por outro lado, as pessoas dizem que ele deu a todos uma causa para se pensar após ele fazer uma de suas infames visitas. E existe essa impura Garra Vermelha chamada Traça de Luna que anda com a seita dos Fianna da Bênção de Bridget. Deve ser uma grande contradição, mas dizem que ela salvou a vida dos dois filhos do líder da seita e pelo menos um deles foi profetizado que seria um poderoso Ahroun. Então eu acho que todos nós deveríamos ser mais cautelosos sobre pensar em totalidade quando é a respeito dos Garras Vermelhas.

Senhores das Sombras

Ivar Elek, hominídeo Theurge, discursa:

Os impuros claramente possuem problemas e uma mera olhada em seus corpos lhe dirá isso. Eles não possuem a força e mentor físico ou a estabilidade mental para atuar como pilares estáveis da sociedade Garou. Mas isso não significa que eles são inúteis! Como apoiadores, eles são uma adição excelente para qualquer seita. De fato é difícil para eles alcançar a honra que os hominídeos e lupinos aspiram, mas eles devem ser encorajados a fazer o seu melhor, sempre. Nunca ignore os dentes de um lobo, principalmente se a mordida dele pode lhe servir bem.

A resposta de Sunniva Kardon, impura Theurge:

Eu não tenho motivo para reclamar. Nunca passei fome ou me foi negado abrigo. Quando a matilha se regozija, meu uivo é bem recebido. Ou seria, caso eu pudesse uivar. Eu sei que alguns da seita riem da minha voz grasnada, mas eles me dão atenção total quando os espíritos optam por me contar seus segredos. Apesar de eu nunca poder aspirar ser o Mestre do Ritual, ela em uma ocasião recebeu bem minha ajuda na preparação de nossos rituais mais sagrados. Eu já vi como as outras tribos tratam os impuros e estou satisfeita.

Comentários de Merryk:

Eles são úteis para a tribo ou para a seita? Eles têm algum valor? Maravilha! Ponha-os para trabalhar. Se não, descubra uma forma de fazê-los parte da tribo para que eles *sejam* úteis. Sim, esses são os Senhores das Sombras em seu momento mais magnífico. Claro, existem as histórias dos Filhos de Lázaro, um tipo de movimento de direitos civis dentro da tribo. Eu me pergunto que tipo de ativismo um impuro dos Senhores das Sombras perdoaria — eu odeio pensar quão amargo deve ser seus corações.

Peregrinos Silenciosos

Atoberhan Assifa, hominídeo Galliard, disserta:

Claramente a Litanía diz que não devemos acasalar com outro Garou. O que ela não diz é quão intenso os desejos naturais em relação a outros de nossa espécie são. Pelo menos com nossa tribo, raramente nos encontramos

e algumas vezes, quando o fazemos, esses desejos e atrações podem sair do controle. No antigo Khem, que a maioria chama de Egito, irmãos e irmãs da linhagem real acasalavam frequentemente uns com os outros, para preservar o sangue. Eu posso desenhar algumas analogias com lobisomens acasalando com lobisomens. É verdade que as manchas dos impuros podem impor dificuldades, mas a verdade é que eu nunca encontrei um impuro Peregrino que não estava entre os melhores de nós em combater os inimigos de Gaia.

A resposta de Semere, impura Ragabash:

Alguns dizem que a Pena do Maat é pesada para nós, os impuros, que ela inclina a balança quando pesada contra nossos corações. Minha mãe, Molly Potter, me disse claramente que ela sentiu um movimento em seu coração quando ela conheceu meu pai, um Ragabash de outra tribo. Ela seguiu seu instinto e foi assim que eu vim para o mundo. Ela acredita que um dos Antigos, talvez Hathor ou Ísis, uniu o caminho dela com o de meu pai. Então, diga-me, o que há de tão errado em seguir a estrada do destino? Não seria mais errado não seguir essa trilha? Afinal, eu sou mais uma barreira entre Gaia e Seus inimigos, não sou?

Comentários de Merryk:

Pode parecer estranho, mas os impuros são bastante comuns entre os Peregrinos, mais do que nas outras tribos. E os filhotes não são realmente afastados. Afinal, os Peregrinos Silenciosos devem aproveitar as chances, por assim dizer. De vez em quando, a Litanía é secundária para um Peregrino Silencioso na companhia de outro lobisomem. Membros da tribo são conhecidos por assumirem filhotes impuros aqui e ali dos outros, como dos Garras Vermelhas e levá-los em suas viagens. Eu posso pensar em formas piores de ser criado. Claro, quando eu digo que os impuros vão com seus pais, vocês devem instantaneamente imaginar, ah, os acordos. Como eles viajam com uma criança presa em um corpo em Crinos? Eu pensei muito sobre isso e imagino se um vagão ou caravana de circo seria um bom lugar para esconder um impuro antes de sua Primeira Mudança. Eles vão por toda Europa e eu não estou falando sobre os ciganos aqui. Digo, os caerns dos Peregrinos Silenciosos são poucos e estão longe. Eu acharia difícil acreditar que um Peregrino Silencioso se assentaria em um local por mais de um ano ou dois. Então, acho que eles encontraram formas de levar os filhotes impuros e ainda mantê-los fora da vista dos outros. Talvez eles tenham algum tipo de rede onde os jovens impuros são passados entre outros Peregrinos Silenciosos, para deixar as crianças receberem experiência em primeira mão sobre os humanos e lobos. O que quer que façam, os Peregrinos Silenciosos tem muita sorte em manter os impuros escondidos até então.

Presas de Prata

Vassilissa Klimetnovna, hominídea Ragabash, fala:

Isso nunca acontece ou, pelo menos, foi o que eu sempre ouvi. Mas também sei que *nunca* normalmente é

uma mentira. Talvez eu esteja apenas repetindo as histórias de velhas esposas ou os contos que nossos Galliards cantam para colocar medo em nossos jovens, mas existem alguns contos de como as famílias de Presas de Prata possuem alas secretas em suas mansões. Tarde da noite, você pode ouvir uivos e gritos assustadores vindo dessas seções da casa. Nas assembleias, às vezes eu vejo os membros de minha tribo que ficam fora de nossos círculos, estranhas formas nas sombras, observadores, mas silenciosos, nunca deixando a luz da fogueira e dos raios lunares mostrarem suas formas. Existem, então, impuros entre nós então?

A resposta de Feliks Esconde-nas-Sombras, impuro Galliard:

Você ouviu isso? O que foi esse barulho? São *eles* de novo? O que você perguntou? Ah, impuros. Sim, eu sou um impuro, mas não diga a ninguém. Eu não quero que *eles* descubram, os outros da tribo, eu digo. O decreto mais recente vindo lá de cima é que os Presas de Prata nunca, nunca, nunquinha, se acasalam com outros lobisomens. Então nós temos que ficar fora da vista dos outros. Muitos dos jovens filhotes não acreditam que nós existimos, mas aqui estamos, hehe, como lascas em uma obra de carpintaria. Merda, olhe ali! Tem um bem atrás de você! Brincadeira. Eu já contei para você a história de Ivan Duas-Línguas? Ele era um impuro também! Ei, onde você está indo? Fique e escute! Por favor, não vá! Não me deixe sóooooóóó!

Comentários de Merryk:

Você não *ama* a tática da negação? Eu posso ficar em grandes problemas por dizer isso, mas que se dane. *Existem* impuros Presas de Prata, obviamente. E é triste, mas muitos deles são excepcionalmente deformados, com membros torcidos e corpos que não parecem ser fechados da forma correta. E isso não é nem a metade. Seu sangue de cruzamentos familiares, um tanto quanto maculado, para começar, ferve em uma sopa asquerosa quando dois membros dessa tribo acasalam. O filhote resultante geralmente é completamente maluco além de qualquer deformidade física que ele possa ter. Os impuros dos Presas de Prata são bastante evitados, tanto por sua própria tribo, que supostamente serve como uma exemplo dos melhores entre nós, e pelas outras.

Portadores da Luz Interior

Chung Guotin, hominídeo Philodox, se expressa:

O amor físico é um pobre substituto para a paixão do coração. Não há nada de errado com dois Garou compartilhando uma única mente, uma única alma. Porém, como você pode ver, Gaia fica nervosa quando permitimos que nossos corpos controlem nossas mentes. Esse é o verdadeiro significado da primeira lei da Litanía, equilibrar nosso “eu” interior e exterior, mente alta e baixa. Sucumbir a esses instintos básicos é onde reside nossa falha. Ainda que sejamos seres falíveis, isso é claro, não devemos ser cruéis com os impuros, que não podem evitar sua doença. Dê a eles a ajuda que você puder, mas ensine-os que os caminhos de seus pais não são o melhor

caminho para encontrar Gaia.

A resposta de Madhur Rani, impuro Theurge:

O pensamento nem sempre se equaciona com o feito, especialmente se você está falando da criação de impuros. Quem sabe quais reflexões passaram pelas mentes dos lobisomens que acasalam? Eu não posso julgar meus pais, só posso me julgar. Eu tenho muitos dons, mas eles foram comprados com um preço alto, uma marca em minha alma. Apenas ao purificar essa mácula eu posso seguir no ciclo. É um fardo duplo, ser um impuro, mas eu não questionarei como eu surgi. O que eu gostaria de dizer, no entanto, é que os impuros representam um problema interessante para os Garou. Muitos nos enxergam como os objetos de um pecado imperdoável, mas, na verdade, penso que somos meramente **lembranças** do pecado, e não sua personificação. Eu não estou dizendo de lobisomens acasalando com lobisomens, mas do pecado do orgulho. Pense no conto de Amargura Semeada e da Guerra da Fúria. Não foram os **próprios** Garou que nos criaram? Até que todos nas fileiras dos guerreiros de Gaia possam nos aceitar, aceitar seus **próprios** pecados, a redenção os enganará. Nós, impuros, somos a semente dessa redenção, ainda que eles nos ignorem em seus jardins.

Comentários de Merryk:

Claro, claro, **pense** para não fazer isso. Não funciona com garotos do colegial e com certeza não funciona com os lobisomens. Mas apesar de tudo, os Portadores da Luz Interior são gentis com os impuros, raramente expulsando-os e então só porque nossos temperamentos são um grande perigo. Se você precisar de um lugar para se abrigar na tempestade, saiba que os Portadores da Luz Interior não lhe darão as costas. Quanto às sementes de redenção, talvez haja algo dessa orgulhosa ideia. Não que qualquer Presa de Prata ou Senhor da Sombra vá escutar!

Uktena

Gomda do Céu Azul, lupino Theurge, diz:

Não se deite com outros Garou, sejam duas ou quatro patas. Não há mais do que isso dessa lei. Por que você a questiona? Não há charada. Eu vejo os impuros em minha tribo e me pergunto por que os filhotes vivem. E quando vem o tempo da provação, forte são seus corações em compartilhar o fardo da matilha. O que mais nós precisamos perguntar? Isso é tudo que preciso saber.

A resposta de Taima, impura Ahroun:

Para ser um impuro na minha tribo, você tem que praticar o que eu chamo de mover no canto do olho. Nós nos espreitamos além da visão de todos. Nossas mãos cuidam da divisa, nossas presas rasgam o inimigo, nossos uivos formam harmonia com a matilha. Mas nós somos invisíveis quando pedimos por carne, silenciosos quando mastigamos, sempre ficando atrás dos Galliards quando as canções de glória são cantadas. Estamos sempre e nunca com a matilha, e é assim que sobrevivemos.

Comentários de Merryk:

Cacete, já tentou tirar uma resposta direta de um Uktena? Eles são relutantes demais para falar com

qualquer um de fora de sua tribo, mas mesmo quando eles **falam**, são grandes as chances de você ter uma compreensão melhor de um Portador da Luz! Bem, o que eu tiro desses caras é que os impuros são raros entre os Uktena, mas eles recebem uma oportunidade de se provarem. Nada mais, nada menos... eu acho.

Wendigo

Weayaya Urso-Dançarino, homínídeo Galliard, pronuncia:

O que você sabe sobre nosso povo e seus costumes, Estrangeiro da Wyrn? Talvez sua tribo tenha falhado em impedir a matança, mas eles falharam. E eu ouvi essa lenda, aquela sobre como a Filha de Gaia trouxe a primeira transgressão contra a lei. Essa é mais uma das coisas terríveis que vocês fizeram a nós. Agora, olhe para nosso povo! Eles acasalam entre mesmo sabendo que é errado. As fêmeas geram filhotes que são doentes e deformados. Os Dias Finais realmente estão sobre nós.

A resposta de Yancy Yodkolo, impuro Ragabash:

Bastardos, todos eles. Eu tive que deixar a reserva e tudo mais após minha mãe e meu pai tentarem me apresentar para a tribo. Eu passei pela Primeira Mudança; custaria muito eles me darem um Ritual de Passagem? Se eu falhasse, eles não perdiam nada! Se eu fosse bem sucedido, quem sabe o que eu me tornaria? Então, agora, eu estou preso com os Filhos Fracos de Gaia... ah, desculpa, não pretendia ofender. Veja, eu estou insatisfeito. Meus dois pais são do Povo, uma longa linhagem que vai por muitas luas e eu gostaria de ficar com a tribo. Sim, o que eles fizeram foi estúpido, mas por que me culpar? Eu nunca verei os locais maravilhosos que eles me disseram e isso me emputece. E o que me deixa ainda mais nervoso é que **alguns** impuros conseguem ficar. Por que eu fui escolhido está além do meu alcance. Digo, você já ouviu aqueles rumores sobre a mácula do Wendigo se mostrando entre os impuros de nossa tribo? Claro, eles tentam esconder isso, mas asseguro a você, existe muitas pistas do fato em todo conto que você ouvirá.

Comentários de Merryk:

Ei, todos vocês, Wendigo, deixe-me dar um conselho. A tribo de vocês leva a quebra da Litanía **muito seriamente** e eu recomendaria vocês a tomarem alguns banhos frios para evitar quaisquer complicações. Entretanto, se vocês se meterem em problemas, não se incomode em ir para casa.

As Outras Raças

Metamórficas

Ouvi que os Filhos de Gaia sabem mais que qualquer outra tribo sobre nossos irmãos e irmãs Metamórficos e, verdade seja dita, nós sabemos bem pouco. Por que nós sabemos qualquer coisa, afinal? É porque, diferente das outras tribos, nós mantivemos a paz através da Guerra da Fúria. Aquela confiança foi conquistada duramente e nós

não queremos destruí-la. Então saiba que estou contando esse conto sobre os outros para que, talvez, vocês possam compreender algo sobre como eles realmente são. Conhecimento é poder e tudo mais, vocês sabem. E acho que não tenho que dizer a vocês para ficarem com as bocas fechadas, certo? Só tenham isso em mente e aproveite disso se encontrar um membro das Raças Metamórficas. Porque se vocês saírem falando disso para todos, terei que machucá-los. E vocês, definitivamente, não iam querer isso.

Ananasi

Comentários de Merryk:

Custou-me bastante para aprender alguma coisa sobre os homens-aranha. Sim, existem impuros Ananasi e mais, eles são os malditos **líderes** dessa galera, pelo menos na Chinatown de San Francisco. Ouvi que eles seguem uma rainha aranha, Tia Nancy, Tia Nasty, Ananasa ou algo do tipo. A maioria das aranhas gosta da solidão, então eu imagino como duas delas se juntam para reproduzir. Além disso, ouvi que existe um tipo de guerra acontecendo entre suas tribos e que três facções parecem estar causando toda essa merda. Imagino se, como nós, eles possuem três raças e muitas tribos diferentes. Existem vários tipos de aranha, isso é certo.

Bastet

Comentários de Merryk:

Os Bastet não têm nenhum amor por nós, graças a Guerra da Fúria, mas talvez tenha surgido uma cura nos anos recentes. Eu encontrei apenas um de seus impuros, não pode ser muito para eles, e, acreditem ou não, eles não encaram vergonha alguma entre seu povo, todos são julgados por suas perícias e ações, não pelas aparências. Sim, certo. Isso parece bom demais para ser verdade e eu ouvi que os Bastet não têm a verdade em grande conceito como nós. Ninguém nunca me disse se eles possuem uma Lítania ou algo do tipo, mas eu não tive a impressão que dois pais dos homens-gato enfrentam problemas, apesar de que é provável certo exagero assim como as outras coisas que ouvi sobre eles.

Corax

Comentários de Merryk:

As Gralhas são, na verdade, amigáveis aos lobisomens; algumas parecem **gostar** de ficar ao redor dos Fianna e dos Crias, apesar de que eu não entendo a atração de qualquer uma das partes envolvidas. Mas, por mais que eu tenha visto esse povo de asas negras muitas vezes, eu nunca vi um impuro. Não imagino que os Corax tenham leis estritas que todos seguem. Digo, eles são do tipo foras-da-lei em sua maioria. Talvez eles sejam fisicamente incapazes de produzir impuros? Eu diria que é porque eles são pássaros e não mamíferos, mas os impuros Ananasi derruba essa teoria rapidamente. Acho que até que um dos pássaros resolva grasnar sobre isso, nunca saberemos.

Gurahl

Comentários de Merryk:

Assim como os Corax, os Gurahl parecem não possuir impuros. No caso deles, no entanto, aposto que eles têm algum tipo de orientação ou sabedoria vinda de Gaia ou do Grande Urso quando surge o assunto de, ahem, romance físico. Outro de meus pensamentos é que por serem incríveis curandeiros e, talvez, mais puros em espírito como um povo, talvez alguma parte deles evite que eles acasalem com outros que não Parentes, ou pelo menos engravide caso acasale um com outro. Se eles ao menos pudessem engarrafar e vender isso... mas isso significa que muita gente boa não nasceria.

Mokolé

Comentários de Merryk:

Os Mokolé geralmente odeiam todos nós e eu não saberia nada sobre eles, exceto pela boa vontade de alguns amigos meus Peregrinos Silenciosos. Uma disse que apesar dos impuros não existirem entre os lagartos, seus fantasmas existem; ela os chamou de Mortos Famintos e disse que são horríveis e perigosos. Eles gostam de corromper os outros com sua maldade. Agora, isso faz algum sentido? Tudo que posso imaginar é que os Mokolé devem matar seus impuros, todos eles, de maneira sintomática. Eles devem ter tabus de acasalamento mais estritos e duros que nossa Lítania.

Nuwisha

Comentários de Merryk:

Pelo que eu posso dizer, nunca foi visto um impuro dos homens-coiote. Eu tenho dificuldade em acreditar que eles matam esses filhotes, contudo; como pode os malditos Nuwisha pararem de rir por tempo o suficiente? Os homens-coiote com quem falei brincam que eles não gostam de estar uns com os outros muito, que dois deles não poderiam se dar bem o suficiente para fazer o feito. Eles preferem amolar humanos, coiotes ou outros metamorfos. **Nisso** eu acredito, definitivamente. Eu não direi a vocês quanto vinho ele bebeu e quão vazia ficou minha carteira depois que ele partiu.

Ratkin

Comentários de Merryk:

Eu não entendo os homens-rato. Digo, eles devem acasalar como coelhos, certo? Você pode encontrar Ratkin em praticamente toda cidade desse país sem muitos problemas. E ainda assim, eu vi poucos impuros. Inferno, é difícil de dizer! Eles são todos muito feios. De qualquer forma, eu não sei se o baixo número de impuros é devido a suas terríveis deformidades ou algo mais. Baseado nos poucos homens-rato que falei comigo, eu descobri que seus impuros são estéreis. Ainda assim, é de se imaginar que existiriam mais deles, considerando o quanto essas criaturas procriam.

Rokea

Comentários de Merryk:

Existem tais criaturas como os homens-tubarão, mas eles são difíceis de se ver. Não, eu nunca tive o prazer pessoalmente. Ouvi dizer que o melhor lugar para procurá-los é entre os povos das costas e das ilhas,

principalmente nas águas quentes do Pacífico. Pouco é sabido sobre eles para dizer se possuem impuros. Vi uns tubarões estranhos serem levados até a costa, mas nunca fui convencido de que eram algo além de mutantes de algum tipo, provavelmente devido a toda poluição.

Regras

Agora, Narradores e jogadores devem ter uma boa ideia de onde os impuros estão na ordem dos Garou — no último patamar, ainda que uma parte inegável da sociedade. Eles possuem um lugar, mesmo que nem sempre seja um lugar desejado. Toda essa informação cobre o que o grupo precisa saber para interpretações. As seções a seguir são destinadas a observar algumas regras para os personagens impuros, incluindo deformidades, Qualidades e Defeitos, Dons e, é claro, algumas ideias para o Narrador.

Deformidades de Impuro

Várias das deformidades a seguir foram reimpressas do livro básico e de **Lobisomem Guia do Jogador** para dar aos Narradores e jogadores uma lista compreensiva. Várias delas são novas. Os jogadores são encorajados a criar novas deformidades de impuro em consulta com seus Narradores. Aqui estão algumas ideias para criar as suas próprias:

- Lembre-se, a menos que tenha um impacto negativo no personagem, não é uma deformidade de verdade! Assegure-se que seu impuro sofra de alguma maneira com sua condição, seja física, social ou mentalmente. Em alguns casos, o personagem pode receber uma pequena vantagem com a deformidade, o que é bom. Mas se assegure que a parte ruim sobrepuje imensamente a parte boa.

- Muitas pessoas com várias deficiências na vida real levam vidas produtivas e ricas e as leis, finalmente, estão mudando para proteger seus interesses e direitos de acesso e igualdade. Mas lembre-se que os personagens vivem em um mundo mais sombrio. A maioria dos lobisomens despreza os impuros, achando que eles são um sinal da doença de Gaia. Muitos Garou **não** irão sair de seus modos para considerar os impuros ou ter certeza de que eles tenham qualquer equipamento especial que precisem para sobreviver. Assim, se você cria uma deformidade ela deve ser adaptável dentro de um certo contexto. Por exemplo, se você cria um Garra Vermelha impuro que não possui membros, o Narrador vai ter dificuldade para surgir com uma crônica em que envolva esse personagem. Por outro lado, uma crônica de Andarilhos do Asfalto que se foca no cyberspaço e aventuras na Teia Digital pode ser perfeita para uma personagem tetraplégica. Em termos simples, faça a deformidade encaixar-se com o personagem *e* com a história.

- Ao escolher uma deformidade da lista, os jogadores devem se sentir livres para personalizar esta

para encaixar em seus personagens. Sejam descritivos! Se o impuro tem cascos, como eles parecem? São fendidos como o de um bode ou mais sólidos como o de um cavalo? Eles deixam o personagem menos furtivo ou ágil? O personagem é capaz de usá-los em combate? Se sim, como? Claro, sempre cheque com o Narrador sobre suas ideias e customizações.

Albino

Você nasceu sem melanina em seu corpo, não importando sua forma. Como resultado, sua pele é de um rosa pálido e se queima facilmente. Da mesma forma, seu cabelo é de um branco brilhante e seus olhos são vermelhos como rubis. Dizer que seu pêlo se destaca entre os marrons, dourados e pretos dos outros lobisomens é uma obviedade. Todas as partes de seu corpo são sensíveis à luz do sol, o que significa que você usa mangas longas, um chapéu e óculos escuros durante todo o ano; em sua forma lupina, você tem que se proteger do sol ou se queimar. Você recebe +2 nas dificuldades de todos os testes de Percepção se você estiver tentando operar nas luzes brilhantes sem os seus óculos.

Lábio Fendido

A fenda em seu lábio se destaca em sua aparência, mas, talvez pior para um Garou, você tem um impedimento de fala graças ao seu palato. Uma pequena perturbação para muitos, para os Galliards essa é uma séria deformidade. Todos os impuros com essa deformidade possuem +2 de dificuldade em seus testes Sociais que envolvam grandes discursos, atuação ou sedução.

Gêmeos Xilópagos

Quando seus pais se acasalaram, o óvulo fertilizado se dividiu, porém, imperfeitamente. Ao invés de possuir dois gêmeos impuros idênticos, sua mãe deu a luz a você com o resquício de seu gêmeo ainda preso em parte de seu corpo. É bastante claro a qualquer observador que você tem parte de um feto impuro preso em sua carne. Apesar de não causar dificuldades físicas, é um sério problema em situações sociais. Adicione +2 nas dificuldades em todos os testes Sociais que envolvam Aparência e Carisma.

Acessos de Loucura

Um ou mais tipos de doenças mentais o assolam com frequência. Isso pode incluir depressão maníaca, esquizofrenia ou paranóia extrema. Qualquer que seja sua doença, você tende a ficar em frangalhos quando está sob estresse. Faça um teste de Força de Vontade, dificuldade 8, sempre que as coisas ficarem duras; menos que três sucessos indicam que você enlouquece por um momento.

Mau Cheiro

Seja fedorento como um gambá, o suor de uma semana atrás ou, talvez, como Espiral Negra #5, seu cheiro é nojento para outros lobisomens. Alguns acreditam que você seja perigoso e não se aproximam; outros querem arranjar briga com você. Aumente a dificuldade dos testes Sociais entre humanos em um e em dois para animais, incluindo lobos e Garou.

Garras Frágeis / Sem Garras

Suas garras são quebradiças e podem se despedaçar ou quebrar quando você tenta usá-las como armas. Cada vez que você ataca, caso tenha uma falha crítica, suas garras se quebram. É extremamente doloroso. Receba um nível de vitalidade de dano para cada nível que você causaria e um nível de dano agravado a mais. Por outro lado, você pode não ter garra alguma. Nesse caso, você não pode causar dano agravado com um ataque de garras (obviamente). Isso o coloca em grande desvantagem em uma luta.

Alopécico

Você não possui cabelos ou pêlos em qualquer uma de suas formas, tornando você uma visão bastante estranha quando em Crinos. Assuma +1 de dificuldade em todos os testes Sociais quando em qualquer forma que não Hominídea. Além disso, o personagem não pode ter pontos em Raça Pura.

Duro de Ouvir / Surdo

Devido ao seu nascimento impuro, você não pode ouvir tão bem quanto os outros lobisomens. Se você tiver uma dificuldade de audição, você tem +2 de dificuldade em todos os testes de Percepção envolvendo sons. Se for surdo, você não tem nenhuma percepção sonora. A sensação mais próxima da audição que você possui é a sensação das vibrações de sons altos. A surdez total também pode significar que você possui uma dificuldade de fala.

Hemofilia

O seu sangue tem uma habilidade limitada para coagular. Em combate, você não pode regenerar níveis de vitalidade como fazem os outros Garou. Na verdade, um Dom como o Toque da Mãe é necessário para que você se cure. Ser tão limitado em uma batalha pode lhe dar a fama de covarde entre os outros lobisomens.

Cascos

Assim como um herbívoro, você possui cascos nos pés, que são aparentes em todas suas formas; são suas patas traseiras nas formas de Crinos, Hispo, Lupino. Esses cascos podem se parecer como o de uma vaca, um bode ou um cervo, mas definitivamente são sinais de um herbívoro. Assuma +1 de dificuldade em todos os testes Sociais e se certifique de comer muita carne, principalmente ao redor de outros lobisomens.

Cornos

Assim como os cascos, chifres são marcas de presas e não de predadores. Como os cascos, você recebe +1 de penalidade em todos os seus testes Sociais devido a sua aparência. Contudo, caso seus cornos se pareçam mais como uma galhada, alguns Fianna podem lhe dar o respeito por parecer que você foi marcado pelo totem deles, o Cervo. O mesmo fato é verdadeiro para um impuro com um único chifre em sua testa; os Filhos de Gaia podem acreditar que o Unicórnio te abençoa.

Face Humana

Por mais horripilante que pareça ser, você mantém



um semblante humano, independente da sua forma. A aparência de um lobo de face humana é particularmente nojenta e muitos lobisomens vão te confundir com um fomor ou um Dançarino da Espiral Negra. Você acrescenta +1 de dificuldade em todos os testes Sociais.

Corcunda

Você nasceu com um desvio dorso-ventral ou lateral da coluna vertebral que só piorou à medida que você ficava mais velho. Não apenas isso lhe confere um estigma social negativo (+1 de dificuldade nos testes Sociais), como também impede seus movimentos. Adicione +1 na dificuldade de todos os testes baseados em Destreza.

Sentidos Hiperaguçados

Essa deformidade é uma bênção também. Apesar de você receber um bônus para captar as menores pistas que outra pessoa perderia, como o cheiro de um Sanguessuga após uma tempestade, há um grande lado negativo. Qualquer grupo sensorial que você escolha para ser hiperaguçado é facilmente sobrecarregado por estímulos normais. O disparar de uma arma, uma lanterna em seus olhos, o fedor de óleo — isso pode ser o suficiente para te deixar surdo, cego ou sufocado por vários minutos. Os Narradores devem se certificar de usar as penalidades dessa deformidade com maior frequência que seus benefícios.

Hiperalérgico

Você nasceu muito sensível a enchente de produtos manufaturados que corre pelo mundo. Contato com qualquer coisa baseada de plástico ou de outra forma feita pelo homem, como poliéster ou linóleo, faz com que você tenha tremores debilitantes ou sofra de problemas respiratórios. De qualquer forma, você é inútil até que se livre do material. Materiais naturais e fibras, como madeira, pedra ou lã, não te incomodam.

Monstruoso

Não é só uma coisa; é tudo. Sua forma é, de maneira simples, horrorosa. Os filhotes correm uivando de você e os adultos tendem a olhar para seus pés. Sua Aparência é 0 e nunca pode ser aumentada; dependendo da situação, você pode receber +1 de dificuldade em testes Sociais (a critério do Narrador).

Mudo

Sejam os uivos de aviso ou o inglês da Rainha, a comunicação oral é importante para os lobisomens. Você está fora dessa porque não pode fazer um som mais alto do que um fraco resmungo. Para se comunicar com lobos, você deve se basear completamente em linguagem corporal, como mexer o rabo e orelhas para indicar submissão ou dominância. Entre os humanos, é um pouco mais fácil, desde que você tenha lápis e papel.

Sem Orelhas

Todos os canídeos se baseiam bastante em suas orelhas para demonstrar emoções. Orelhas levantadas indicam alerta; gentilmente abaixadas significam submissão, enquanto orelhas contra a cabeça podem indicar raiva e agressão. Nada disso diz muito a você, pois você nasceu sem orelhas externas. Não é apenas mais

difícil captar certos sons (+1 de dificuldade em testes de Percepção envolvendo audição, em todas as formas), também lhe faltam as habilidades sociais entre os lobos. Adicione +1 de dificuldade em todos os testes Sociais quando na forma Lupina.

Sem Olfato

Você não possui nervos olfativos, ou os que estão lá não funcionam direito. Seu sentido de olfato é severamente prejudicado caso funcione. É uma situação infeliz para uma criatura que depende tanto do faro. Você recebe +2 de penalidade em todos os testes de Percepção envolvendo o olfato.

Sem Cauda / Cauda Deformada

Quer você tenha uma protrusão óssea sem pêlos ou pareça com uma versão do gato Manx para lobisomens, não ter uma cauda cria sérios problemas de comunicação com outros de sua espécie. Você possui +1 de dificuldade em todas as situações Sociais quando em Lupino, Hispo ou Crinos. Da mesma forma, seu senso de equilíbrio sofre; acrescente +1 na dificuldade de testes de Destreza quando nessas mesmas formas. Uma variação dessa deformidade seria ter uma cauda fina, semelhante a uma cobra ou uma deformidade parecida.

Caolho

Você simplesmente não possui um olho em sua cavidade direita ou esquerda, ou possui um olho de ciclope no meio da face, assim a percepção de profundidade não é seu ponto forte. Assuma uma penalidade de +2 em todos os testes de Percepção envolvendo a visão. Caso você tenha um olho de ciclope, seus testes Sociais recebem +1 de dificuldade também.

Membros Desproporcionais

Um ou mais de seus membros não é apropriado; é muito maior que o resto de sua massa corporal, tirando seu equilíbrio e dando a você uma aparência torta. Você sofre de uma dificuldade de +1 em testes de Destreza e nos Sociais devido ao membro.

Paralisia

A paralisia é um tremor incontrolável que vem e vai, dependendo das circunstâncias e ambiente. Quando em uma situação estressante, faça um teste de Força de Vontade, dificuldade 8. Se você tiver menos de três sucessos, você começa a tremer até que a situação passe e tem +1 de dificuldade em todos os testes de Destreza.

Visão Ruim / Cego

Você tem os dois olhos no lugar certo, mas eles não funcionam muito bem. Óculos ou lente de contato nenhum podem corrigir esse problema. Você recebe +2 de dificuldade em todos os testes de Percepção visual. Se for cego, você falha automaticamente em todos os testes que envolvam a visão.

Deformidade Física

Essa categoria é um resumo de deficiências físicas não detalhadas, como membros faltantes, paraplegia e assim por diante. Com a aprovação do Narrador, você recebe +2 de dificuldade em todos os testes de Destreza. Você pode querer definir isso um pouco mais

dependendo de seu personagem. Por exemplo, um lobisomem pode estar paralisado da cintura para baixo, incapaz de correr, mas ainda pode ser capaz de atirar bem (sem penalidade).

Formas Restritas

Escolha qualquer forma além da sua forma natural de Crinos; devido a sua deformidade, você nunca será capaz de assumir a forma de sua escolha. Ao tentar mudar de forma sob pressão, você simplesmente pula essa forma e se transforma na próxima. Por exemplo, se você está em Crinos e escolheu Glabro como forma restrita, com dois sucessos em um teste, você muda para Hominídeo. É como se a forma Glabro simplesmente não existisse para você.

Convulsões

Você não enlouquece, mas quando sob pressão, você perde o controle de seu corpo. Quando sofrer uma falha crítica em um teste importante, faça um teste de Força de Vontade com dificuldade igual a 8. Com menos de três sucessos, o personagem se contorce incontrolavelmente até o Narrador informar que você pode fazer um novo teste. Você não conseguirá agir durante uma convulsão.

Sensibilidade a Prata

Prata é extremamente potente para você. Ao ser atacado por prata, você recebe um Nível de Vitalidade extra de dano; isso acontece mesmo que você esteja em Hominídeo. Sua Gnose é reduzida em 2 ao invés de 1 para cada item de prata que você carrega. A exposição prolongada à prata te deixa doente e faz sua pele romper em bolhas. Ainda assim, você possui uma leve vantagem já que pode sentir a presença da prata facilmente com um teste de Percepção + Medicina.

Terceiro Olho

Os Portadores da Luz Interior estão intrigados com o terceiro olho em sua teste, acreditando que ele permita que você veja coisas em outros mundos, como na Umbra. Se você realmente *pode* ver tais coisas fica a cargo do Narrador. Porém, se vampiros Tremere te avistarem, eles atacarão assim que te perceberem, e você não sabe porque... Acrescente +1 nas dificuldades de todos os testes Sociais; apesar dos interesses dos Portadores, os outros lobisomens acham sua deformidade bastante ofensiva.

Couro Duro

A sua pele é tão dura quanto couro velho; é seca, cheia de rugas e apresenta tufo irregulares de pêlos. Sua Aparência nunca pode ser maior do que 1; a coceira é insuportável e os pontos mais críticos são aflições constantes. Do lado positivo, você recebe um dado adicional nos testes de absorção, mas a vantagem não chega a contrabalançar a pele fedida e comichosa.

Doença Debilitante

Talvez não seja uma doença, mas você possui uma fraca constituição. O peito chia, você tosse muito e não consegue manter o ritmo quando a matilha corre horas a fio. Você está sujeito a uma penalidade de +2 na dificuldade de todos os testes de Vigor, com os de mudança de forma (mas não os de absorção).

Sistema Imunológico Fraco

Ao contrário de outros Garou, você pega quase todos os germes que aparecem. Fungando constantemente e apresentando com frequência sintomas semelhantes aos da gripe, ele não tem a mesma capacidade de resistir ao dano que os demais. Devido a sua condição, o personagem não possui o Nível de Vitalidade Escoriado; ao marcar dano, começo no Nível Machucado.

Musculatura Fraca

Você pode ser gracioso e ter uma boa constituição, mas quanto ao peso que você pode levantar, você é um fracote. Sua Força em Crinos nunca pode ser maior que 5; ajuste de maneira apropriada para suas outras formas. Os outros lobisomens riem de seus débeis músculos.

Membro Atrofiado/Aleijado

Você possui quatro membros, mas um deles é atrofiado ou paralisado, possivelmente com músculos atrofiados. Dependendo da sua forma, você não consegue caminhar bem e corre mais devagar que os outros lobisomens. Você estará sujeito a uma penalidade igual a +2 nas dificuldades de Destreza quando tentar usar esse membro.

Novas Qualidades e Defeitos

O Lobisomem Guia do Jogador possui várias Qualidades e Defeitos interessantes para dar mais vida a qualquer personagem. Muitas das Qualidades e Defeitos físicos e sobrenaturais são apropriadas; um impuro corcunda poderia ser também impressionantemente forte ou um impuro louco emitir uma mácula de corrupção. Essa seção inclui mais algumas que podem ser apropriadas para os impuros. Lembre-se que os impuros *podem* receber pontos de bônus pelos Defeitos escolhidos, se esses são outros além de sua deformidade.

Atenção

Sentidos Compensatórios (Qualidade: 3 pontos)

Se a sua deformidade de impuro envolve sentidos enfraquecidos, como ter dificuldade de audição ou lhe faltar o sentido do olfato, outro grupo de sentido ficou mais forte para compensar tal fato. Escolha outro grupo de sentidos e diminua a dificuldade em 2 para qualquer teste que envolva esses sentidos.

Sociedade Garou

Máscara Fantasma

(Qualidade: 2 pontos)

Sua deformidade de impuro é ocultável com algum trabalho. Por exemplo, você pode ser capaz de esconder

seu terceiro olho sob uma cicatriz ou talvez você tenha um encanto de uma fada ou mago que oculta sua deformidade. Isso serve muito bem a você, a menos que outros lobisomens descubram. Eles lhe odiarão por ser um covarde além de qualquer outro preconceito que eles tenham contra impuros e você será objeto de escárnio para os outros impuros.

Sociedade Humana

Despercebido

(Qualidade: 2 pontos)

Talvez eles apenas sejam educados ou a sua deformidade não importa para eles. Qualquer que seja a razão, os humanos, incluindo Parentes, tendem a ignorar sua deformidade de impuro. Alguns podem até achá-la interessante ou exótica. Os lobisomens, por outro lado, tendem a olhar para você com suspeitas — isso parece muito estranho para eles. Os lobos são ainda menos piedosos.

Físicos

Prótese (Qualidade: 3 pontos)

Se o seu personagem possui uma deformidade física ou membros faltantes, você conseguiu uma prótese para compensar o fato. Isso não significa que sua deformidade foi curada; você não pode usar a prótese sempre e muitos hominídeos e lupinos não gostam delas, e você ainda possui a deformidade e suas limitações. Porém, essas próteses podem ajudar a suavizar algumas de suas penalidades quando usadas (a cargo do Narrador). Essa é uma Qualidade comum entre os impuros Andarilhos do Asfalto.

Estrago Duplo

(Defeito: 5 pontos)

Você não nasceu com apenas uma, mas sim duas deformidades de impuro. Elas são incuráveis e não podem ser eliminadas através de pontos de experiência ou eventos durante a crônica. Gaia marcou você para algo em especial ou amaldiçoou você por alguma razão desconhecida.

Metamorfo

(Qualidade: 6 pontos)

Sim, é a mesma Qualidade do Guia do Jogador (pág. 21). Porém, há um aspecto nessa Qualidade que a torna especialmente útil para os impuros: os impuros com essa Qualidade nascem capazes de mudar suas formas de uma para outros. Os impuros com tal habilidade são aqueles que você ouve falar que mudam de infantes humanos para filhotes de lobo quando ainda estão no berço (Fengy, do cenário do Central Park, é um exemplo). Mesmo quando um impuro com essa



Fértil Não É Uma Qualidade para Impuros

Apesar dos eventos e personagens detalhados em *Rage Across the Heavens*, que são um caso excepcional, os impuros não podem se reproduzir. Mas, você diz, por que eu não posso criar uma Qualidade que permita meu impuro a ter filhos? Bem, a resposta para isso é uma outra pergunta. Por que jogar com um impuro se tudo o que você quer é se desviar de parte do que torna o personagem tão interessante? Por os Garou serem um povo com números reduzidos, a reprodução é algo importante. E não ser capaz de ajudar a acabar com o problema da extinção é uma parte do motivo pelo qual os impuros são geralmente odiados. Qualquer coisa que tenta fugir dessa parte quintessencial da identidade dos impuros cheira a charlatanismo. É isso.

Qualidade cai inconsciente, a dificuldade de assumir a forma desejada é reduzida para 7. Ninguém conhece seu corpo e suas limitações melhor do que um impuro abençoado com essa Qualidade.

Dons de Impuro

Os impuros normalmente encontram poucas e raras chances de aprender Dons. Eles tiveram que formar estranhas alianças e barganhas para conseguir acesso a caerns poderosos ou anciões não impuros dispostos a ajudá-los.

- **Deslocar (Nível Dois)** — Os impuros às vezes precisam esconder em locais difíceis em tempos difíceis. Com esse Dom, eles podem ter uma vantagem dos seus arredores para fugir e descansar. O espírito da Barata ensina esse Dom.

Sistema: Gaste um ponto de Gnose e o Dom tem efeito imediatamente. Pelo resto da cena, não importando sua forma, o impuro pode se esgueirar para um espaço até metade do tamanho de seu corpo. Os Narradores devem julgar as limitações de espaço.

- **Forma Congelada (Nível Três)** — Os hominídeos e lupinos não fazem ideia de como é crescer como um impuro, nunca capaz de sair da forma Crinos por anos e anos. Esse Dom, ensinado por qualquer espírito aéreo, permite ao impuro dar um gostinho de como *realmente* é passar tanto tempo na forma Crinos.

Sistema: Gaste um ponto de Força de Vontade e teste Vigor + Instinto Primitivo, dificuldade 6. Para cada sucesso, o alvo deve passar um dia inteiro em Crinos, consecutivamente caso mais de um sucesso seja obtido. Esse Dom funciona apenas em outros Garou, incluindo Dançarinos da Espiral Negra.

- **Coração do Texugo (Nível Quatro)** — Os impuros geralmente possuem corações furiosos e, a sua maneira, eles possuem uma ampla compreensão da Fúria,

não importando seu augúrio. Esse Dom permite que eles afetem a Fúria de outros lobisomens, fazendo com que seus inimigos gastem mais do que o necessário. Um espírito do Texugo ensina esse Dom.

Sistema: Gaste um ponto de Gnose e teste Força de Vontade, dificuldade 7. Três sucessos são necessários, mas se forem obtidos, o alvo gasta duas vezes a quantidade de Fúria que normalmente gastaria. Por exemplo, se Merryk Caça-do-Inverno usar esse Dom em Mari Cabrah enquanto eles estão em combate, cada vez que ela gastar um ponto de Fúria, ela na verdade usa dois, sem ganhar os benefícios do segundo ponto de Fúria. Os efeitos desse Dom duram por um dia.

- **Golpe do Destino (Nível Cinco)** — Alguns impuros Portadores da Luz Interior usaram esse Dom para dar um golpe fatal em inimigo, sabendo que o custo seria suas próprias vidas. Após um Garou receber seu próprio golpe fatal, ele invoca esse Dom, e pode golpear seu inimigo mais uma vez antes de morrer. É uma amargura, mas geralmente faz com que o inimigo caia morto junto do guerreiro impuro. Esse Dom é ensinado por um espírito da Cobra.

Sistema: O jogador precisa gastar um ponto de Fúria para dar o golpe final e nenhuma penalidade de ferimentos é aplicada. O ataque não acerta automaticamente, apesar de que o impuro pode gastar Força de Vontade para acrescentar nos sucessos da jogada de ataque (mesmo já tendo gastado Fúria nesse turno). A parada de dados de dano do impuro é aumentada por dez dados — o golpe final do impuro canaliza a Fúria de toda uma vida e é quase sempre letal.

Usando Impuros em uma Crônica

Por serem diferentes e possuírem tal potencial para ser ferrados — isso é, *desenvolvimento do personagem* — os impuros podem ser muito divertidos de se ter em uma crônica, como personagens dos jogadores ou do Narrador.

Amarrando com *Rage Across the Heavens*

Em *Rage Across the Heavens*, um grande arco de história envolve os personagens dos jogadores em encontrar um filhote impuro “perfeito”. Ele é filho de dois impuros, por si só um evento impossível. Então, isso não vai contra tudo o que você leu aqui? De forma nenhuma. A ideia por trás do nascimento desse filhote é que algo *grande* está prestes a acontecer. Essa é a notícia mais louca que os Garou receberam em séculos. É um fenômeno climático de gigantescas proporções, ligado a muitos outros sinais e presságios igualmente importantes. Ou não — o material em *Rage Across the Heavens* é colocado de forma a permitir ao Narrador grande flexibilidade em contar a história do “impuro perfeito”; afinal de contas, é possível que o filhote prove ser louco

ou deformado de alguma forma que não era óbvia no nascimento. Se estiver interessado em desenvolver uma ótima crônica sobre esse tipo de evento excitante, vá até o livro. Se não, não vá; é simples. Os fiscais dos suplementos não darão uma multa em sua biblioteca de jogos. Nós prometemos. Sério.

O Impuro Solitário

Os Narradores que tenham tempo e o interesse dos jogadores podem desfrutar da narrativa de uma crônica solo para um personagem impuro. Talvez o impuro tenha sido chutado para fora de sua seita por uma ofensa verdadeira ou imaginária. Um tema da crônica poderia ser ele ter que provar que as acusações são falsas e reconquistar qualquer posição que tinha com seus companheiros. Ou, alternativamente, viajar por aí e corrigir vários erros, tanto na Terra como na Umbra. Isso dá ao Narrador várias opções para aventuras, indo do mundano até o verdadeiramente bizarro.

Impuros como Inimigos

Assim como qualquer um que tenha tido um momento difícil, os impuros podem se virar para o mal. Ao invés de sempre usar os servos da Wyrms e da Weaver, por que não ter um poderoso impuro como um vilão importante na crônica? Talvez ele tenha conseguido alguns poderosos fetiches que dão a ele uma vantagem. Talvez possua aliados que caçam os personagens, para que ele não se revele cedo demais. O mais assustador sobre esse impuro, além de seu óbvio desrespeito por Gaia e o modo de vida dos lobisomens, é que ele não *pensa* mais como um Garou. Ele não possui a mentalidade de matilha e nem tem mais respeito pelas coisas como posto e honra. Assegure-se de interpretar essa parte de sua personalidade, ela deve ser pelo menos tão horripilante quanto qualquer deformidade de impuro que ele possa ter.

Uma Matilha Só de Impuros

Se os jogadores são disciplinados, por que não jogar uma crônica com uma matilha só de impuros? Eles se reunirão mais pela necessidade de companheirismo, mas talvez decidam levar a batalhar direto até a Wyrms. Talvez tenham recebido alguma notoriedade, não que isso ajude eles a lidar com outras matilhas. Esse tipo de crônica provavelmente envolve muito combate, com o ocasional temor acrescentado para dar um tempero extra.

Impuros de Nota

A seguir estão impuros dos dias presentes e do passado que de alguma forma foram um marco na sociedade Garou. Sinta-se livre para incorporá-los em sua crônica como amigos, adversários ou lobisomens de lendas discutidas ao redor das fogueiras das assembleias.

Amargura Semeada

Muitas lendas de todas as tribos descrevem o surgimento do primeiro impuro. Os Filhos de Gaia tecem

um conto que trata o primeiro impuro como um deles. Amargura Semeada era o filho de um Peregrino Silencioso Theurge e uma Filha de Gaia Philodox. Nascido sem pêlos e pálido sob a lua cheia no final da Guerra da Fúria, ele se tornou um dos maiores guerreiros dos Garou. Após anos matando inimigos da Wyrms, ele por fim recebeu acordo e status entre os lobisomens. Ainda que sua subida à fama tenha sido sua queda. Marijika Destruidora-de-Inimigos, uma homínídea Fenrir Galliard, deu a luz a um filhote impuro e o viu morrer diante de seus olhos. Após anos de exílio, ela fez um valioso retorno ao salvar a vida de uma Matilha de Prata inteira. Como recompensa, ela exigiu o direito de um combate único com Amargura Semeada, que era um símbolo vivo de seu ódio e perda. Em uma batalha que durou por horas, apenas ao sacrificar sua própria vida ela foi capaz de derrotar o guerreiro impuro. Os Crias de Fenris cantam uma versão um pouco mais heróica do conto dela, claro, mas a verdade é que ambos morreram sem necessidade. Amargura Semeada permanece como um dos maiores heróis dos Filhos de Gaia e um modelo para impuros de qualquer tribo.

O Primeiro Ronin

Por outro lado, outros contos dizem que o primeiro impuro não foi nem um pouco tão heróico. Muitas lendas dizem do Primeiro Ronin e o nomeiam não apenas como o primeiro Garou a ser expulso de sua tribo, mas também como o primeiro impuro a nascer. De acordo com essas canções, o Primeiro Ronin era temido e amaldiçoado desde o momento de seu nascimento. Seus pais supostamente tiveram pena dele e se recusaram a matá-lo após seu nascimento, mas eventualmente os anciões tribais decretaram que ele era a incorporação viva dos crimes contra a Lítania e que ele deveria ser banido das tribos. Nem mesmo seus pais disseram algo em sua defesa e ele foi expulso do calor do caern. Cheio de ódio e amargura, ele se virou para a Wyrms e se tornou o primeiro Garou a cair. Por sua traição, ele foi recompensado com a imortalidade — e a liberdade de matar os Garou que o exilaram.

É dito que até hoje o Primeiro Ronin caça e mata, violando e assassinando qualquer Garou que ele encontre sozinho. Sua história é usada como conto admonitório, um aviso para todos os ouvintes contra a quebra da Lítania. Apesar das histórias não concordarem com a identidade da tribo que o expulsou, muitos Galliards da lua minguante de outras tribos dizem que apenas os Filhos de Gaia teriam poupado o primeiro impuro em seu nascimento — sendo assim responsáveis por dar a Wyrms a ideia de corromper os Garou. Desnecessário dizer que quando dois Galliards duelam com os contos de Amargura Semeada e o Primeiro Ronin provavelmente haverá uma luta em algum lugar do caern antes que a noite acabe.

Zhiyuan

Durante o ápice do poder mongol nas planícies do leste, uma criança impura nasceu de uma lupina Presa de

Prata andarilha. O pai do filhote era um Portador da Luz homínídeo de desconhecido sangue nômade e tomou para si a responsabilidade de criar o impuro, uma criança nascida com a perna dianteira torcida e apenas um olho. Após observar o jovem Philodox assumir grandes fardos e se impor com outros filhotes, o pai o nomeou Zhiyuan, que significa ambiciosos. Quando crescia, Zhiyuan ganhou algum respeito como um mediador entre os lobisomens das estepes asiáticas; sua falta de um olho não se emparelhava com sua visão interior e presciência. Ele trouxe paz onde não existia. Talvez se Zhiyuan continuasse em seu caminho, ele teria uma vida melhor. Mas o destino surgiu na forma de Kublai Khan, que ao ouvir da sabedoria do jovem, pediu que ele participasse e aconselhasse em sua corte. Lá, a presciência de Zhiyuan tomou um rumo sanguinário. Ele ficou transtornado com tramas por dentro de tramas e até mesmo usou seus Dons para ajudar a colocar Kublai Khan no ápice do poder. O velho pai de Zhiyuan e sua matilha se voltaram contra ele por ter muitas ligações com os humanos e o Philodox antes amante da paz terminou seus dias em um campo de batalha vazio de Garou, com nenhuma honra sobrando. Os Portadores da Luz Interior algumas vezes compartilham lições sobre Zhiyuan para mostrar como os lobisomens devem encontrar equilíbrio entre sua personalidade lupina e humana.

Meryet-Aamose Sheshi

Nascido na escuridão da lua com pernas e braços fracos, Meryet provavelmente não teria sobrevivido à Primeira Mudança em qualquer tribo que não os Filhos de Gaia e Peregrinos Silenciosos. Felizmente, sua mãe Theurge era da última tribo e avidamente tomou sua criança para si em muitas de suas andanças pelo mundo desperto e pelos reinos Umbrais. Meryet encontrou preconceito e desprezo, mas menos que muitos outros filhotes impuros. Como resultado, ela cresceu bastante satisfeita consigo mesma. A Ragabash viajou com sua mãe até que a Theurge caiu em uma batalha contra uma poderosa besta da Wyrms, uma criatura que Meryet destruiu mais tarde. Após isso, Meryet ponderou sobre seu próximo passo em sua vida. Ela queria continuar andando sem rumo ou ela queria um propósito de vida? Meryet então se fixou na ideia de ajudar outros filhotes

impuros. Ela tinha se dado muito bem, graças a sabedoria e influência de sua mãe. E os filhotes das outras tribos? Certamente eles não se saíam tão bem. Meryet pôs em sua cabeça que ela seria a mãe dos impuros indesejados. Agora, ela ainda viaja, mas na maioria das vezes para coletar filhotes impuros para dar a eles santuário em qualquer tribo que os queira. A Ragabash tem contatos por todo o mundo, principalmente com os Filhos de Gaia, Andarilhos do Asfalto e Portadores da Luz Interior. Seu novo objetivo em vida é resgatar o máximo de impuros dos Garras Vermelhas possível, uma tarefa que se prova mais difícil do que ela imaginava, graças a sua própria posição dentro da sociedade dos lobisomens.

Annie Lambe-os-Feridos Linden

Nem todas as Fúrias Negras acham que os impuros são sinais do Apocalipse. A Galliard Annie Lambe-os-Feridos Linden é uma defensora ferrenha entre sua tribo e todos os lobisomens por uma maior demonstração de misericórdia aos impuros. Sua própria deformidade, uma infeliz propensão em entrar em convulsões durante batalhas, limitou severamente sua utilidade para as Fúrias Negras e sua matilha achou melhor abandoná-la. Porém, eles descobriram sua habilidade para curar, principalmente grandes ferimentos de garras ou prata. Agora, Annie vai junto quando uma grande luta é algo certo. Ela cura os lutadores para que eles continuem a guerrear contra os inimigos da tribo e ela o faz mais rápido e facilmente que qualquer um. Annie agora é muito visada, pelas Fúrias e por outros. Recentemente, no entanto, ela tem levado sua mensagem sobre os impuros e seu lugar na sociedade Garou para assembleias e conselhos. Annie acredita que todas as crianças, principalmente aquelas de sangue lobisomem, são preciosas e nunca devem ser abandonadas. Ao invés disso, elas são membros da tribo e devem receber a oportunidade de fazer as contribuições que conseguirem; Annie jura que se os impuros receberem tal chance, eles superarão mesmo as maiores expectativas todas às vezes. Sua língua afiada está recebendo apoio em alguns círculos, mas ao mesmo tempo, ela tem feito muitos inimigos. Muito de como os impuros serão tratados no futuro pode depender dos esforços contínuos dessa Galliard.





Nome da Seita: _____

Localização: _____

Nível do Caern: _____ Pelicula: _____ Totem: _____ Tipo: _____

Alcance da Ponte da Lua: _____ População Caron/Parente: _____

Espíritos Residentes: _____

Conselho de Anciões: _____

Vigia: _____

Mestre do Ritual: _____

Mestre do Desafio: _____

Vigia da Terra: _____

Vigia do Portão: _____

Guardiões: _____

Conjurador da Wyllf: _____

Mestre do Uivo: _____

Menestrel: _____

Caçador da Verdade: _____

Inimigo da Wyrm: _____

Demais Membros: _____

Parentes: _____

Principais Matilhas

Nome da Matilha: _____ Totem: _____

Membros: _____

Nome da Matilha: _____ Totem: _____

Membros: _____

Nome da Matilha: _____ Totem: _____

Membros: _____

Nome da Matilha: _____ Totem: _____

Membros: _____

Nome da Matilha: _____ Totem: _____

Membros: _____

Nome da Matilha: _____ Totem: _____

Membros: _____

Nome da Matilha: _____ Totem: _____

Membros: _____

Áreas do Caern

Divisas e Defesas

Área de Convivência

Tumba dos Heróis Sagrados

Santuários

Área de Assembleia

Coração do Caern

Paisagem Umbral

História da Seita

Descrição do Local

Agradecimentos: Defensores da Causa Maior

*You'll take my life but I'll take yours too
You'll fire your musket but I'll run you through
So when you're waiting for the next attack
You'd better stand there's no turning back.*
— Iron Maiden, *The Trooper*

Protegendo nosso sonho... ...até a morte nos levar!

Quantos dias fazem que o Nação Garou lançou o Martelo e Klaive? Nem sabemos dizer, mas foram poucos. Isso nos faz recordar de uma época que vivíamos alucinados para fazermos o que estamos fazendo agora: Impedir que o cenário morresse.

Tanto é que nossa luta obteve uma grande vitória! A White Wolf lançou o livro de comemoração de 20 anos de Vampiro A Máscara, ano que vem teremos o de Lobisomem, além de outros suplementos. Nós vencemos a batalha? Sim! Mas a guerra ainda está longe do fim. O que temos nas mãos é uma promessa de que um livro comemorativo de Lobisomem será lançado em 2012, mas não plantaremos devaneios para colhermos porra nenhuma, vamos continuar traduzindo até o fim — seja lá o que “fim” realmente signifique.

Esse é nosso 27º livro e não posso deixar de registrar: Trata-se de um livrão. Noutros livros podemos até encontrar um capítulo ou um trecho dedicado aos Caerns e as Seitas, mas não como temos agora. Todas as questões estão respondidas e o cenário foi ampliado! É sério, usem esse material, ele é simplesmente fantástico demais para ser deixado de lado.

E ainda há a “cereja do bolo” que é o capítulo inteiro dedicado aos Impuros. Agora sim todas as mesas do Brasil poderão ver como a vida de um Impuro é complicada e que suas Deformidades não são coisinhas ridículas que alguns Narradores e jogadores insistem em usar. A vida deles é dureza antes mesmo de nascerem, basta ver o que a mãe sofre nos três últimos meses de gestação!

Desfrutem!

Chokos “Velocidade do Trovão”

Ragabash Senhor das Sombras Iluminado Ancião

Mais um livro que sai, mais um trabalho bem feito. Estamos chegando próximos da marca de 30 livros, algo que sequer imaginávamos quando começamos o Nação Garou. Vamos com força rumo a esse marco.

Várias foram as decisões tomadas para chegar até aqui. Muitos aqui passaram, poucos ficaram, mas a guerra sempre é travada por novos guerreiros. Aproveito para agradecer cada um de vocês que nos ajudou com as revisões públicas. Vocês se mostram cada vez mais importantes para a nossa comunidade. E teve também aqueles que contribuíram com a compra do PDF. Guerreiros que não se omitem e travam a batalha que podem. Esse livro é, em especial, para vocês!

Que venham os próximos!

Folha do Outono

bani Oradores dos Sonhos (Artífices Espirituais)

Muitas pessoas chegam ao Nação Garou dizendo que “se meu inglês fosse bom...” ou “se eu tivesse tempo...”. São muitos SE na vida dessas pessoas, isso é “mimimi” demais para minha cabeça. Porém, nós sentimos quando alguém quer mesmo ajudar. O Nação Garou é uma equipe, uma matilha, cada um precisa fazer sua parte!

Os tradutores fazem seu serviço e passam para os revisores de inglês corrigir algum trecho que possa não ter sido bem traduzido. Estes, por sua vez, enviam esse material para o diagramador — que transforma um texto sem formatação num pdf que realmente parece com um livro e despacha esse pdf para a comunidade para que os revisores públicos possam fazer o último pente fino do arquivo.

Enquanto isso, longe dali, oculto aos olhos de todos, o produtor de imagens está limpando os desenhos imundos que circulam pela internet nesses pdfs mau digitalizados para que possamos ter um livro com a maior qualidade visual possível, além de fabricar a versão em português da capa e contracapa.

Existem aqueles que vigiam a comunidade contra spam, anúncios impróprios e dando sugestões de como nos ajudar em tópicos úteis. Sem contar as centenas de pessoas que divulgam nosso material em sites, blogs, hospedadores de arquivos e em mesas de rpg. Sim! Vocês que divulgam nosso trabalho enquanto estão jogando

com seus amigos também fazem parte desse time!

E, depois do Nação Garou adquirir quatro pdfs para produzir nossos livros, resolvemos que era hora de transferir essa tarefa para a comunidade. Qual foi nossa resposta? A melhor e a mais honrada de todas elas. O Nação Garou agradece e saúda duas pessoas que mostraram esse compromisso neste livro: Bruno Sampaio e Thales de Fionn. Nunca saberemos se poderíamos conseguir sem eles, mas o fato é que conseguimos COM eles.

Falando em amigos, a comunidade ganha mais e mais deste tipo em particular de membro. Após a ideia pioneira de Vento que Dilacera, o Nação Garou disponibiliza logo após a primeira diagramação os trechos dos livros que vão ficando prontos para que qualquer um do Orkut (sim, não apenas da comunidade, pois nosso conteúdo está aberto a qualquer um da rede social) baixar o arquivo, ler à vontade e postar os erros encontrados. Todos ganham com isso, visto que teremos um livro cada vez mais perfeito. Francamente, quem é que não quer isso? Somente um Cria de Fenris ou um corinthiano para não entender isso!

Então, o Nação Garou também agradece aos nossos novos amigos Tony Colamarco (um dos caras com o avatar de orkut mais figura que já vi), Enilton Kirchhof (esse não conhecíamos ainda, muito prazer!), Zacky Glass Walker (“Até porque o !@#\$\$#@!#!@#!@# é um livro extremamente importante para o cenário”), Lucas Aguiar (“Atol? Essa palavra existe? LOL”), Bruno Nightcrawler (um carioca que adora estátuas de nordestinos), Sho'nuff, O Shogun do Harlen (“não encontrei erros, logo não eles existem!”), Alessandro “The Blind One” Lia Fook Santos (quase perdendo a hora do trem das revisões) e Yuri Petrov RaZeReL (revisando enquanto todos dormem).

Nós esperamos que cada vez mais o projeto possa ser preenchido por pessoas que realmente desejam ver nossa comunidade grande e produtiva. Visto que, a medida que formos crescendo, precisaremos cada vez mais de caras assim.

No futuro, talvez quando estivermos realizando a festa de 10 anos do Nação Garou, possamos reconhecer nossos rostos anônimos, que sempre amaram seu cenário e, acima de qualquer coisa, PROVARAM QUE O AMAM. Não para nós, afinal quem somos para julgá-los? Façam isso e terão provado isso para si mesmos.

GUARDIÕES DOS CAERNS

Lar Doce Lar

Os Garou dariam suas vidas para protegerem os locais sagrados de Gaia de serem corrompidos. Eles formam linhas de batalha, se preparando para lutar, sangram e morrem em defesa de seus lares. Sua convicção é absoluta; eles acreditam plenamente que seus lares precisam ser defendidos, para o bem do mundo. Agora encontre o porquê.

Invasores Serão Esmagados!

Já imaginou o que exatamente os lobisomens fazem durante todo o dia? Não imagine mais. **Guardiões dos Caerns** é o suplemento das seitas e dos caerns, detalhando os locais sagrados e as comunidades Garou que as guarnecem. Ele contém informações sobre as sedes das seitas, seitas tribais, logística dos caerns, táticas defensivas - e ainda uma visão aprofundada daqueles que precisam crescer como Garou, os Impuros. Esse livro é para qualquer um que realmente deseja entender pelo que exatamente eles estão lutando.

Guardiões dos Caerns contém:

- Linhas gerais para a criação e a personalização de caerns e de suas seitas;
- Informações elaboradas sobre sedes das seitas, geografia dos caerns, caerns tribais e até mesmo fetiches especiais;
- Uma visão expandida sobre os Impuros, com detalhes sobre sua adolescência, novos Dons, novas Qualidades e Defeitos, e mais!

LOBISOMEM O APOCALIPSE



Nação Garou
Grupo de Traduções

