LIVRO DE TRIBO:

Uktena

Sobre Sonhos e Bestas

O sonho novamente a levou para águas sombrias. Acontecia toda noite, pelo que parecia ser eterno quando ela despertava. Erishka Derr sabia nadar, tinha passado um dia de verão nadando no Golfo do México, onde a água azul celeste movia silenciosamente contra a praia. Mas esse sonho não era um dos sonhos a serem lembrados com prazer. O mar à sua volta era gelado, não tinha sido banhado pelo sol. E... coisas a cercavam. Eram grandes pilares feitos de conchas esmagadas, apesar de Erishka não compreender como ela sabia disso. Nadadeiras de carne invisíveis tocavam sua pele enrugada pela água, fazendo com que tremesse de medo. E pior de tudo, a sombra sem forma, um animal inexistente: uma silhueta com uma longa cauda que serpenteava e uma mandíbula dentada. Toda noite, sua voz tornava-se mais clara através das águas espumadas.

"Os filhos do Uktena são filhos dos riachos e dos rios. Eles cobrem a terra e lavam a face dos humanos com suas lágrimas de ébano. Encontre o que foi perdido e devolva-me, junto com o segredo que você não pode enxergar".

O sonho quase sempre acabava da mesma maneira, com a longa cauda chicoteando para golpeá-la antes que ela pudesse se esquivar. Ela acordava encharcada de suor, com os pelos de seus braços ficando maiores com o nascer da lua.

Agenda de Erishka

Hoje matei meu primeiro inimigo. Um dos líderes da matilha me pediu para ajudá-lo a patrulhar a área próxima ao caern, as divisas, como ele chamou, e eu estava ávida para ver a terra, então aceitei. Estávamos andando pelas divisas quando um monstro saltou do mundo das sombras. Parecia um cruzamento entre um grilo gigante e uma lagartixa com presas. Pensei que ficaria mais assustada, mas talvez meus instintos sejam melhores do que imaginei. Senti meu corpo mudar como antes e meu coração queimava com ódio por essa criatura. Depois, enquanto descansávamos, o líder da matilha me deu sua aprovação. Não disse muito, mas posso dizer que estava satisfeito. Aprendi muito desde que cheguei aqui — sobre as muitas tribos, augúrios e até mesmo sobre a Wyrm, Weaver e Wyld. Hoje aprendi que posso lutar e vencer.

Erishka suprimiu o desejo de pular de alegria. Mal tinha se passado um mês desde que ela passou pelo que a Avó chamou de Primeira Mudança. Quinze anos de sua vida não tinham preparado a meia-Choctaw para nada como aquilo. Como podia todo mundo ser tão moderado durante a maior parte do tempo? O coração de Erishka se encheu de alegria e ela desejou que sua mãe estivesse viva para vê-la. A Avó dissera que sua mãe era chamada de ***Pinta-com-o-Sangue-da-Wyrm***, ou pelo menos era como seria traduzido, mas o conhecimento de Erishka sobre a língua era pouco e ela não conseguia se lembrar da mulher Choctaw que deixara sua filha de dois anos de idade com um pai de pele clara para retornar para seu próprio povo.

Erishka não entendia na época como alguém pode abandonar um bebê, mas agora, com toda a história Garou, fazia mais sentido. E isso explicava porque seu pai, um bem sucedido professor de antropologia, tinha abruptamente mudado seus interesses em estudar os

métodos gestuais de comunicação dos índios do sudoeste para examinar os tecidos raros da Escandinávia. Qualquer coisa para esquecer o que tinha acontecido e distanciá-lo do inevitável. O trabalho sempre o havia distraído de Erishka. Ele não era cruel ou descuidado, apenas ausente. Uma série de empregadas gentis tinha cuidado de sua enérgica filha até seu aniversário de catorze anos, quando a Avó apareceu. Erishka não achava que ela ***realmente*** era a mãe de sua mãe, mas ela sabia o suficiente sobre os Choctaw para conhecer uma forma perfeitamente educada de dirigir-se a uma mulher idosa.

Seu pai aceitou essa nova guardiã com uma calma distraída, partindo para um ano de licença, parecendo resignado com o fato de que poderia, ou não, ver Erishka novamente. Agora, pensando sobre isso, ela percebia que ele deveria saber tudo sobre os lobisomens, mas nunca havia dito uma palavra sobre isso. A Avó disse que seu pai era do sangue dos antigos crioulos, Parentes de muitas gerações atrás, e que sua indiferença era para esconder a dor da perda — a perda de uma esposa e de uma criança que pertencia a Gaia e não a ele.

As únicas manchas em sua felicidade eram os sonhos, pesadelos terríveis que ela esperava conseguir esquecer. Era primavera quando ela foi até à Avó para perguntar sobre o medo que toda noite retornava.

Avó estava fervendo raízes de garança, respirando os vapores almiscarados enquanto mergulhava longos caules de junco na tintura. Algumas mulheres dos Choctaw do Mississipi gostavam das modernas tintas químicas, mas Avó preferia as tradicionais: pau-brasil, alcana, cochonila. Ela as misturou com urina de homens e zombou das jovens mulheres que levantavam seus narizes porque as mulheres ricas com unhas pintadas compravam suas cestas 'naturais' nos powwows. Após Erishka ouvir o conto, Avó se mexeu.

"Eu tinha meus olhos sobre você por muitos anos, observando das sombras", disse a velha mulher. "Então, quando soube que era o momento certo para lhe contar nossa história, vim até você. As raízes me disseram o caminho e o farfalhar do milho me trouxe até aqui."

"Mas como você ***sabia***? E o que devo fazer sobre esses sonhos?" insistiu a garota, incapaz de compreender o que a velha realmente queria dizer. Avó deu os ombros e não respondeu por um longo tempo. Por fim, ela falou, saindo do passado e falando sobre o futuro.

"Você tem algo a fazer, neta. Você acha que tudo se resume em tecer cestas e perseguir coelhos como loba? Dançar nas reuniões e golpear o inimigo? Você conquista o seu sustento."

"Não me importo em trabalhar duro", respondeu Erishka. "O que você quer que eu faça? Por onde começo?"

Avó continuou falando. "Parte de se tornar um dos nossos é a descoberta dos mistérios. Comece aonde a visão lhe conduz. A água é vida. Comece por lá."

Então Erishka se viu em uma jornada com alguns dos locais da reserva até a baía, a apenas algumas horas dali. Eles foram atrás de camarão e peixe. Ela viajou para desvendar o mistério que castigava sua mente.

As águas da baía estavam calmas naquele dia, nenhuma tromba d'água ou tempestades no horizonte. Quando os homens partiram para pescar, ela enterrou seus pés na areia quente. Agora era agradável. Em alguns meses, ela sabia, o calor seria imenso. Deitada de costas, Erishka fitava o céu e aguardava. Ela não sabia se ou quando seria "inspirada", mas se era assim que isso supostamente acontecia, que assim fosse.

Passaram-se horas. Erishka suava. O sol era mais quente do que tinha sido durante a primavera. Ela deitou de costas, olhando para a luz brilhante. A ida e vinda das ondas na areia a lembrava uma respiração lenta e ela, instintivamente, diminuiu sua respiração. O calor fazia com que gotas salgadas surgissem em sua pele, salgadas como o oceano, cuja superfície não dava pista alguma dos segredos que guardava em suas profundezas. Sua mente vagou, flutuando como madeira no mar e ela se perdeu no calor e nas batidas do coração do golfo.

Uma sombra com asas cobriu sua face. Erishka ouviu o bater frenético de penas quando um grande pelicano pousou perto de seus pés. Ela recuou, pois o pelicano cheirava a peixe há muito tempo morto e águas podres. Com seu longo bico escondido contra seu corpo e pescoço, ele parecia não possuir boca, e a fitava com dois olhos bem abertos. Ele grasnou para ela. E ela ouviu palavras no som.

"A pluma de meu povo distante há muito está esquecida. A pena deve ser quebrada, o espírito deve ser livre. Descubra onde os humanos a observam, dia após dia, perguntando sobre sua idade, sem saber o que ela significa." A ave voou, deixando Erishka olhando para ela com dúvidas.

A água fria cobriu a garota. Olhando para cima, o sol quente estava refrescante em relação às águas da baía e a maré estava cobrindo o chão em uma série de ondas. Horas se passaram e, longe da praia, ela ouviu o chamado dos Parentes, que haviam terminado seu trabalho por aquele dia.

Durante a volta para casa, a jovem lobisomem ponderou sobre a mensagem do pelicano. Em algum lugar, ela resumiu, havia a pena de um pássaro que continha um espírito, um amuleto. Ela devia encontrar e quebrar a pena para libertar o espírito aprisionado — tudo fazia sentido. Mas onde estava a pena? E que tipo de pena ela estava procurando? Era como procurar por uma única concha em uma praia sem fim. A pista tinha alguma coisa a ver sobre os humanos olhando para a pena, talvez tentando estudá-la. Então, um pensamento ocorreu à Erishka. Isso não era o mesmo tipo de coisa que seu pai fazia? Buscar relíquias de antigas culturas e estudá-las nos mínimos detalhes? Desvendar suas origens e propósito? Se fosse assim, ela sabia exatamente onde começar sua procura.

• • •

No dia seguinte, Erishka foi até o museu da universidade estadual, que era em sua cidade natal. Não era uma grande escola, mas o museu possuía algumas

coleções impressionantes. Algumas tinham sido doadas, mas ela sabia que outras tinham sido tomadas, sem permissão, dos Choctaw, Creek e várias outras nações. Após perambular por uma hora, ela estava pronta para admitir a derrota. Nada mostrava sequer alguma semelhança com a descrição do pelicano. Então, ela viu alguns estudantes do departamento de arqueologia. Alguns lhe pareciam familiar, mas não sabia seus nomes. Eles se direcionaram para o fundo do museu, em direção ao laboratório. ***A pena poderia ter sido deixada lá, não estando à mostra***? ela se perguntou. ***Talvez valha a pena dar uma checada mais à noite***.

Passar o tempo até a lua aparecer foi fácil. Erishka tinha esquecido os prazeres simples de caminhar pelo campus, checando os novos livros da biblioteca, vendo pessoas de sua idade sem os fardos extras que ela recebeu. Mas se sentia nervosa, ansiosa, no limite, tudo de uma só vez, à medida que o dia se transformava em noite. Um alívio quase palpável percorreu seu corpo quando ela viu a lua, a sua lua, já no horizonte. Por trás de um dos prédios, a lobisomem agachou-se por um momento na parte mais escura de sombras que encontrou. Tocando um pequeno pedaço de couro de uma serpente aquática, ela começou sua prece sussurrada, pedindo pela bênção do Grande Uktena na caçada da noite. "Grande Uktena, Portador dos Segredos, Pesquisador dos Locais Sombrios..." Era um ritual que a Avó havia lhe ensinado, implorar ao totem da tribo por ajuda em sua busca por conhecimento. Era um ritual que até o momento ela não havia precisado. Agora, ela o utilizava até encontrar uma poça d'água deixada pela chuva. A lua de meia face brilhava na rasa superfície da água e, com sua mente focada, Erishka deixou-se cair no reflexo. Um frio congelante a engoliu, dos pés à cabeça, mas à medida que ela tocava o chão, ela sentia o mundo físico ficando para trás e o mundo dos espíritos se abrir diante dela.

A paisagem mudara bastante. Onde ficava o prédio mais recente não havia nada, a não ser a imagem de pinheiros, agora vazio de espíritos animais. As construções mais antigas, no entanto, pareciam sólidas, apesar de que recentes renovações ainda não tinham causado impacto em suas contrapartes espirituais. A lua parecia mais brilhante, maior e o mundo estava coberto de luz prateada. Ela se maravilhou com a quietude assustadora do campus sem seus estudantes. De fato, ela viu muito menos espíritos do que encontrara no caern. Alguns espíritos da eletricidade brilhavam nos postes de luz ou tremeluziam fracamente através dos cabos subterrâneos. Um pequeno espírito semelhante a uma formiga saltou no ar — sem dúvida segura em um ninho no palmtop de alguém. Mas tudo estava quieto a essa hora da noite espiritual.

O museu mantinha sua forma física, mas aos seus olhos, era construído de fios, alguns grossos, outros finos. Caminhando até a parede, ela testou a força dos fios, então assumiu sua forma guerreira, levantou-se e atacou os fios mais fracos. Eles partiram facilmente, mas enquanto ela atravessava para dentro da estrutura, seu braço ficou paralisado. Ela tentou puxá-lo, mas seu membro foi rapidamente preso por mil microfios da teia. Rosnando em frustração, ela golpeou a parede de teias com uma perna, apenas para sentir outra rajada de teias afundando em seu pé, prendendo-o antes dela soltá-lo com um solavanco.

Na escuridão, sons de movimento surgiram. Erishka esticou o braço, agarrou e puxou com força um espírito semelhante a uma aranha metálica assustada. Com um rugido, ela se esticou e começou a morder as pernas da criatura, mesmo enquanto o espírito a atacava. O espírito a golpeou com mandíbulas afiadas até que ela o soltasse. Com outro puxão forte, ela soltou seu braço da teia e se virou novamente para lidar com a aranha padrão que se arrastava com suas duas pernas que sobravam. Uma série de golpes brutais e o espírito estava no chão, inerte, a luz em seus olhos transformando-se em escuridão. Batendo suas patas, ela sentiu o entorpecimento sendo substituído por uma dor pulsante. Passaria mais tempo antes que ela pudesse fechar sua mão completamente.

Ignorando a dor em seus membros, Erishka seguiu em frente, passando pelas teias finas que cobriam o prédio. ***Alguma coisa está aqui!***, ela pensou, sentindo um formigamento na base de sua espinha. À sua frente, além das fracas luzes que vinham dos mostruários, ela viu uma luz mais intensa saindo do laboratório. Aproximando-se, ela viu breves fagulhas brilhando contra a paisagem iluminada pelo luar, em tons de carmesim e azul celeste. A fonte de luz era um estranho objeto que estava em uma mesa de trabalho. Ela passou através da muralha entre os mundos — mais fria e mais grossa agora — e entrou no silencioso e escuro laboratório. Bandejas e gavetas ficavam organizadamente lado a lado dos locais de trabalho, com muitos mais armários nas paredes. Ela olhou para uma bandeja com penas, crânios e ossos de aves, mas sabia qual objeto procurava.

Era uma grande pena, mas ela parecia coberta por uma rede negra. Levou alguns momentos para a jovem lobisomem perceber o que era — uma pena da cauda de um peru tecida com os grossos pêlos da barba do animal. Erishka tinha visto perus machos selvagens algumas vezes. Eles eram um cruzamento entre o cômico e o majestoso, com suas grandes penas marrons e brancas à mostra, combinadas com suas cabeças púrpuras balançantes e as barbas que ficam em seu peitoral. Mas esse objeto era diferente — era não apenas o que sobrara de uma criatura viva, mas também o receptáculo de um espírito. Fracamente espiralados ao redor da pena estavam minúsculos glifos; glifos Garou, em tinta preta. Ela cuidadosamente pegou o fetiche da mesa, mal notando a etiqueta de identificação do museu que estava presa na pena por um cordão de algodão. Amanhã o objeto seria relegado a uma lista de artefatos perdidos pela equipe do museu.

A Uktena bateu de leve em uma fila de luzes acima de sua cabeça e procurou no quarto iluminado por um reflexo. No fim, ela teve que se contentar com o reflexo no vidro embaçado de um armário. Mesmo com o reflexo, demorou mais para que ela passasse através da fria e sufocante barreira do que ela imaginava. Porém, seus problemas ainda não haviam acabado, pois onde ela rompeu as teias da parede Penumbral, mais dois espíritos da Weaver semelhantes a aranhas uniam os fios. Pelo menos um par dos olhos dos espíritos fixou-se nela quando a garota se aproximou. Erishka não tinha vontade de lutar contra duas aranhas padrão de uma só vez, então ela correu seus olhos pelo salão de amostras. Acima dela, um espírito da eletricidade se balançava em um holofote como um girino em uma poça d'água. Na língua dos espíritos, ela saudou o espírito da eletricidade. Apesar de ele continuar a se virar e a sacudir, o forte cheiro de ozônio disse à Meia Lua que para bem ou para mal, ela tinha a atenção do espírito. "Peço a você um favor. Expulse esses dois espíritos", ela continuou, apontando para a parede. "Será um truque divertido vê-los saltando, não será?" O bulbo brilhou com o simples pensamento da travessura — ou talvez com raiva do pedido impertinente. "E por essa pequena peça, eu juro que nenhuma luz na casa de minha Avó turvará por uma fase completa da lua". ***Ela entenderá o chiminage***, ela pensou. ***Espero que ela compreenda sua conta de energia***.

O girino elétrico diminuiu seus balanços insanos e desapareceu de seu refúgio. Um instante depois, saltou de uma tomada, dançando entre as aranhas, espantando-as, desaparecendo em um terminal do outro lado do local. O espírito elétrico jogou uma fagulha no pé da lobisomem antes de entrar pela tomada. Enquanto o formigamento desconfortável desaparecia da perna dela, Erishka pensou em quão feliz consigo mesmo o pequeno espírito parecia.

Rasgando a parede semi-reparada, ela voltou novamente para a noite da Penumbra. Hesitando apenas por um momento, ela pegou a pena e com um rápido movimento, quebrou-a em dois.

Uma forma nebulosa saiu da pena quebrada, e alguns segundos depois, um grande peru macho limpou suas penas e gorgolejou diante dela, a fraca luz azul-celeste ainda junta de sua cabeça. O espírito parecia bastante animado, talvez até mesmo satisfeito, e quando abriu suas asas, ele pegou as sobras do amuleto que ela deixara cair no chão. A pena em si desapareceu, mas os pêlos rígidos permaneceram. O peru os levou em direção a ela com seu bico, e então se virou e voou. Pensativa, Erishka se curvou e tocou os fios da pena, surpresa em vê-los tão sólidos. Ela permaneceu por alguns momentos, então encontrou seu caminho de volta para o mundo desperto.

• • •

"E o peru deixou esses fios para trás", ela terminou, esperando que sua anciã lhe dissesse precisamente o que

tinha acontecido.

Avó ainda estava agitando outro grupo de tinta natural. "O espírito lhe deu um presente. Ele estava feliz ao ser libertado. A questão agora é: o que você vai fazer com o presente?"

Erishka deu de ombros. "Não sei. Talvez exista uma seita que reverencie o Peru como totem. Encontrá-la talvez seja um bom lugar para começar".

Avó assentiu enquanto colocava seu pilão de lado. "Talvez. Talvez você possa fazer duas tarefas de uma só vez. O líder da seita quer que você escolte um Parente que tem mensagens para nossa tribo. Existem muitos lugares para ir e muitas pessoas para ver. Os Parentes normalmente não podem entrar em nossos locais sagrados, mas com você ao seu lado, ele conseguirá. Temos dinheiro e você o usará para viajar por esse mundo, não pelo outro. Temos tempo suficiente para fazer isso depois. Além disso, não é possível para os Parentes verem as terras das sombras da forma como podemos". Ela agitou mais um pouco sua mistura e então acrescentou: "E você pode buscar suas respostas sobre a mensagem do espírito. Você parte ao amanhecer. Vá se preparar."

Erishka deu os ombros. Isso poderia ser divertido. Ela meio que esperava ser enviada em algum tipo de missão sagrada ou pelo menos passar por algum tipo de cerimônia de puberdade, como muitos dos índios dos quais ela lera nos livros de seu pai. Talvez para os lobisomens passar pela Primeira Mudança fosse todo tipo de ritual que eles precisassem, em oposição a passar tantos meses misturando argila para um pote sagrado ou coisa do tipo. Afinal, isso não seria muito difícil.

Agenda de Erishka

Hoje eu parto com o Parente, e supostamente serei sua guarda costas enquanto ele viaja para ver um punhado de outros lobisomens. A Avó não me disse muitos detalhes, mas disse que ele precisa da minha ajuda e proteção. Não sei exatamente tanto assim sobre ser um membro da tribo. Eles me dizem que eu sou de uma tribo de lobisomens chamada Uktena e acho que isso tem algo a ver com um monstro das águas. Na verdade, ninguém aqui me disse qualquer coisa a mais sobre como é o Uktena. Papai tinha um livro de um falecido etnógrafo. Mas isso é tudo que me lembro. Talvez não tenha tanta coisa para se saber. Posso mudar de forma facilmente agora e passei algum tempo no caern sagrado e no outro mundo. Sei os nomes dos membros da seita e qual face da lua eles servem. Acho que me lembro de todos os nomes tribais, apesar de que há alguns que são bem parecidos. Possivelmente esse Parente sabe de algo, e ele pode me dizer mais sobre as tribos, tanto sobre as outras quanto a minha.

Tive um sonho antes de amanhecer. Uma mortalha de névoa cobria meus olhos e quando a alcançava para parti-la, minha mão ficava molhada de orvalho. À distância, ouvi uma queda d'água e alguém estava arremessando grandes pedras na água. Parecia como o engolir de um animal morrendo de sede. A névoa permanecia diante de meus olhos.

Vi a Avó chegando com o homem. Ele é muito mais velho do que eu, com cerca de trinta anos. Parece índio, com certeza, troncudo, com um pouco de barriga e cabelos compridos. Ele tem óculos com bordas estilosas, então aposto que são coisa do governo da Bósnia e Herzegovina. Avaliarei mais sobre isso depois.

Erishka empacotou suas coisas na noite anterior, então ela estava pronta quando Avó a chamou parar sair e conhecer o Parente.

"Ei", ele disse, balançando uma mão no ar.

"Ei", respondeu Erishka, sem saber se deveria fazer alguma outra coisa. Esse cara quer que apertemos as mãos? Ela resolveu não fazer nada. "Pronto para ir?"

"Claro que sim. Pode me chamar de Jolon". Ele se agachou e levantou sua mochila.

"É um nome Choctaw?" perguntou Erishka.

Ele riu um pouco. "Não, eu meio que venho de todos os lugares. Certo, Avó?"

A velha mulher assentiu com a cabeça e então fez algo estranho. Ela colocou uma mão na testa de Erishka e arrumou seu cabelo castanho escuro. Então o momento passou e a mão da velha mulher foi para seu lado. Avó disse algo em Choctaw, que Erishka mal podia falar; talvez fosse algum tipo de despedida. Então, Jolon se virou e começou a caminhar. Erishka o seguiu, acelerando um pouco para acompanhar. Ele tinha pernas compridas, como um gafanhoto.

"Espere, onde estamos indo?" perguntou Erishka. "Você não pode dizer que estamos caminhando sem destino".

"Não, acho que não", respondeu seu companheiro. Ele deu a ela duas passagens saídas do bolso de seu jeans. "Acho que devemos começar indo até a rodoviária. Fica há apenas algumas milhas".

Estranho, pensou Erishka. Bem ***engraçado imaginar um lobisomem pegando um ônibus. Bem engraçado***. "Qual nossa primeira parada?" ela perguntou em voz alta.

"Para o leste, um lugar chamado de sovaco da Flórida. Outros se referem a ele como o Panhandle. Tenho que deixar alguns pacotes por lá, do tipo que não deve ser enviado pelos correios. Devemos chegar lá em cerca de 15 horas ou mais". Ele mudou sua mochila de lado enquanto caminhava. "Já esteve na Flórida?"

"Não. Estive perto do sul de Mississippi boa parte da minha vida. Sempre achei que arrumaria um emprego em um dos cassinos ou algo parecido, sabe?"

Jolon se sacudiu. "Muitos pensam dessa forma. Aposto que seu mundo mudou bastante, não é?"

"Não me importei", Erishka logo acrescentou. "Digo, isso é bem maneiro. Peguei o jeito bem rápido, segundo Avó. Não posso ver porque alguns acham tão difícil. Quer dizer, veja esse outro cara, Scott, ele foi para a seita na mesma época que eu. Ficou fora de si! Não queria ter nada a ver com a seita ou com a tribo. Achava que tudo era uma grande merda. Alguns anciões o levaram para uma conversa e acredito que ele superou isso. Da última

vez que eu o vi, ele parecia estar mais adaptado".

O Parente pareceu atrapalhado por um momento. "Bem, talvez você seja apenas sortuda. Ou especial. Você descobrirá no momento certo".

Eles caminharam a milha restante em silêncio, o único som era o de seus pés esmagando as folhas de magnólia caídas. Os limites da cidade não tinham muitas coisas, apenas alguns postos de gasolina e lanchonetes fast food, além da rodoviária Greyhound. Eles se sentaram em um duro banco de madeira e compraram alguns refrigerantes para passar o tempo. Neste instante, o ônibus quase vazio aparecia; Jolon esperou até a última chamada antes de acenar para Erishka entrar no veículo. Os assentos cheiravam com um forte desinfetante químico e ela se remexeu um pouco. Não parecia certo para ela viajar dessa maneira. Mas então ela se lembrou que os Parentes não podiam viajar nas trilhas espirituais e ela com certeza não podia dirigir um carro, pelo menos não legalmente. Então não havia muitas opções.

Seu companheiro bebeu gananciosamente em sua garrafa d'água, então ajeitou seu assento e fechou os olhos. "Deveria descansar também. Temos muito tempo".

Erishka queria escrever em sua agenda, mas nada veio à sua mente. Talvez se ela dormisse, outro sonho chegaria e a diria mais coisas sobre o Uktena. Ela gostava de escrever, mas quando seu humor não lhe acompanhava, ela não podia produzir nada. Então ela esperou. A escrita viria depois; ela sentia em seus dedos.

Olhando para Jolon, ela viu que ele estava quase roncando. Seus óculos brilhavam no sol que passava pelas janelas coloridas. Erishka deu uma espiada; a luz refletida machucou seus olhos. Ela virou para seu lado, deitou seu assento e tentou sonhar.

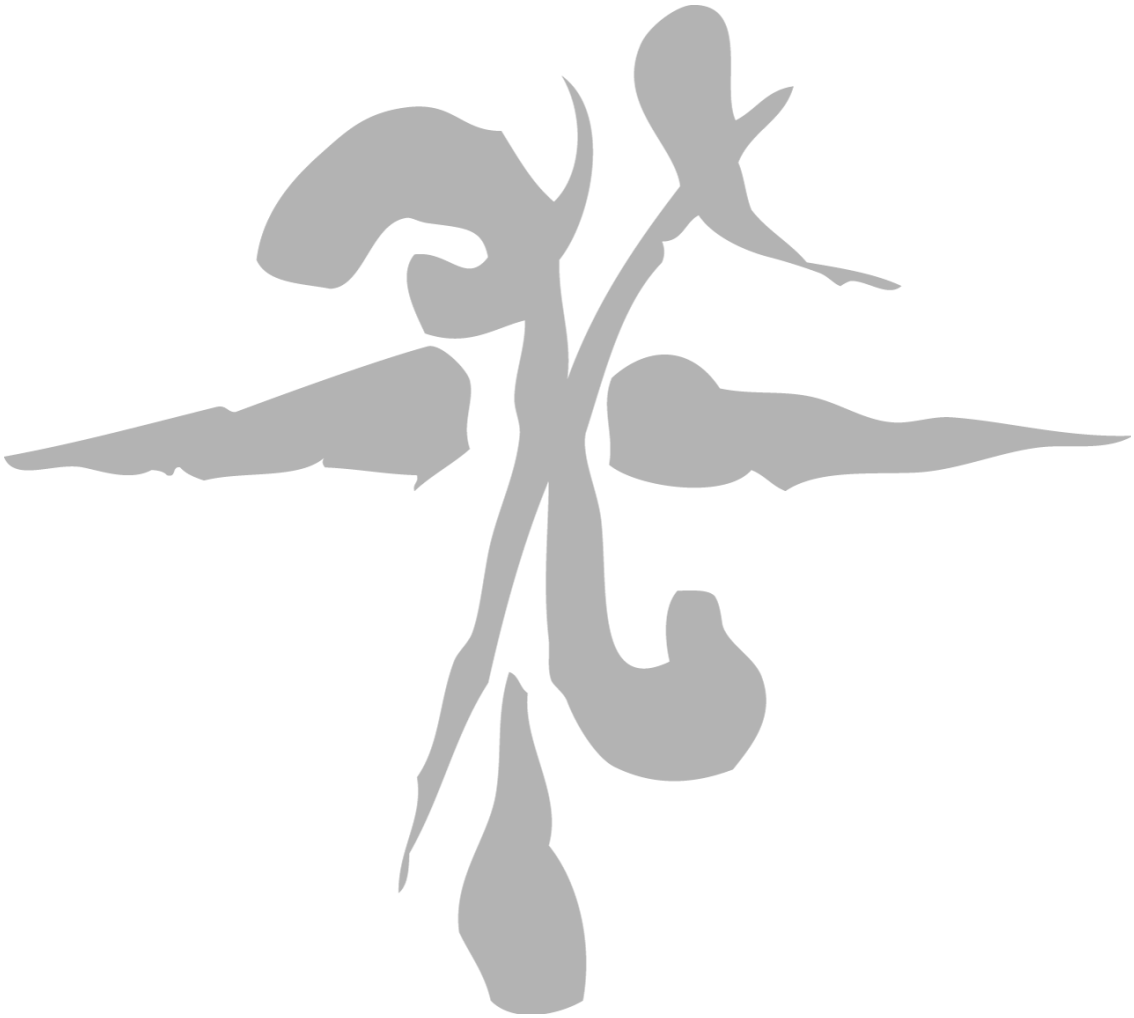
• • •

Erishka cochilou enquanto o ônibus gentilmente se direcionava para a costa. Sua mente vagava nos outros lobisomens da seita; alguns ela conhecia por seus nomes de nascença, mas a não ser pelos humanos normais, todos usavam seus nomes Garou. Ela conhecia o Uktena que se transformou diante dela pelo nome não inspirador de Rufus Chickaway, e agora ela o cumprimentava como Recuo-do-Trovão. Nomes de nascença não dizem nada a seu respeito, apenas sobre os seus pais. Nomes de feitos significam algo — eles falam sobre o que você fez, quem você é. Quando perguntou à Avó quando ela receberia um nome de feito, a velha Dançarina da Lua parou seu trabalho e sem olhar para ela, respondeu enigmaticamente, "não será a última que fará". Então mudou de assunto e insistência alguma a faria dizer mais. Algo estranho para se guardar tanto segredo — a menos que realmente tivesse mais significado do que ela sabia. ***Quando receberei um nome Garou?***, perguntava-se sua mente sonhadora.

Em breve, se você for digna e sábia o suficiente para reclamá-lo, murmurou uma voz baixa em resposta.

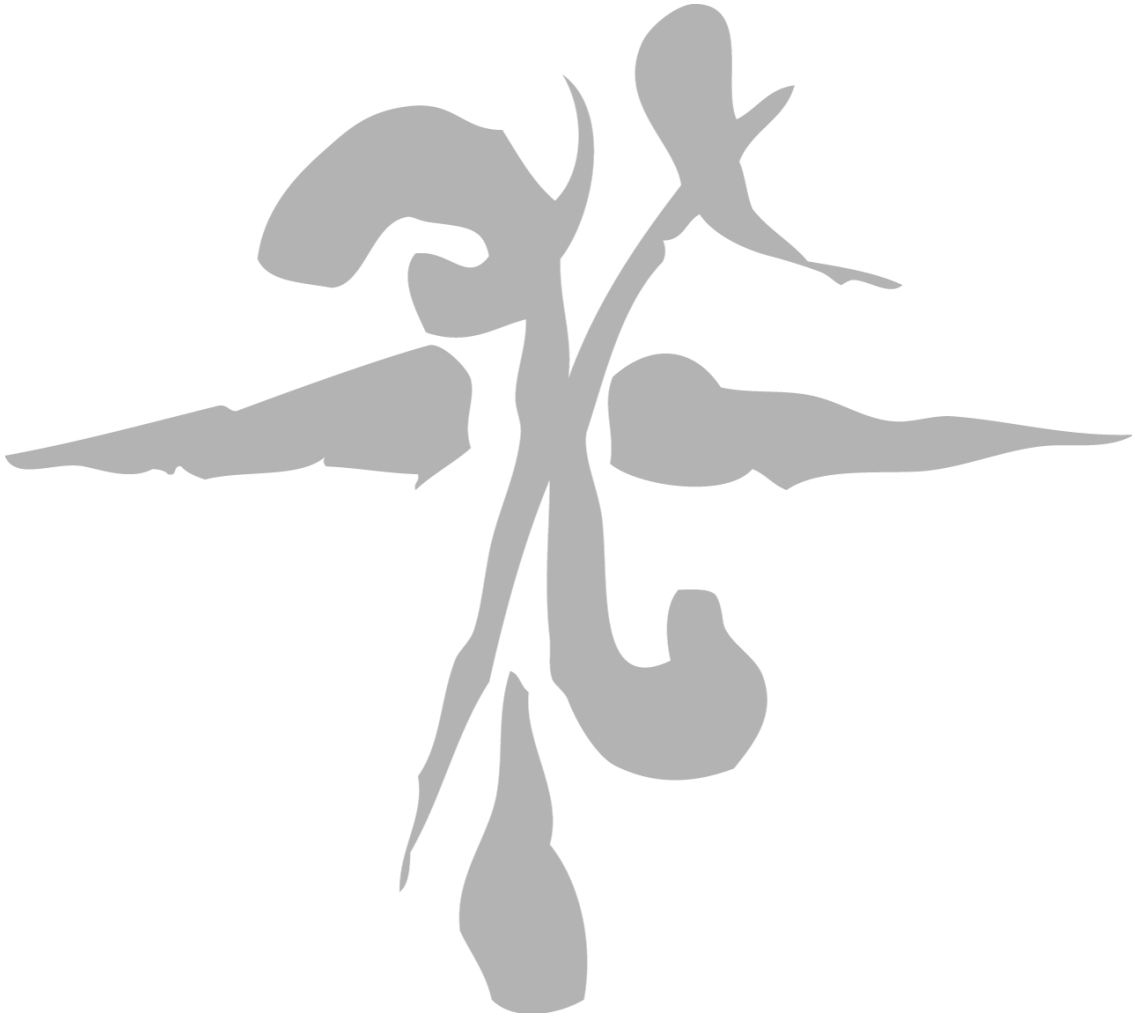
"O que?!?" ela gritou enquanto acordava. O ônibus balançou quando saiu da rodovia. O último dos raios de sol estavam queimando sua lenta dança de adeus em uma nuvem escura que ela viu através de sua janela.

Inclinando-se, Jolon ergueu sua voz sobre o barulho do rangido do ônibus e dos passageiros que agora estavam animados. "Eu disse: 'Tem um hambúrguer e batatas fritas nessa cidade esperando por mim'. Ou um sanduíche de peixe e cebolas. Meu estômago está prestes a se auto-devorar. Você paga?"



LIVRO DE TRIBO:

UKTENA



Por Forrest B. Marchinton e Deena McKinney

Lobisomem criado por Mark Rein•Hagen

Créditos

Autores: Forrest B. Marchinton e Deena McKinney. **Lobisomem** e o **Mundo das Trevas** criado por Mark Rein•Hagen.
Sistema Storyteller: Mark Rein•Hagen
Desenvolvimento: Jackie Cassada e Nicky Rea
Desenvolvimento de Lobisomem: Ethan Skemp
Assistente para MET: Petter Woodworth
Editor: Aileen E. Miles
Arte: John Bridges, Steve Eidson, Jeff Holt e Leif Jones
Direção de Arte, Layout e Capa: Aileen E. Miles
Arte de Capa: Steve Prescott e Sherilyn Van Valkenburgh

Equipe de Trabalho desta Versão

Copyright: White Wolf
Título Original: Tribebook Uktena Revised
Tradução: Chokos ***(Lendas, cap1 e cap.2)***, Arnaldo Ferrão ***(cap.4)***, Lucius Fenrir ***(cap.4)***, Erik ***(cap.1),*** Cizinho ***(cap.2 e cap.3),*** Victor ***(cap.2)***
Revisão: Bruno Rarver, Ideos, Igor Bone, Folha do Outono, Sussurros do Invisível, Chokos, Lica Maria e Gustavo
Tratamento de Imagens: Ideos
Diagramação e Planilhas: Folha do Outono
Capa e Contracapa: RGT

Advertência

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 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 21º trabalho, concluído em 17.06.2009)

735 Park North Blvd.
Suite 128
Clarkston, GA 30021
USA

© 2003 White Wolf Publishin, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro, Vampiro A Máscara, Mago A Ascensão, Hunter The Reckoning, Mundo das Trevas, Aberrant e Exalted são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem O Apocalipse, Wraith The Oblivion, Changeling O Sonhar, Werewolf The Wild West, Mago Crusada dos Feiticeiros, Trinity, Dark Ages Vampiro, Demônio A Queda, Orpheus, Teatro da Mente e Livro de Tribo Uktena são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

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

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

IMPRESSÃO E VENDA PROIBIDA. TRADUÇÃO DESTINADA A USO PESSOAL.

LIVRO DE TRIBO:

UKTENA

Conteúdo

Lendas dos Garou: Sobre Sonhos e Bestas 2
Capítulo Um: Conversa Nebulosa (História) 13
Capítulo Dois: Danças Emplumadas, Corações Ocultos (Povo) 37
Capítulo Três: Águas Profundas (Criação de Personagens) 67
Capítulo Quatro: Das Lagoas Sem Fundo (Modelos e Heróis) 95

Capítulo Um: Conversa Nebulosa

"História", "Mito" e "Identidade" não são três assuntos diferentes, mas três aspectos de um ser humano.
— Carter Revard

Agenda de Erishka

Chegamos após trocar de ônibus e de lugares três vezes. É um lugar pantanoso, uma pequena cidade moribunda lotada de fast foods, lojas de desconto e de penhores. A atmosfera é opressiva, parece que a todo minuto, um grupo de caça-aviões ruge acima de nossas cabeças. Não há paz, então não posso imaginar por que os lobisomens continuariam por aqui. Jolon parece esperar que alguém venha nos encontrar, mas ninguém apareceu ainda. Acho que logo mais saberemos se ele está certo. Então, imagino que esse é meu primeiro encontro com outros Uktena. Espero que consiga me enturmar. Mais virão...

...Com certeza, um rapaz com aparência hispânica nos pegou na rodoviária e dirigiu por algumas horas por estradas repletas de conchas partidas até chegarmos à seita. Os mais velhos foram bastante educados, especialmente os Lua Crescente. Havia alguns que não eram Uktena, eu acho, mas não conversei de verdade com ninguém. Eles estavam realizando um teste de posto para um Lua Minguante, e Jolon e eu fomos convidados a assistir. Primeiro tivemos que nos purificar, o que resultou em algumas marcas e banhos no riacho. Jolon disse que era tímido, então subiu o riacho, ficando fora de vista. O ar estava quente e parado, até mesmo a água cor de café estava morna. Eu não sei como descrever, mas a calmaria pareceu se acomodar em mim, parei de pensar por um momento e apenas flutuei por um minuto. Saí quando ouvi Jolon andar pelas palmeiras. Fomos levados em direção a uma grande cabana, antes do pôr-do-sol (e logo antes dos mosquitos começarem a incomodar).

Um guarda bloqueou a porta, mas alguém gritou para ele nos deixar entrar, então ele abriu passagem, e nós entramos e nos sentamos contra a parede. Tinha sete pessoas sentadas em volta da fogueira. Todos pareciam importantes Uktena. Eles não falaram muito, apenas sentaram e aguardaram. Percebi um ou outro olhando para mim e Jolon enquanto fingiam olhar para outra coisa. Talvez eles não tenham muitos Parentes observando os assuntos dos Uktena. Então esse cara, um pouco mais velho do que eu, entrou e sentou no círculo...

Conselho de Ancião

Morte-nas-Folhas, Ancião Uktena, faz a seguinte sugestão:

Jovem, seria sábio de sua parte aprender mais sobre os Parentes dos Uktena que você questiona. Um Garou carrega muitas crenças e preconceitos de seu povo de origem, e saber o que falar e o que omitir pode fazer a diferença entre uma recepção calorosa ou uma fria. Lembre-se também que os nomes tribais ensinados na escola eram dados as tribos por outros — normalmente inimigos. Você disse que está visitando um caern na montanha a seguir? Um ancião Uktena provavelmente não se importa de ser chamado de Cherokee, mas chamar seus Parentes de Ani'yun'wiya ou Tslagi irá impressioná-lo, primeiro porque mostra que você foi atencioso, e segundo por mostrar respeito usando termos antigos. Da mesma forma, quando você encontrar um Navajo, chamá-lo de Diné fará com que ele demonstre respeito por você. Tenha certeza, é claro, que ele realmente é um Diné, por que há muitas tribos por lá e sua tentativa de respeito pode parecer um insulto.

Após alguns momentos de silêncio, Nascido-nas-Marés, o mais velho entre eles, perguntou ao recém-chegado, "Por que estamos reunidos aqui, jovem?"

O recém-chegado respondeu "Eu sou Assusta-os-Crocodilos, e vocês vieram para escutar a minha história."

"Uma história? Por que não uma canção?" Perguntou Caçador-Zombeteiro, belo exceto pela cicatriz que roubou seu olho esquerdo.

"Porque canções são para os espíritos. Minhas palavras são para ensinar meu povo."

Nascido-nas-Marés assentiu positivamente. "Temos uma jovem Meia Lua entre nós que precisa aprender sobre nosso povo. Conte-nos, então, a história de nossa tribo."

O jovem contador de histórias falou ao grupo, mas olhou para Erishka. "Vou contar para você sobre nossa tribo. Sua Tribo. Forasteiros sabem alguma coisa do que vou te contar, mas algumas coisas são segredos. Eu deixarei a seu critério decidir quais não devem ser ditas para os outros". Seus olhos focaram no espaço vazio e todos ficaram quietos. Após alguns momentos, Assusta-os-Crocodilos ergueu seus braços, então os abaixou, repousando-os ao seu lado e disse.

Os Tempos Antigos

"Dizem que o Povo-Lobo é muito antigo, quase tão antigo quanto o mundo. Isso talvez seja verdade, mas acho que ele surgiu quando as três crianças de Gaia — os Avôs Fumaça, Aranha e Serpente — perderam de seu caminho e o mundo deixou de ser harmônico. Por que mais a Grande Mãe precisaria de guerreiros? Naqueles dias, andávamos mais em quatro pernas do que duas, pois o lobo era mais forte que o humano. Ambos os lados eram queridos por nós, pois ambos eram curiosos e astutos. Ainda assim, a curiosidade humana era especialmente intrigante, pois eles buscavam mais do que comida e abrigo. Os lobos procuravam por essas coisas, e quando alguma coisa desconhecida era encontrada, eles tentavam reconhecer ela ou como comida ou como ameaça. Se não era nenhuma dessas coisas era irrelevante. Humanos queriam saber mais, eles queriam ***compreender.*** Eles tinham o poder da reflexão, que crescia cada vez mais conforme seus instintos diminuíam. Alguns entre eles ganharam conhecimento do mundo espiritual, e buscaram seus segredos. Esses humanos nós chamamos de Parentes. Nós ensinamos a nossos Parentes como viver em harmonia com o mundo, e como honrar os espíritos a sua maneira.

"Nos tempos de antigamente do Povo-Lobo, três irmãos nasceram. O mais velho era o mais sábio, podia pensar rapidamente e então agir. O mais novo era corajoso e imprudente, e sempre agia antes de pensar. O Irmão do Meio pensava devagar, mas uma vez que se decidia nada o faria mudar de opinião. Quando o Povo-Lobo se acomodou em seus territórios, esses três irmãos se dirigiam ao leste, para longe dos outros."

Uma Nota sobre as Histórias Uktena

A maioria das histórias sobre o começo dos Uktena se foca nos Três Irmãos. Jovens contadores de histórias que foram expostos a versões mais antropológicas da história tendem a incorporar esses pontos de vista nas primeiras partes das histórias. Tendo aprendido de diversas fontes, Assusta-os-Crocodilos avança e recua entre ***nós*** (a tribo) e ***Irmão Mais Velho***, o que melhor servir o conto — ou em alguns casos o que julga apropriado para aquela versão da história. Além disso, alguns Uktena — como Assusta-os-Crocodilos — irão contar histórias que não são necessariamente lineares. Aos ouvintes acostumados à organização por datas, contar histórias tematicamente sem um contexto temporal pode ser desconsertante. Mas esse contador de histórias não quer deixar pontas soltas.

Também é de se notar que diferentes versões de uma história podem variar ou até mesmo se contradizer. Isso não necessariamente incomoda os contadores, por que cada versão tem algo a ensinar. Quando Galliards se reúnem no Grande Conselho, eles podem passar a noite inteira recontando a mesma história e coletivamente aumentando o conhecimento. Claro que uma versão tem mais valor se tiver uma linhagem renomada, e o contador ganha pontos por saber quem ensinou o professor dele. Algumas histórias de linhagens impressionantes são guardadas a sete chaves. Os ouvintes não são permitidos de contar aquela versão da história sem a permissão do atual "dono" dela.

Uktena se Junta a Nós

"Foi durante aqueles dias, após a primeira jornada para nossos novos campos de caça e a jornada para as Terras Puras, que os irmãos ganharam o favor dos espíritos. O Irmão Mais Novo lutou contra Wendigo e ganhou sua proteção. O Irmão do Meio impressionou a Tartaruga com sua vontade imutável e vigor. E o Irmão Mais Velho usou sua sabedoria para derrotar o Grande Uktena, que concordou em ser seu totem. E assim começou as três grandes tribos, que prosperaram —"

"Espere", resmungou Uivos-Flamejantes, balançando sua cabeça sem cabelos. "Essa não é a maneira de contar a história do nosso espírito guia! Por que você não a conta direito?"

Assusta-os-Crocodilos não cairia no truque do esperto impuro. "Porque ninguém deve contar certas histórias sem ser no momento e lugar apropriado, pois isso faria o local ou espírito enraivecer". Ele foi recompensado com um pequeno sorriso de Uivos, e grunhidos de aprovação do círculo.

"Isso é sábio" concordou Nascido-nas-Marés quietamente, "Mas acho que neste lugar e neste momento os espíritos não vão se ofender". Assusta-os-Crocodilos concordou, e após um momento continuou.

"Os Três Irmãos e seu povo eram excelentes caçadores e viviam bem nas terras antigas até que um ano a caça começou a ficar escassa. Apesar do inverno ter sido ameno e cheio de chuvas, o cervo e outros recursos ficaram escassos. Um dia o Irmão Mais Novo estava caçando quando viu uma grande serpente aquática se levantar do lago. Ela era tão larga como árvores e possuía galhada e uma pedra em sua fronte. Ela abriu a boca e fez o som do cervo, e logo um cervo veio correndo em sua direção e pulou na boca aberta do monstro. Então ele afundou novamente. O Irmão Mais Novo disse "Essa serpente está comendo toda a caça, nós iremos morrer de fome. Hai! Irei matar esse monstro". Então o Irmão Mais Novo esperou perto do lago por um dia e uma noite, até que a serpente surgiu das águas escuras. Assim que abriu sua boca e chamou por outro cervo, o guerreiro pulou da colina e com um grito de guerra lançou sua lança. A sua ponta poderia prender um urso a uma árvore, mas apenas esmigalhou-se nas escamas vermelhas do monstro. Então ele golpeou com suas garras o inimigo, mas novamente suas garras não verteram sangue, causando apenas faíscas no dorso do monstro. A criatura então voltou ao interior do lago. Derrotado, o Irmão Mais Novo jurou fazer uma lança mais poderosa para ferir seu oponente. Mas quando retornou para casa, descobriu que sua companheira tinha se afogado, e seu lamúrio foi tanto que ele esqueceu tudo sobre a destruidora de caça.

"Dias passaram e a caça ficou mais escassa. O Irmão do Meio disse, "Meu povo passa fome. Preciso descobrir o que está errado". Então ele saiu a caçar e quando passou perto do lago ele viu a serpente se levantar e rastejar floresta adentro, abrindo caminho entre as árvores com sua força. Após seguí-la, ele a viu comer um cervo. Ele correu antes que ela pudesse comer e disse, "Você está comendo todos os cervos. Deixe-o ou eu a matarei!"A criatura silvou uma risada e disse "Os cervos agora são poucos. E há coisas melhores para se comer". E fugiu. O Irmão do Meio voltou para casa para contar seus irmãos sobre o que tinha visto, mas descobriu que seu filho tinha

caído e morrido, e seu lamento foi tanto que ele também se esqueceu de contar aos outros sobre o monstro.

"Nos dias seguintes alguns caçadores não retornaram para casa. O Irmão Mais Velho foi investigar, e descobriu que cada guerreiro derrubara sua lança e corria onde repousava uma serpente gigante. A todo momento o rastro da serpente deixava o lugar, mas os dos homens não. O Irmão Mais Velho disse, "A serpente não se contenta com caça, e agora come nossa gente". Mas ele não foi se encontrar com a serpente, não por um tempo. Ao invés disso, ele seguiu o monstro à distância, vendo aonde ele ia e quando ele se movia. Ele viu os rastros daqueles que foram devorados. E ele falou com cada espírito que passava e perguntou o que eles sabiam sobre a criatura que matava impiedosamente, mas nenhum deles sabia algo. Então ele perguntou à Gralha, que disse que o monstro era o Uktena, cuja ira era tão grande que quem olhasse para ele perderia as pessoas que amava. Mas a Gralha não sabia como matar o Uktena. Então ele perguntou à Coruja, que disse que viu um homem atacar Uktena por ter comido seu filho, e a jóia na cabeça de Uktena brilhou mais claro que um relâmpago e o homem entrou na boca de Uktena. A Coruja achava que a serpente da água não poderia ser morta. Entretanto, o Irmão Mais Velho continuou a procurar. Finalmente, ele falou com a Aranha, cujas teias ficavam ao lado da trilha do Uktena. "Não conheço esse Uktena", disse ela, "mas, vi uma grande parede passar por mim quando o sol brilhou. Quase destruiu minhas teias, de outra maneira não me importaria. Tinha escamas como uma serpente gigante, e muitos pontos coloridos". O Garou perguntou o que mais a Aranha se lembrava, e após pensar ela disse, "Quando se aproximou ouvi um silvo como o grande vento. Então, ouvi um roçar o chão conforme passava. E eu ouvi uma grande batida. Então mais roçar, então silêncio". O Irmão Mais Velho perguntou. "Quando você ouviu a batida?" E a Aranha pensou por um momento e respondeu "Quando a sétima marca passou". O Irmão Mais Velho agradeceu a Aranha, e seguiu a trilha do monstro até chegar a uma montanha.

"No topo da montanha, Uktena se encolheu e silvou. O Garou esperou até a noite cair, quando Uktena adormeceu. Então ele subiu ao topo da montanha. Ele tocou com sua lança uma escama na sétima marca e disse "Hai! Sei onde seu coração fica e posso matá-lo! Nunca cace meu povo novamente ou eu contarei a eles como e eles irão matá-lo!" Uktena deu um grito que derrubou três árvores e disse, "Guerreiro, você é bravo, pois arriscou aqueles que ama para me ver. E é esperto, pois achou como tirar minha vida. E mesmo assim foi honrado, por que não me matou enquanto dormia. Farei com você uma barganha: Não ensine seu povo como me matar, mas como me honrar, e guiarei vocês e ensinarei vocês poderosos e terríveis segredos, para que então eles tornem-se os mais sábios dos povos". E o Irmão Mais Velho refletiu sobre isso por um momento, e finalmente concordou. "Como devemos honrar você?" Ele perguntou e o Grande Uktena respondeu "Procurando por todo o mundo por aquilo que está oculto, e aquilo que foi esquecido, e aquilo que ainda não foi descoberto. Aprenda essas coisas e você também saberá aonde os espíritos malignos se escondem e os conhecerá quando os encontrarem". Assim o Irmão Mais Velho retornou a sua casa e disse a seu povo todas essas coisas, e foi assim que eles se tornaram o Povo do Uktena."

Uma História Diferente

Garras-de-Pederneira conta uma história diferente:

Existem alguns anciões cujos ancestrais lhes contaram o conto esquecido de como Uktena virou nosso totem. Isso foi muito depois de reivindicarmos as Terras Puras. Veja bem, nos tempos antigos de nossa tribo proclamávamos o Falcão dos Céus como nosso totem. Não, eu imagino que você nunca ouviu falar dele, por que ninguém o viu há muitas gerações. Suas asas se abriam pelo céu; ele tinha olhos mais aguçados que qualquer outro, até mesmo que o Falcão, e via tudo no ar e na terra. Foi ele quem nos levou até as Terras Puras, sempre guiando nossos passos em direção a comida e para longe dos locais perigosos.

Após o Irmão Mais Velho se assentar nas regiões desérticas, ele sentiu-se solitário, então foi procurar o Irmão do Meio. Ele viajou vários dias contra o sol até que cruzou um grande rio e subiu as verdes montanhas. Ele não encontrou o Irmão do Meio, pelo contrário, ele viu o Grande Uktena enrolado na montanha, adormecido. Por a serpente não o ter visto, ele foi poupado, mas a mágica mortal de Uktena atingiu o Falcão dos Céus, fazendo-o cair em uma profunda Modorra e até hoje ninguém foi capaz de achá-lo. O Irmão Mais Velho lutou com Uktena, e como você sabe, nosso ancestral venceu. Ele ordenou que Uktena trouxesse o Falcão dos Céus de volta à vida. Uktena disse que assim o faria se o Irmão Mais Velho assim o quisesse, mas então disse "Você é sábio e habilidoso. Há muito que posso oferecer. Você só precisar me honrar e eu farei você mais sábio."

"Eu honro o Falcão dos Céus" respondeu o Irmão Mais Velho "Porque ele vê tudo no céu e na terra."

"Ah, mas ele pode também ver nas cavernas mais escuras? Ele sabe o que acontece nos mais profundos lagos? Ele pode seguir os vai e vens secretos quando tudo está escuro e nem mesmo a lua joga sua luz sobre a terra? Sei de todas essas coisas. Honra-me e o farei mais sábio. Mostrarei onde as criaturas sombrias se escondem e como desenterrá-las. Lute contra nossos inimigos em meu nome e todos o temerão."

O Irmão Mais Velho era honrado, mas ele viu a sabedoria em tal aliança. Então ele fez como Uktena pediu, e nós prosperamos desde então. Mas por esse poder, um espírito honrado foi sacrificado. Todo poder vem com um preço; sempre pense sobre o custo antes de fazer uma escolha. Essa é minha história, contada a mim por meu avô, e tão velha quanto às eras.

Para as Novas Terras

"Então vagamos por vastas planícies e florestas, às vezes vivendo nas sombras de paredes de gelos que esmagavam a terra, as árvores e os ossos, que então recuavam para nos mostrar sua devastação. Nossos Parentes de duas pernas cresciam cada vez mais sábios. Suas ferramentas de pedras e seus desenhos e suas palavras ficavam cada vez mais complexos, assim como suas mentes. Àqueles felizardos o suficiente para que os chamassem-nos de parceiros ensinávamos a sabedoria, e os chefes que mantinham suas palavras prosperavam. Eles lutavam, como todos lutam no mundo, no entanto esses caçadores mantinham o equilíbrio na terra.

"Então outros Povos-Lobo vieram, de onde o céu se põe. Eles vieram e mataram os caçadores, destruindo bandos inteiros e deixando seus corpos aos carniceiros. Isso não teve nenhum sentido para nós. Se eles caçavam os caçadores, por que deixá-los apodrecer? Eles desejavam o território para seu próprio Povo? Certamente havia o suficiente para todos.

"Finalmente, alguns de nós questionaram os estranhos. Eles disseram que estavam selecionando os humanos para que eles não cobrissem a terra. Seus profetas disseram que quando o gelo recuasse e o mundo esquentasse os humanos iriam guardar plantas e animais entre paredes para que eles não precisassem caçar, eles se multiplicariam e construiriam grandes estruturas que nunca se mexiam e poderiam suportar o vento e a água. Dissemos a eles para fazer o que desejassem em seu território, mas que deixassem nosso povo em paz. Nós lhes dissemos para caçar os monstros como nossa Mãe gostaria que fizéssemos, e não desperdiçar tempo matando humanos. Porque isso traria medo ao coração dos humanos, em vez de ensinar sobre o amor da Mãe. Mas os estranhos não nos ouviram. Disseram que retornariam e se certificariam que tínhamos feito o que eles mandaram.

"Não faríamos do jeito que os estranhos disseram. Então nos preparamos para defender nosso território. Então, a Grande Mãe enviou um sonho ao Irmão Mais Velho, um sonho de uma terra vasta onde a caça era abundante. Nenhum outro Povo-Lobo vivia lá, mas havia muitos monstros que precisavam ser destruídos. 'Como chegaremos nessa terra? ' Perguntou o Irmão Mais Velho em seu sonho. 'Nós não temos barcos! ' E a Grande Mãe disse que para o bravo o mar secaria, mas logo o mar iria devorar a terra novamente para que ninguém alcançasse a ilha.

"O Irmão Mais Velho não quis arriscar seus irmãos, pois apesar do sonho parecer vir da Mãe, espíritos malignos algumas vezes mandam doces visões. Então ele viajou durante muitas luas, correndo junto da borda da parede de gelo até que ele achou um lugar entre o gelo e o mar. Do outro lado, ele sentiu o cheiro da caça, planícies abertas e florestas densas. O Irmão Mais Velho retornou e contou aos outros sobre o lugar. O Irmão Mais Novo disse que queria ficar e lutar, enquanto o Irmão do Meio não conseguia se decidir. Finalmente o Irmão Mais Velho convenceu-o de que era a vontade da Mãe , e o Irmão Mais Novo não queria ser deixado para trás. Então eles deixaram seus antigos campos de caça, levando seus Parentes favoritos, lobos e humanos, e cruzaram a terra entre o gelo e o mar. E depois que o último da tribo cruzou, o mar cobriu a ponte de terra e ninguém mais poderia segui-los até seu novo lar."

Uma Visão Contrária

Terra-que-se-Ergue sussurra:

Muitos dos meus irmãos caíram na mentira dos Arautos da Wyrm que nosso povo cruzou uma ponte de terra de suas terras para essas. Mas nós não cruzamos ponte alguma. O Povo-Lobo da Ilha da Tartaruga não veio de lugar nenhum. Sempre estivemos aqui. Vou contar a você a história que meu Avô me contou. Nos tempos antigos, pessoas viviam nessa terra. Mas a Wyrm também vivia aqui, e se movia pela terra e mar, corrompendo o que tocava. A Grande Mãe sabia que precisava de guerreiros fortes o suficiente para lutar contra o monstro antes que ele cobrisse o mundo. Então Ela cantou uma música de beleza e todos os ventos carregaram essa canção por toda parte. Dos desertos, das florestas, das planícies e dos pântanos, sete lobos responderam Seu chamado e vieram até Ela, e sete humanos ouviram a canção e também a seguiram. Todos eles A seguiram até uma caverna dentro de uma montanha sagrada no centro do mundo.

E na luz do fogo sagrado às pessoas e os lobos dançaram no ritmo da canção sagrada. Eles se uniram e seus espíritos se misturaram. A Grande Mãe desejou que Seu novo povo-lobo saísse para o mundo. Mas eles não desejavam ir, pois o fogo sagrado era muito brilhante e a canção muito bonita. Então a Grande Mãe chamou Sua irmã para chamá-los. Ela os chamou, e o povo-lobo viu sua luz prateada brilhando pela caverna e isso os levou até o mundo lá fora. Mas eles estavam felizes, pois cada um deles carregava a canção e o fogo dentro deles e assim eles nunca os perderiam. E eles partiram para lutar contra os monstros porque foram feitos para isso, e a Grande Mãe estava feliz. Essa é minha história.

Purificando o Novo Mundo

"Os irmãos continuaram sua jornada, além da neve, através das grandes florestas. Eles caminharam pela Ilha da Tartaruga partindo do gelo que se movia até as selvas abafadas, dos penhascos até as longas praias. O Irmão Mais Novo não foi muito longe até o sol deixá-lo nervoso por estar próximo demais. Para ele o uivo do vento faminto era música, um chamado para se juntar à dança da morte mais uma vez. Então ele deixou seus irmãos e retornou para a neve. O Irmão do Meio era apaixonado por coisas verdes e decidiu fazer sua casa nos vales férteis e florestas do leste. O Irmão Mais Velho escolheu o deserto, a secura limpa onde as sombras ficavam bem abaixo do sol brilhante, onde a caça precisava de uma

maior procura do que nas planícies que tremiam sob os cascos dos búfalos. Ele viajou pelas passagens secretas das montanhas, e falou com as águias e os pumas. Ele andou entre gigantes de madeira, silencioso como a neblina do mar pela manhã. Ele mediu a profundidade dos lagos abaixo da superfície da terra.

"Apesar dos Irmãos se encontrarem ocasionalmente, eles sempre retornavam para as terras que preferiam. Mas em suas andanças eles encontraram muitos espíritos malignos. Juntos e sozinhos, eles lutaram muitas batalhas, algumas delas com espíritos que você talvez ainda enfrente, jovem; outras com monstros que não são vistos desde os dias dos nossos avôs. Houve um grande Maldito, que nós chamávamos de Hálito-de-Cinzas; ele podia sugar toda a água —"

"Essa" interrompeu Nascido-nas-Marés, "***não*** é uma boa história para hoje."

Depois de um momento colocando sua história de volta nos trilhos, Assusta-os-Crocodilos continuou. "Mas os servos da Wyrm era muitos e poderosos. Morrer lutando contra a Wyrm é o que nós fazemos pela Mãe, o que sempre fizemos. Ainda que tais sacrifícios enfraquecessem a tribo. Quando muitas matilhas precisam morrer para derrotar um espírito da Wyrm, o próximo espírito irá enfrentar menos defensores. O Irmão Mais Novo aceitou isso, pois confiava apenas no que conhecia — rasgar seu inimigo até que ele morra. Mas o Irmão do Meio e o Irmão Mais Velho sabiam que deveria haver um jeito melhor. Se os humanos atacarem um urso, muitos irão cair pelas garras do animal. Mas se o urso é colocado em uma armadilha, ele não pode machucar ninguém. Foi então que fomos atrás de descobrir o segredo de prender os Malditos.

"Os Uktena e Croatan procuraram por muitas mudanças de estações, perguntando aos espíritos, algumas vezes se escondendo nos covis maculados dos próprios Malditos para observá-los. Continuamos a procurar até o dia de hoje. Os Uktena trouxeram de volta muitas coisas: Canções de poder e nomes secretos de poderosos Malditos, que nos deram poder sobre eles. Muitas dessas descobertas dividimos com os Croatan, e juntos enganamos os maiores Malditos, atraindo-os para lugares aonde pudéssemos aprisioná-los. Alguns nós cantávamos até adormecessem, outros nós prendemos aos fios de energia da própria terra. E para cada um deles nós deixamos vigias para observá-los. Então enquanto os Malditos menores nasciam e cresciam para serem exterminados, os maiores eram trancafiados, incapazes de ferir alguém."

Os Povos

"Diferente do que alguns Wendigo possam dizer, os humanos chegaram a estas terras antes de nós. Nós aceitamos como Parentes aqueles que compartilhavam nossos temperamentos, aqueles que nos intrigavam. Mas raramente vivíamos entre as tribos que nós escolhíamos; ao invés disso, estávamos sempre separados deles, vivendo nossas vidas enquanto os observávamos à distância as idas e vindas das nações dos Homens. Ensinamos nossos Parentes os caminhos da Mãe, a respeitá-La e Suas criações. Eles por sua vez tornaram-se líderes e conselheiros sábios entre seu povo. Assim, enquanto cuidávamos E assim foi, enquanto nós cuidávamos dos Parentes, não nos afeiçoamos demais a seus vizinhos menores. Tribos partiam em direção ao horizonte, lutavam e se uniam, e às vezes morriam. Tínhamos Parentes em terras de outras tribos, e eles nas nossas, e raramente lutávamos por tais assuntos. Esse era o modo das coisas, e fora observar, ensinar nossos Parentes e destruir o mal onde ele aparecesse, tínhamos poucos assuntos com o Povo. Sei de alguns Estrangeiros da Wyrm que outras tribos se metiam nos assuntos das nações humanas de tempos em tempos. Isso, acredito, é um erro. Observar e atacar quando necessário é o nosso papel. Deixamos a política para nossos Parentes.

"Mas manter o homem em harmonia com a Mãe requer vigilância constante, mesmo com toda nossa força, o Povo-Lobo nunca foi tão numeroso. Mesmo no centro de nossa terra natal, a escuridão podia se infiltrar. Por muitas, muitas estações nossos Parentes guiaram as pessoas pelos desfiladeiros do deserto, vivendo em harmonia, em beleza junto da terra. Raramente nós os visitávamos, pois as pessoas nos temiam assim como todos que não tem nosso sangue. Mas eventualmente nossa ausência foi demais.

"Haviam aqueles que não seguiam o caminho da beleza, mas acreditavam apenas no poder. Eles fizeram as pessoas viverem em cidades cada vez maiores, espalhando suas plantações além do necessário para que as pessoas crescessem e prosperassem. Essas pessoas malignas tomavam os corações de nossos Parentes, ou os matavam, e atacavam as terra de seus vizinhos constantemente. E para se tornarem ainda mais poderosos, corrompiam aqueles que podiam usar mágica. Esses bruxos matavam com o olhar, e comiam pessoas como parte de seu ritual, para ganhar força e se afastar cada vez mais da harmonia do mundo. Os líderes buscavam os bruxos cada vê mais, em busca de conhecimento sobre seus inimigos e o poder de combatê-los. Após um tempo, os bruxos eram mais poderosos que os líderes, e frequentemente os devoravam para ganhar ***sua*** força."

Ele fez uma pausa e assumiu uma posição mais confortável. Mas Erishka viu seus olhos brilharem abaixo de suas sobrancelhas escuras, tocando cada um dos anciões, imóveis como rochas, antes de se concentrar nela.

"Os bruxos causaram um grande mal. As pessoas atendiam seus desejos por medo, pois aqueles que tentavam correr ou lutar eram cozidos e devorados, ou pregados nas paredes dos desfiladeiros para morrerem no sol e pendurados até que o vento e a areia os esgotar. O Avô Serpente se satisfazia com suas maldades e dava a eles ainda mais poder. Os bruxos arrastavam maus espíritos consigo para trazer doença e períodos de estiagem severa para punir a resistência ou espalhar o medo. Mas, finalmente, os Uktena voltaram a checar

seus Parentes nos desfiladeiros e descobriram essa atrocidade. Muitas matilhas desceram até as fortalezas do deserto e mataram os Malditos e os bruxos. Então, sob a liderança de nossos Parentes leais, o povo abandonou as cidades nos penhascos e rumou para vilas menores ao sul, e aprendeu a viver em harmonia com a terra novamente.

O Culto ao Coração Inimigo

Thomas Ataca-o-Coração-Negro murmura em seu canto escuro:

Apesar da nossa tribo não estar presente para a criação da Litania, reconhecemos a sabedoria em cada lei. Isso inclui a lei contra comer carne humana. Vergonhosamente, nem todos vêem como essa proibição é correta. Nos dias de muito tempo atrás, nossa tribo procurava o conhecimento assim como ela o faz hoje. Um grupo descobriu um ritual que permitia os Uktena a retirarem a força e o conhecimento comendo a carne de um inimigo. Aqueles que praticavam o ritual canibalístico eram conhecidos simplesmente como Comedores-do-Coração-Inimigo (mesmo que consumissem muito mais), e seus alvos principais eram os bruxos que serviam o Avô Serpente — que melhor forma de aprender os planos e fraquezas de nossos maiores inimigos? Infelizmente, essa prática os corrompeu.

Logo, seus cardápios se expandiram, e começaram a incluir inimigos, aliados e até mesmo Parentes. Alguns Parentes começaram a praticar o ritual sangrento, apesar de não ganharem nenhum benefício a não ser a boa vontade dos Comedores-de-Coração. Totalmente corrompidos os Comedores-de-Coração usavam vilarejos inteiros como isca para atrair Malditos poderosos, que eram então presos em terríveis fetiches. Em tempo, outros do Povo-Lobo descobriram esse ato hediondo e várias matilhas caçaram e destruíram até o último Uktena Corrompido. Eles esperam que sim.

"Apesar de muitos de nossos Parentes terem sofrido por esse erro, nós aprendemos com ele. Aprendemos os nomes de novos espíritos maléficos, e ganhamos conhecimentos sobre as fraquezas e necessidades da mente e do coração humano. Éramos mais forte do que ela, e assim caçamos a Wyrm com ainda mais empenho.

"Eis a diferença entre o Irmão Mais Velho e seus dois irmãos. Sabíamos que males sutis continuavam a crescer, mesmo depois que os destruíamos ou prendíamos. Por que não? Mesmo queimada por um incêndio, a floresta não volta a ficar verdejante na estação seguinte?

"Mas nossas tribos irmãs acreditavam em outra coisa. Claro, pequenos Malditos normalmente eram achados se fossem procurados com insistência, espalhando doenças ou loucuras entre os desavisados. Mas eles acreditavam que os maiores males ficavam presos para sempre, como se o mal fosse finito e fixo. Para eles, tudo era um paraíso imaculado. Dissemos aos Filhos do Wendigo para observar o mal, mas eles não ouviram. Gastaram seus esforços contra os amargos ventos do norte e uns contra os outros, e nos chamaram de tolos. Mesmo quando enfrentavam os filhos da Wyrm, eles culpavam sombrios mas imaculados espíritos. O Irmão Mais Novo fechou seus olhos e tampou seus ouvidos, e não conheceria nada mais além do que aquilo em que acreditava.

"Os seguidores da Tartaruga também acreditavam na mentira mas, diferente dos Wendigo, eles podiam ser direcionados à verdade. Infelizmente, eles não regiam bem ao perceberem que estavam errados. Deles era a fúria da vingança. Por exemplo, entre seus Parentes, existia uma nação próspera em um vale fértil. Eles cresciam numerosos e construíam morros altos e grandes cidades. Assim como hoje em dia, onde muitas pessoas se reúnem você encontrará o Avô Serpente. Ainda assim o Irmão do Meio não percebeu a corrupção que crescia em suas próprias terras. No fim, foi nossa própria tribo que viu os sinais e mostrou-os aos Croatan. Em fúria e humilhação eles destruíram os construtores de morros. Os caídos eram assassinados, por garras ou por maldições espirituais. Mas os Croatan não pararam aí — eles atacaram a tribo e fizeram as colheitas secarem e os guerreiros fugirem da batalha. As pessoas fugiam ou eram capturadas por outra tribo ou morriam de fome. ***Até mesmo seus Parentes sentiram sua fúria***. Muitos morreram, e o resto perdeu suas terras e suas liberdades para tribos vizinhas — tribos que ocasionalmente eram maculados pelo Avô Serpente. Nos culpamos por causar a destruição de tantos com tão pouco a ganhar.

"O Irmão Mais Novo nos ignorou. O Irmão do Meio se exaltou. Então não é de se surpreender que o Irmão Mais Velho parou de falar sobre o Avô Serpente, e guardou seus conselhos enquanto enfrentava o inimigo à sua maneira. Víamos o mal em um lugar, rastreávamos sua fonte, e se ele se encontrasse em território de outro, nós fazíamos o serviço mais silenciosamente para não incomodar nossos irmãos com a verdade.

"Assim, as outras tribos notaram como escolhíamos nossas palavras, ou usávamos engodos ou, simplesmente, não dizíamos nada. Começaram a desconfiar de nós, dizendo que nós reuníamos segredos como milho, mas não dividíamos nada. E assim nós fizemos. Quando tudo à nossa volta eram coisas que nossos irmãos não acreditavam ou não aprendiam, aprendemos a guardar segredos. Aprendemos bem essa lição."

Nos Tempos de Meus Pais

"Esses foram os dias de nossa força, os tempos que os Arautos da Wyrm chamam, de forma prepotente, de pré-história. Eles não têm uma história própria, então eles tem que usar artefatos para contar a eles seus passados. Não precisamos de papel e tinta para conhecer as coisas. Sabíamos da vinda ***deles*** muito antes de chegarem."

A Grande Invasão

"Os Intrusos, os Arautos da Wyrm, trouxeram morte a nossos Parentes e adoeceram as criaturas, o ar e a

própria terra da Ilha Tartaruga. Talvez nossos ancestrais tivessem agido diferente se soubessem. Talvez não. Presságios são, com muita frequência, compreendidos apenas depois de aconteceram. E assim foi com nosso conhecimento sobre os Intrusos."

Profecias

"Muito antes dos Arautos da Wyrm chegarem em peso em nossas terras, alguns vieram nos visitar. Alguns vieram atravessando o mar oriental, outros o do oeste. Eles nunca ficaram por muito tempo. Ou morriam de doença, ou eram mortos ou expulsos. Algumas vezes, seus protetores do Povo-Lobo vinham em seu auxílio. Dizem que os Crias de Fenris vieram após seus traiçoeiros Parentes serem mortos. A terra era dos Wendigo, mas a delegação que encontrou os Intrusos também incluíam um Croatan e um Uktena. Eles se recusaram a dar ouvidos à razão, e exigiam vingança sangrenta. Mas em suas fúria, eles foram estúpidos, e por nossa força e sabedoria, eles foram facilmente derrotados e retornaram a seus lares". Ele pausou e olhou em direção a Três-Dardos, que se moveu em seus assento, e esperou respeitosamente a pergunta.

"Onde ouviu essa história?" perguntou Três-Dardos.

"De Fumaça-Ascendente, Três-Dardos-rhya. E ela ouviu..." ele pensou por um momento. "Língua-Afiada. Fumaça-Ascendente me deu o direito de contar toda a história, que demora uma hora."

"Eu a ouvi dela, O nome é verdadeiro, como sempre" ele acenou com a cabeça. "Muito bem, continue."

"Mesmo depois que eles partiram, nossos profetas estavam preocupados. Eles viam estranhas visões, nas quais, como geralmente acontece, nenhum conseguia entender o que era até ser tarde demais. Um profeta, Pincel-Nevado, viu uma infestação de formigas se espalhar pelas praias, cobrindo tudo. Elas mastigavam todas as árvores e grama e ervas, construíram para si grandes montes ocos como os cupins fazem na África. E quando encontravam um coelho, se amontoavam nele e o mordiam até que morresse. E o cervo tentava correr, mas não era rápido suficiente. Toda criatura, do grilo ao alce, até mesmo o lobo, morreram e foram mastigados até não sobrar nada. Então uma grande serpente negra se arrastava entre a neblina, mas nenhuma formiga a tocava. Ao contrário, ela se alimentava das formigas ficando maior e mais gorda. O veneno que escorria de sua boca enegrecia a terra. A grande serpente rastejou para dentro de um dos montes. Logo, tudo era deserto e nada se movia, exceto as formigas. Assim disse Pincel-Nevado, uma lenda de nosso povo, de quem Luta-nos-Pântanos-rhya descende". A loba cinza se sacudiu, sua cauda bateu uma vez no chão de madeira como agradecimento ao elogio. Erishka pensou, ***Quanta bajulação***.

"Essa e muitas outras visões vieram através de gerações, mas mesmo assim nossas vidas continuaram. Mas isso iria mudar."

A Chegada do Homem Branco

"Algumas gotas esparsas podem anunciar as mais poderosas tempestades. E foi assim com a chegada dos Intrusos**.** Eles vieram em seus barcos e observaram nossas lindas terras, terras que não eram protegidas por fortes, paredes e canhões como eram na Europa. Então eles pisaram em nossas praias e proclamaram-se donos de tudo que podiam ver. Algumas vezes eles faziam trocas com os vilarejos que encontravam. Mas na maioria das vezes, eles os saqueavam por comida, escravos ou tesouros. Suas expedições sempre perdiam muitos para as doenças ou para a hostilidade que eles cultivavam com as tribos que encontravam. Muitas vezes perguntei aos anciões por que nós não os expulsávamos.

"Suas respostas eram sempre diferentes. Nós não percebemos, estávamos ocupados lutando contra espíritos malignos. Éramos poucos e ficávamos próximos de nossos locais sagrados. Deixamos as tribos cuidarem de si mesmas, desde que nenhum do Povo-Lobo estivesse entre os Intrusos. Um ancião me disse que seu ancestral perguntou aos espíritos o que aconteceria com os exploradores — eles continuariam a chegar à costa e causar problemas? Não, respondeu o espírito, logo eles morrerão e não mais atacarão nossas praias. Então o xamã não fez nada. E o espírito disse a verdade, pois logo os exploradores pararam de atacar a praia, pois após as pragas correrem pelas vilas e os colonos chegarem, os Intrusos ***possuíam*** as praias, elas já não eram mais nossas. Algumas vezes os espíritos não dizem toda a verdade; é por isso que devemos ser astutos e fazer as perguntas corretas."

Arautos da Guerra

"Os primeiros do Povo-Lobo que seguiram seus Parentes até nossas praias foram os Senhores das Sombras. Isso foi uma infelicidade. Se os Filhos de Gaia ou, até mesmo, os Peregrinos Silenciosos tivessem chegado primeiro, creio que o encontro não acabaria com consequências tão trágicas.

"Os Senhores das Sombras encontraram com a nossa tribo ao mesmo tempo que seus Parentes lidaram com Moctezuma. Sua língua era desconhecida e até mesmo sua língua Garou era um pouco estranha para nós, por estarmos separados por milhares de anos. Nós os saudamos em nome de Uktena e da Grande Mãe. Eles supuseram que o último se referia a Gaia, mas eles não reconheceram nosso totem tribal. Quando descrevemos o Grande Uktena, creio que seus líderes fizeram todo o possível para suas matilhas não atacarem, porque para eles, assim como para nosso Irmão Mais Novo, nosso totem parecia uma encarnação da Wyrm. Mas, ainda assim, nós não cheirávamos a mácula.

"Os Garou do leste eram abusados, não ofereciam presentes, não dividiam fumo, apenas ordenavam que nós reportássemos como protegíamos nosso povo da Wyrm. Éramos cuidadosos para não revelar mais que o suficiente para eles até que nós os compreendêssemos melhor, mas nossos cuidados aumentaram sua desconfiança. O ritual da sangria que nosso povo praticava parecia incomodá-los bastante — justo esses lobisomens cujos avôs

defendiam o Impergium! Garantimos a eles que nossas matilhas estavam sempre vigiando com cuidado os Malditos, e que eles não achariam mais mácula do que a que sentíamos nos espanhóis. Nem é preciso dizer que havia muita tensão entre as nossas tribos.

"Então, tudo deu errado. Uma de suas matilhas foi bisbilhotar em volta das grandes pirâmides. E descobriu um grande Maldito em Modorra ali. Descobrimos então que os Estrangeiros da Wyrm não sabiam como aprisionar Malditos, pois eles confundiram a prisão com um refúgio. Em um surto de fúria eles mataram o Vigia do Maldito e atacaram a cria da Wyrm. Ao invés de matá-la, eles a acordaram e foram massacrados ou expulsos. O Maldito afetou tanto astecas como espanhóis com a loucura do sangue. O próprio povo apedrejou o rei asteca e houve grande matança em ambos os lados.

"As matilhas de Senhores das Sombras sobreviventes acusaram-nos de sermos maculados pela Wyrm e nos atacaram. Não tivemos opção além de matar todos eles, pois eles já haviam causado grande mal às nossas terras. Ainda assim, antes deles morrerem, um mensageiro escapou para a terra dos espíritos e levou a mensagem a sua tribo sobre a grande derrota. Ainda lidávamos com os Malditos que escaparam quando muitas matilhas de Senhores das Sombras apareceram do nada e nos atacaram. Um de nossos aliados Camazot voou em busca de ajuda, mas morreu por um trovão furioso vindo dos céus. Fomos expulsos de nosso caern no decadente Império Asteca, expulsos para dentro das florestas.

"Depois, os assassinos voltaram sua atenção para outros povos e outros cultos de sacrifícios, inadvertidamente liberando vários Malditos que assolam o México até os dias de hoje. Eles encontraram os Balam e os Mokolé, e as Raças imediatamente atacaram umas às outras. Em sua fúria, o Povo Jaguar e o Povo Lagarto atacavam qualquer Garou que encontrassem, inclusive os Uktena. Os Parentes dos Balam morreram pela espada e pela doença e, eventualmente, se retiraram para seus Territórios Umbrais. Os Mokolé retiraram-se para seus lamaçais, matando qualquer Pessoa Lobo que chegasse perto. Mas os Camazot não eram guerreiros. Eles só podiam fugir e sequer isso eles fizeram. Eles voaram de aliado em aliado, reportando como a guerra progredia.

"Logo, todos estavam em guerra, e ninguém mais podia ajudar o outro. A cada dia, os guerreiros nativos ou desapareciam ou eram mortos, e não havia nada que o Povo Morcego pudesse fazer. Algumas histórias dizem que eles caíram em desespero e simplesmente aguardaram ser esmagados. Um a um eles morreram nas garras dos Estrangeiros da Wyrm, mesmo quando as matilhas se espalharam ao norte a procura de mais Feras. Dizem que o último dos Camazot enfrentou uma matilha de Senhores das Sombras na sombra penumbral de sua caverna, cheio de derrota em seus olhos. Quando a klaive perfurou-o, ele soltou o mais horrendo grito, como se todos da sua Raça chorassem juntos, ecoando toda a dor coletiva de Gaia. Muitos dos Garou da matilha enlouqueceram; seu assassino ficou surdo. Mas o choro ecoou pelo céu e todos os mundos. Isso abrandou os Senhores das Sombras, dizem, e por um momento eles realmente se sentiram culpados por um erro que cometeram. A partir desse dia, os Senhores não tomaram parte nos conflitos entre os Garou e as Feras da Ilha Tartaruga.

"Outras batalhas também aconteceram. Toda vez que os Garou europeus encontravam outros metamorfos, eles pensavam o pior. Talvez eles realmente acreditassem que as Feras eram corrompidas, mas suspeito que temessem que os Metamorfos queriam se vingar do genocídio cometido pelos Garou durante a Guerra da Fúria e queriam dar o primeiro golpe. Seja qual for a razão, quando uma Fera era descoberta, as matilhas européias caçavam com ferocidade igual a quando caçavam uma cria da Wyrm. Algumas Feras conseguiram escapar do pior da perseguição. Os Nuwisha eram espertos o suficientes para escapar de serem capturados, as crianças da Avó Aranha sabiam se esconder em plena vista. Mas o Povo Pantera sofreu imensamente sempre que um matilha os encurralava. A perda de seus Parentes para a perseguição dos Estrangeiros da Wyrm apenas acelerou seu declínio. Quanto ao Povo Corvo, nós não iríamos permitir que eles sofressem o mesmo destino dos Camazot. Mas por mais difícil que seja surpreender um Corax, nos asseguramos que isso seria impossível. De todos os caçadores das Feras, os Fianna provavelmente eram os piores, mas por alguma razão, eles deixaram os Corax em paz — até mesmo aqueles que odeiam a tribo do Cervo admitem isso. Duvido que alguma tribo Intrusa seja completamente isenta de culpa, até mesmo os Filhos de Gaia. Alguém em todas as tribos ajudou na caçada, ou pelo menos não tentou impedi-la.

"Embora guardemos muito rancor para com cada uma das tribos dos Estrangeiros da Wyrm, nós reservamos a parte mais amarga para os Senhores das Sombras. Eles derramaram o primeiro sangue contra nós, fortaleceram a Wyrm com sua estupidez, e levaram à extinção uma leal Raça das Feras tão inofensiva que nem mesmo um impuro cego poderia clamar Glória pela luta."

Nascido-nas-Marés olhou para o contador de histórias. Seu tom era calmo, mas Erishka pode ouvir uma pontada de comando. "Entendo as razões de sua raiva, talvez melhor que você mesmo. Mas apesar de que podemos nos lembrar e não esquecer, apesar de que podemos desconfiar, não devemos cair na armadilha do ódio. O ódio levou o Irmão Mais Novo, e ele não busca mais o caminho da sabedoria, apenas o da vingança. Além de que", ele acrescentou olhando em direção a Três-Dardos, "o sangue dos Intrusos se misturou com o nosso, eventualmente. Por mais que eles tenham enfraquecido as tribos e a causa de Gaia, eles também somaram sua força à nossa tribo". Ele aceitou o aceno de concordância de seu alvo e indicou para que ele continuasse.

O Sacrifício de um Irmão

"Os antigos avôs dizem que o choro de morte do

Povo-Morcego ecoou pelo mundo espiritual. Alguns dizem que a extinção de uma Raça Metamórfica chamou um dos maiores de todos os espíritos malignos, e ele veio. Se isso é verdade, ele não veio imediatamente, mas tinha um longo caminho a percorrer. Mas ele veio. E se chamava Devoradora-de-Almas, e era uma parte da própria Wyrm.

"Os Uktena foram os primeiros a perceber sua chegada. Ela chegou com a velocidade do vento e o rugido de um tornado. Os espíritos afortunados saíram do seu caminho, mas o resto foi consumido pela tempestade de fogo espiritual de sua fome primitiva. Os espíritos nos alertaram que o Maldito queria passar pelas fronteiras do mundo espiritual e entrar em nosso mundo, onde tudo devoraria. Nós nos reunimos em conselhos às pressas, tentando determinar onde ela entraria no nosso mundo e o que fazer quando chegasse. Enviamos mensageiros às outras tribos avisando e pedindo ajuda, pois precisávamos nos unir como nunca antes. Mas os Wendigo estavam separados demais e precisaríamos de tempo para reuni-los. O Irmão do Meio não respondeu nosso chamado.

"Não temos certeza do que houve, pois os espíritos que estavam próximos o suficiente para descobrir foram destruídos. Mas alguns anciões dizem que os profetas dos Croatan descobriram onde a Devoradora-de-Almas apareceria: Onde a terra encontra o mar do leste, o lugar que os Arautos da Wyrm chamam de Carolina do Norte. Por que lá? Ninguém sabe. Alguns dizem que não há razão, simplesmente era um lugar. Outros dizem que ela foi atraída pela fome dos famintos Arautos da Wyrm que construíram seus assentamentos por lá, ou por um ritual realizado pelos Dançarinos da Espiral Negra. Seja qual for o motivo, seus mais poderosos xamãs criaram um poderoso ritual, que mandaria o monstro de volta para onde veio. Eles sabiam que isso tomaria as vidas de muitos do Povo-Lobo, e que mesmo se fossem bem-sucedidos, ninguém sobreviveria. Os Croatan decidiram que os Filhos da Tartaruga carregariam esse fardo sozinhos, poupando suas tribos irmãs, para que a Ilha Tartaruga ainda tivesse protetores.

"Os mensageiros Uktena, e aqueles de nós que viviam entre os Croatan naqueles dias, tentara mudar suas mentes, convencê-los a deixar as outras tribos os ajudarem. Mas uma vez que o Irmão do Meio escolhia um caminho, ele não se desviaria dele mais do que uma montanha pode ser movida pelo mais forte dos ventos. Eles nos honraram deixando que os nossos que viviam entre eles se unissem à batalha.

"No mundo espiritual, ouvíamos um som como o de uma tempestade distante, se aproximando e retumbando, e sabíamos que o monstro havia chegado. Dos caerns próximos e distantes, abrimos pontes da lua para nos levar até as terras dos nossos irmãos. Mas nenhuma veio, porque todos os caerns do Irmão do Meio estavam fechados para nós. No momento que os nossos guerreiros chegaram ao campo de batalha na costa, tudo tinha terminado. Todos haviam sumido — Croatan, Uktena, Wendigo, Parentes e Arautos da Wyrm, corpo e espírito — e até hoje nenhum rastro dos defensores foi encontrado em suas terras natais espirituais ou na forma de um espírito ancestral.

"Amargamente lamentamos pelo sacrifício do Irmão

do Meio. Mas agora tínhamos um novo dever: Assumir o fardo que os Croatan nos deixaram. Procuramos em todos os lugares pelos caerns de nossos irmãos, reabrindo-os onde podíamos, e ocultando aqueles onde éramos poucos para defendê-los. Alguns nós já conhecíamos, outros descobrimos. É provável que alguns nunca foram encontrados. Mais importante, procuramos pelos locais secretos onde grandes Malditos eram mantidos, para assumir a vigília. Encontramos a maioria — a ***maioria***.

"Desde então, honramos o Irmão do Meio, e lamentamos por ele. Ele sempre nos tratou justamente, mesmo quando optava por não ouvir nossos conselhos. Todo ano, nas profundezas do inverno, cantamos a canção dos Croatan para marcar seu sacrifício. Muitas seitas cantam para a Tartaruga, na esperança que ela ouça e retorne.

"O Irmão do Meio era, também, a ponte entre nós. O Irmão Mais Novo e o Irmão Mais Velho ouviam mais a ele do que ouviam um ao outro. Nós nos separamos depois disso, cada um com suas próprias preocupações. O Irmão Mais Novo culpou o Irmão Mais Velho por não ter salvado o Irmão do Meio (como os mais novos normalmente fazem) e sem ninguém para acalmar sua raiva, ele deixou a Fúria e o ódio queimarem ainda mais forte que os ventos do inverno que ele favorece. Acho que ele secretamente invejava o Irmão do Meio, e desejava ter morrido ao seu lado. O Irmão Mais Velho entendeu a dor de seu irmão, pois ele culpava a si mesmo (como irmãos mais velhos normalmente fazem) — por não saber aonde o mal atacaria e por não ser ter uma solução melhor que seu corajoso-mas-não-tão-esperto irmão. Então, ele se perdeu em sua busca por segredos, por conhecimento que talvez precisaria no futuro, para uma crise ainda não imaginada."

A Morte de Muitos Povos

"Os Intrusos eram poucos no começo, e apesar deles terem armas de fogo, armaduras e cavalos, nós podíamos expulsá-los de nossas praias como fizemos centenas de anos antes. Mas eles tinham uma arma mais terrível e eficiente que qualquer coisa que os Arautos da Wyrm podiam fazer com ferro, madeira ou pólvora negra — uma arma que não podíamos combater. A praga. Tuberculose, cólera, sarampo, gripe, tifóide — todas essas e muitas outras eram espalhadas pelos sujos e corrompidos Arautos da Wyrm, mas a pior de todas era a varíola. Ela se espalhou por vilarejos muitas vezes até que não sobrasse ninguém para contraí-la. Aqueles que ela não matava, ela corrompia, desfigurando-os por dentro e por fora. Os povos dessa terra não conheciam tais pragas. Quando um caía doente, a família e os curandeiros se aproximavam para ajudar e acabavam sendo infectados também.

"As grandes cidades esvaziaram e desapareceram, deixando a terra sem cultivo e o morro que, eventualmente, alguns anos depois os Intrusos atribuiriam às antigas civilizações. Com o colapso de suas sociedades, os sobreviventes escapavam para vilas ainda menores ou voltavam para seu antigo estilo de vida de caça e coleta.

"A morte começou quando os primeiros Arautos da Wyrm colocaram seus pés em nossas terras, mas não terminou por centenas de anos. A maioria das vezes os contágios eram acidentais, apesar de que um Wendigo me disse uma vez que soldados entregavam cobertores infectados com varíola para os índios, com a ***intenção*** de deixá-los doentes.

"Nações inteiras morreram. Toda sua cultura, suas canções, suas crenças, suas memórias... tudo perdido. Nações se enfraqueceram para travar guerra com os Intrusos. Em desespero, muitos perderam sua fé nos costumes antigos e se viraram para o deus dos Intrusos. Enquanto os Intrusos se fortaleciam, nossos Parentes e seus povos se enfraqueciam, morrendo em suas terras, e mais tarde morrendo nas reservas.

"Não há como saber quantos morreram — mesmo entre as tribos que acolhemos não contávamos — mas aqueles que estudam tais coisas dizem que milhões, talvez dezenas de milhões, morreram pelas doenças trazidas pelos Arautos da Wyrm. Para aqueles da nossa tribo que viviam naquela época, números não eram importantes quando suas parceiras e filhos morriam, com suas faces apodrecidas pela varíola."

Uma Visão Diferente

Trinta-Escalpos grunhe seu ponto de vista:

Acho que a vinda dos europeus foi ***quase*** uma coisa boa. As pessoas de nossas terras estavam ficando muito astutas. Sabiam o segredo de como fazer o milho crescer em vez de permitir que a Mãe providenciasse tudo. Eles ficaram numerosos e se reuniam em grandes assentamentos. E certos homens ficaram poderosos e eram chamados de chefes ou sacerdotes. Eles criaram religiões e faziam guerra com seus vizinhos por poder ao invés de guerrearem por comida. A Wyrm adora tais tempos, porque é mais fácil corromper quando se tem um grande poder para ser mantido, e dez mil homens podem causar mais dano que vinte sozinhos.

Então, construíram grandes montes e pirâmides para seus líderes e deuses, e derramaram o sangue uns dos outros em nome dos senhores e de deus, e a mácula cresceu. E nossos ancestrais pouco podiam fazer.

Então os invasores vieram e destronaram os reis dos templos de pedra. Suas doenças e suas armas de fogo esvaziaram as grandes cidades e fizeram os sobreviventes voltarem para vilas pequenas ou para os modos nômades de outrora. Uma vez que isso aconteceu, nós devíamos ter atacado os invasores com toda nossa força e os matado para que esquecessem as Terras Puras de novo. Mas não o fizemos, e no final, a pequena quantidade deles foi a causa da derrota de nossos povos.

Como Fogo nas Planícies

"Eles continuaram a vir, essas pessoas de além da grande água. Um pouco aqui e ali, mas não o suficiente

para ser uma ameaça. Algumas tribos os receberam bem, enquanto outras lutaram com eles. Mas mais e mais vieram, e eles construíram mais fortes e trouxeram mais armas e suas doenças. Eles comerciaram com os índios, e lutaram com eles, mas sempre reclamavam mais terras. Logo, os Intrusos eram uma maré que não podia ser impedida. E à medida que sua força crescia, assim também fazia sua arrogância. Eles não compreendiam os índios, então eles tentaram fazê-los parecidos com eles mesmos. Se isso não adiantasse, eles faziam a guerra — qualquer coisa para liberar a terra para mais assentamentos."

Guerra de Homens, Guerra de Lobos

"Os Arautos da Wyrm adoram fazer guerra. As tribos puras dos homens guerreavam também, mas, em sua maioria, eles tinham razões honestas para isso, como defesa ou fome. Porque todos eram mais ou menos iguais, pegar mais do que você precisa na guerra apenas cansaria você, mataria seus guerreiros, então você não conseguiria se defender contra ninguém mais. Os Arautos da Wyrm normalmente amarram suas verdadeiras razões com ideologia, lutar e morrer por falsos deuses e virtudes escritas em pedaços de papel. Eles dizem fazer guerra contra um povo para ajudá-lo, quando o que os Arautos da Wyrm realmente querem é ajudar a si mesmos.

"Os europeus lutavam até mesmo entre si, reclamando por terras em que eles nem ao menos viviam. Os ingleses e os franceses fizeram alianças entre as tribos indígenas, incitando eles a lutar contra rivais europeus e antigos inimigos entre as tribos. Algumas tribos se rebelaram contra seus aliados brancos. Algumas permaneceram neutras. Essas guerras continuaram por quase cem anos. Nessa altura, os ingleses Intrusos que tinham se estabelecido na ponta leste da Ilha Tartaruga, começaram a se chamar de americanos e travaram guerra com seu povo do outro lado do oceano. Novamente, eles recorreram às tribos, mas, dessa vez, a maioria ficou do lado do inimigo distante ao invés de apoiar o inimigo que derrubava as florestas e caçavam os índios. Mas quando os ingleses desistiram, eles esqueceram seus antigos aliados, que sentiram a vingança dos colonos. A luta continuou, mas, no final, era sempre os índios que davam terreno, seja devido aos mosquetes ou a tratados.

"Logo a maior parte do leste estava sob controle dos Intrusos, e eles se moviam para o oeste. Os Intrusos novamente lutaram entre eles, trazendo seus soldados de volta ao leste e dando mais espaço para os índios. E como havia poucos índios no leste, os Intrusos não se incomodaram em tentar simpatizá-los com um dos lados, apesar de que alguns índios lutaram mesmo assim — os Confederados prometeram devolver terras para aqueles que lutaram, mas como eles perderam, os índios que os ajudaram foram punidos. Quando essa guerra estava decidida, os Intrusos voltaram seus olhos para o oeste novamente, e a avalanche recomeçou. Trilhos de ferro e fios de cobre, as ferramentas do Avô Aranha, se espalharam através do vale e da planície. A grama foi removida e fazendeiros cultivavam plantações em linha

Escravidão

Olhos-da-Noite, Uktena Meia Lua, ensina:

O direito sobre outras pessoas não foi inventado pelos Arautos da Wyrm. De fato, as tribos das Terras Puras tinham escravos antes dos Intrusos chegarem. Mas os Intrusos institucionalizaram a escravidão como nunca antes visto nessas terras. Desde o início, os espanhóis, holandeses, ingleses, franceses, portugueses — todos procuravam nativos para trabalharem para eles. Mas eles não eram muito cooperativos; fugiam ou se revoltavam, e causavam mais problemas do que valiam a pena. Então os Arautos da Wyrm foram para uma fonte diferente, África. Das plantações no Oeste Indiano e por toda a costa do Atlântico, navios de escravos carregaram meu povo na escuridão e na sujeira, e muitos morreram de doenças ou de medo antes de colocarem os pés na terra. Aqueles que sobreviviam trabalhavam no plantio de arroz, tabaco, cana de açúcar, algodão ou café — colheitas lucrativas que precisavam de muitas mãos para crescer e colher. Trabalhavam em benefício de seus senhores e eram vistos como úteis apenas para o serviço que lhes fora delegado. Ao que posso imaginar, meus próprios parentes de sangue foram um dos últimos a chegar aqui antes de tudo acabar. Nem mesmo meu espírito guia sabe qual lugar da África eles chamavam de lar.

Muitas pessoas pensavam que era errado possuir outros povos, mas o dinheiro sempre será uma forte justificativa para o mal. Quando no norte eles começaram a fazer máquinas para substituir o trabalho manual, ficou bem mais fácil desdenhar da escravidão e dos senhores de escravos. No sul, onde todo o dinheiro era através do cultivo e não da extração ou da construção, você pode acreditar, eles justificavam a si e a seus atos horríveis. Alguns escravos se rebelaram contra seus senhores; eles sofreram por isso. Alguns escaparam, procurando refúgio no movimento anti-escravocrata no norte, ou, como meu ancestral, se escondendo entre os Seminole, na Flórida. Mas fugir era arriscado, e espancamentos eram o mínimo que um escravo foragido podia esperar se fosse pego.

Após a guerra e de algumas emendas, a escravidão foi declarada ilegal. Mas isso não fez a vida de 4 milhões de ex-escravos mais fácil. Ganhar quase nada ainda é ganhar, então, mesmo que você não pudesse viver, tecnicamente, não era escravidão. Negros, mexicanos, índios, chineses, todos eles foram usados pelos Arautos da Wyrm. Apesar das coisas não estarem tão ruins quanto eram, eles continuavam sendo usados. Não sou amargurado. Certo, talvez seja. Quero conhecer a terra em que meus avós viveram e os Arautos da Wyrm tiraram isso de mim. Há uma pequena parte do meu coração que sempre terá a lembrança desse roubo contra eles. Mas também faço parte das Terras Puras e tenho o conhecimento de meus ancestrais para me dar forças. Sei quem sou, e isso é o mais importante de tudo.

reta. Florestas desapareceram, a caça desapareceu. Milhões de búfalos morreram por seus couros, deixados para apodrecer com carne suficiente para alimentar o mundo. Os Intrusos eram realmente servos da Weaver e da Wyrm, pois eles não sabiam nada sobre harmonia com o mundo e com outros povos. Falavam apenas mentiras, e queriam, simplesmente, mudar o mundo para seu próprio benefício.

"Os Intrusos tentaram de tudo para acabar com nossos Parentes nativos. Tentaram guerra aberta, usaram de trapaça para capturar e matar os líderes. O exército desarmou vilas e então permitiu que os novos donos matassem todos eles. Eles pegaram tudo de bom para comer e envenenaram o que não podiam levar. Desperdiçaram muitas vidas e muito ouro para garantir que nenhum índio viveria livre com apenas o que a Mãe pudesse fornecer para eles. Muitas tribos lutaram bravamente, mas, no final, fomos todos derrotados."

À medida que a lista de erros cometidos contra os nativos continuava, o ancião chamado Canta-de-Volta-ao-Vento ficava mais agitado. Ele parecia estar prestes a interromper quando Assusta-os-Crocodilos mudou seu tom.

"Mas por tudo que os Intrusos fizeram aos índios e a nossos Parentes humanos, com os lobos eles nem sequer mostraram tal misericórdia. Só a Mãe sabe quantas dezenas de milhares de lobos foram mortas pelos Intrusos. Quando a guerra com os índios acabou, os novos residentes viraram sua atenção para o lobo. Eles atiravam, caçavam e prendiam os animais com um ódio que ia além do que eles sentiam pelos índios. A pior de todas as atrocidades, no entanto, era que eles envenenavam as

Os Arautos da Weaver

Gelo-Partido parece pensativo:

As tribos das Terras Puras sempre chamaram os recém-chegados de Arautos da Wyrm, e isso é verdade. Mas a Wyrm sempre esteve aqui, apenas esperando o momento certo para corromper um coração ou adoecer um espírito. Sempre estivemos observando a Wyrm. Mas a Weaver era outra coisa. Nunca tinha sido uma ameaça para nossas terras como a Corruptora foi. Isso mudou com as invasões. Nossos Parentes construíram e mudaram seu mundo com pequenos incrementos de terra ou fogo, mas os europeus odiavam viver em um lugar que não se encaixava com sua idéia de ordem. Florestas onde árvores cresciam grossas, nativos que não se ajoelhavam ao deus branco — essas coisas os invasores odiavam. Então eles limparam a terra, até mesmo removendo as raízes das árvores. Fizeram mapas da terra, e desenharam linhas nos mapas, construíram paredes e estradas onde as linhas eram desenhadas. Quando os rios não iam para onde eles queriam, eles cavavam novos rios, retos como flechas.

Mais tarde, eles cortaram as árvores, deram forma a elas e replantaram-nas, e suspenderam fios para que pudessem falar com pessoas além do horizonte. Construíram suas estradas de ferro, fazendo pontes e explodindo buracos nas montanhas. A reformulação do mundo continua até esses dias. A Wyrm não conseguiria achar abertura sem a Weaver para preparar sua chegada. E isso não teria acontecido se os europeus não tivessem trazido a Weaver através do oceano.

carcaças na esperança de matar os lobos carniceiros. Isso funcionou, mas matou tudo com que entrava em contato, de pássaros a cachorros e crianças — tudo que comia carne. Proteger nossos Parentes de quatro patas ficou mais difícil a cada ano; tínhamos que observá-los de perto para que não se aproximassem muito dos vilarejos, ou comessem carcaça sem inspeção. Era um trabalho difícil, e tirou vários caçadores valiosos de outras funções, mas nós conseguimos mantê-los perto de nós, os poucos que restaram. Mesmo agora nós devemos protegê-los, pois enquanto uns homens continuam a caçá-los, outros desejam estudá-los. Mais de um caern ficou perto de ser descoberto por cientistas curiosos."

O Debate dos Parentes

"Agora contarei sobre um dos maiores debates entre nosso povo. A tribo estava em perigo. Muitos dos nossos Parentes humanos foram mortos pela guerra e doença. A maioria dos nossos Parentes de quatro patas do leste foi morta pelos Arautos da Wyrm, ou levada como espólio pelos Estrangeiros da Wyrm. Nosso desespero cresceu, pois os poderes do Avô Serpente e a força dos Estrangeiros da Wyrm cresciam diariamente, enquanto nossos números diminuíam.

"Nas alagadas e pantanosas terras da Flórida, grupos de Creeks, Yuchis e Yamassees mudaram para o sul e se juntaram aos grupos que sobreviveram à ocupação espanhola. Nessa época, todos eram chamados de Seminole, uma corrupção da palavra em espanhol para "selvagem" ou "fugitivo". Entre seus números estavam escravos que fugiram das plantações do norte. Os Uktena dessas terras estavam intrigados, porque alguns fugitivos contavam histórias de sua terra distante, suas lendas, seus amuletos e seus encontros com o mundo espiritual. Poucos desses nós descobrimos possuir introspecção e uma natureza curiosa que muito admiramos entre nossos Parentes. Alguns fizeram uma revelação chocante: em suas veias corria o sangue de outras Raças Metamórficas, as Feras desconhecidas pelos Uktena. E os Uktena locais ouviram suas histórias, mas, mais que isso, eles desejavam assumir os recém-chegados como seus.

"A notícia se espalhou e o escândalo atingiu a Tribo. Muitos ficaram ultrajados, mas devido à falta de Parentes, outras seitas também desejavam abrir sua Tribo para os Parentes de além dos oceanos. Logo, um Grande Conselho foi convocado para discutir a questão: Deveríamos aceitar como Parentes os que não eram descendentes de nativos americanos? Parece bem simples hoje, mas costumo achar que era uma questão mais segregadora na época. Os Uktena da Flórida eram favoráveis a inclusão, enquanto muitos dos anciões do oeste se opunham a misturar nosso sangue. Outros diziam que entre com as mortes por doença e as remoções que já aconteciam no norte, não sobraria nativos para acasalar ao leste do Grande Rio. Dentro das seitas e até mesmo matilhas existiam divisões entre o que hoje chamamos de "tradicionalistas" e "progressistas". O Conselho debateu por semanas antes de ser dissolvido e todos voltarem para suas terras.

"Depois de pensar sobre isso durante o inverno os Uktena se reuniram novamente. Agora mais pensavam como os progressistas, mas muitos ainda eram contra a idéia. Dois dos mais influentes Uktena do conselho eram um Lua Minguante tradicionalista, chamado Pelo Amarelo, e um Meia Lua progressista chamado Agarrador-de-Lança. Sabendo que as palavras quentes de Pelo Amarelo mantinham seu campo unido, Agarrador-de-Lança desafiou Pelo Amarelo. Pelo Amarelo não desejava lutar à principio, então pediu que o Grande Uktena mandasse um sinal a eles. Eles construíram uma fogueira sagrada, e seguiram sua fumaça pelo mundo espiritual e observavam para ver que caminho a fumaça iria seguir. Mas então eles discutiram sobre o sentido da direção, porque os sábios liam diferentes significados na forma como a fumaça viajava, então nada podia ser decidido.

"Frustrado, Pelo Amarelo gritou por combate, e logo os dois estavam se circulando. O Guardião das Canções tinha visto mais batalhas que o Meia Lua, mas sua Fúria queimava com mais força. Agarrador-de-Lança não distribuiu golpes, apenas dançou fora do alcance das garras de Pelo Amarelo, enquanto caçoava de seu oponente. Finalmente, o quatro patas caiu em fúria e pulou sobre Agarrador-de-Lança, quase o matando. Mas por entrar em frenesi ele perdeu o desafio, e foi removido do debate.

"Sem as boas palavras de Pelo Amarelo, os tradicionalistas perderam terreno.

"Eles estabeleceram um compromisso. Não aceitaríamos como Parentes os europeus que mataram nosso povo com arma, cruz e doença. Mas dividiríamos a força de nosso sangue com aqueles nos quais as vidas e terras foram devastadas pelos Arautos da Wyrm. Na época, eram principalmente as pessoas trazidas em correntes além do oceano, os africanos.

"O Irmão mais Novo não se importou com isso. Os Wendigo disseram que se relacionar com estrangeiros era mais um passo para sermos subjugados pela Wyrm. Nossa decisão criou uma fissura entre os povos das Terras Puras que ainda não foi curada, até hoje. Mesmo com toda sua amargura, e alguns Uktena com a mesma opinião, foi uma escolha acertada. Quando começamos a procurar era fácil achar Parentes aptos. Muitos dos escravos fugitivos que acolhemos tinham mentes fortes e cheias de recursos. Alguns se lembravam de seus próprios caminhos tribais, e nós ouvimos atentamente. Descobrimos que ainda existiam Metamorfos na África. Com o tempo, as crianças Uktena se misturaram com os maoris, polinésios e os montagnard. Nós, até mesmo, acolhemos como Parentes os que vieram dos desertos do Oriente Médio e das estepes onde nossos primeiros ancestrais peregrinaram. Através deles conseguimos nova força, novos segredos, novas maneiras de vermos os espíritos. Mas falarei disso uma outra hora. Porque a maior parte de nossa história está e sempre será encontrada, na Ilha da Tartaruga."

A Remoção

"Os Intrusos não gostavam de ver nenhum índio. Eles queriam nossos Parentes fora de vista, além da serra, do outro lado do rio. Só então eles ficariam satisfeitos, até que mais Estrangeiros da Wyrm vieram e queriam novas terras. Creio que matar até o último dos povos nativos seria muito difícil ou muito desagradável para eles, então eles assinaram um tratado com os membros das tribos e "compraram" suas terras. Nosso povo não entendeu realmente como alguém podia comprar terra. Os Intrusos não conseguiam compreender como uma tribo podia clamar as terras sem uma posse individual. Os Intrusos então fizeram uma séria de "tratados finais", que eles quebraram logo que os novos Intrusos chegaram. A maioria dos tratados foi feita sob ameaça, algumas vezes subornando pessoas que não falavam pelas tribos. Mas, uma vez assinado, os europeus os forçaram até que ***eles*** estavam prontos para quebrá-lo. Eventualmente, a ganância dos Intrusos decidiu que a melhor coisa para se fazer era mover todos os índios para o oeste.

"As Cinco Tribos Civilizadas — Seminole, Creek, Choctaw, Chickasaw e especialmente os Cherokee — fizeram esforços para tentar unir os costumes das tribos com os dos Intrusos, cultivando plantações, se educando e, até mesmo (no caso dos Cherokee), criando um alfabeto para seus jornais e documentos legais. Mas apesar dos Intrusos clamarem que queriam "civilizar" os nativos, eles realmente queriam apenas que eles sumissem e que a terra fosse limpa para o assentamento dos brancos, e para a extração do minério e da madeira. Então, por força ou por esperteza, as terras foram tomadas, uma por uma. Os Cherokee usaram as leis dos Intrusos contra eles, mas apesar do tribunal superior pronunciar em seu favor, sabemos que o papel de nada vale contra a espada.

"Os Seminole se defenderam da única maneira que importava para os Intrusos — derramando o sangue daqueles que queriam removê-los de suas terras. No final, as tribos foram retiradas de suas terras ancestrais e forçadas a marchar para as planícies do oeste. Muitos morreram de desnutrição, exposição ao sol e doenças. Seus corpos estão em covas sem nome ao lado das estradas — quando permitido um enterro. Mais ainda morreram em seus novos "lares". O resto foi forçado mais e mais a depender do governo para lhes dar carne podre, onde antigamente eles mesmos a conseguiam.

"Alguns de nossos Parentes mais próximos, escondemos perto de nossos caerns até que o perigo passasse. Alguns Uktena seguiram seus Parentes para oeste, protegendo-os, ainda que eles estivessem no território que nossa tribo clamava. Eventualmente, os Intrusos exigiram parte desse espaço já limitado. Eles criaram reservas, dando para cada índio uma pequena parte, que eles podiam então vender. Muitos fizeram, ainda não entendendo como alguém poderia ter terra e proibir outros de andarem nela.

"Com o tempo, a maioria das tribos estava encurralada em reservas. Alguns, como os Navajo, tiveram sorte suficiente de ter sua própria terra natal chamada de reserva, mas muitos foram expulsos das terras em que seus ancestrais residiram, onde sua força ficava. E mesmo as terras da reserva eram apenas invioláveis se os Intrusos não tivessem outro uso para elas."

A Maré dos Estrangeiros da Wyrm

"As muitas tribos dos Estrangeiros da Wyrm se espalharam para achar terras para tomar. Muitos deles disseram que tinham vindo para defender a Ilha Tartaruga do Avô Serpente, mas eles não conseguiam proteger suas ***próprias*** terras! Não, eles estavam famintos por novos territórios, menos cheios, menos maculados. Nós estávamos no caminho. Tínhamos nossos próprios métodos e costumes, criados através de milhares de anos, e eles tinham os deles. Quando eles vieram, esperavam que nós seguíssemos os ***seus*** costumes! Outros nos chamavam de fracos e exigiam que nós desistíssemos de nossos caerns para as tribos mais fortes! Posso assegurar, como muitos não irão, que muitos do Povo-Lobo estrangeiro se juntaram aos nossos defensores quando nós permitíamos, em vez de clamar nossos lugares sagrados de imediato. Muitas vezes, no entanto, recusávamos, e eles ficavam raivosos e exigiam os caerns. Na verdade, não éramos tão fortes quando fomos um dia. Estávamos muito espalhados, mantendo vivo nossos antigos caerns, assim como aqueles que herdamos do Irmão do Meio. Isso já era o suficiente, até que os invasores trouxeram mais males para nossas terras.

"Manter aquilo que era nosso ficava mais difícil a cada ano. Nossos Parentes eram mortos em guerra ou pela doença, e lutar contra o crescente número de fomori e espíritos malignos tinha seu prejuízo. Não tínhamos escolha, a não ser dividir os caerns, apesar de que dividir não era exatamente o que os Estrangeiros da Wyrm tinham em mente. Outros caerns nós selamos e escondemos, frustrando os Garou Intrusos. Mas o maior motivo para enfrentarmos nossa própria raça para manter os caerns eram os grandes Malditos que dormiam no solo. Tínhamos certeza que nenhum Estrangeiro da Wyrm saberia os rituais para mantê-los presos, e a maioria não se importava — como o Irmão mais Novo, eles acreditavam que os Malditos tinham que ser destruídos e não aprisionados.

"Mas com a tomada de terras pelos Intrusos, espíritos malignos e lobisomens agressivos nos desafiando todo o tempo, nós ainda tínhamos que lidar com outra ameaça, uma antiga ameaça que os Estrangeiros da Wyrm trouxeram. Chamados de Dançarinos da Espiral Negra, eles eram uma tribo do Povo-Lobo que renegou totalmente a Mãe. Antigamente eram uma tribo feroz que decidiu levar a batalha até os domínios do Avô Serpente. Eles se sacrificaram pela glória e não pela honra como fez o Irmão do Meio. Creio que os Dançarinos da Espiral Negra são o que os Wendigo poderiam se tornar caso fizessem tal sacrifício" ele refletiu."

Fronteiras Fechadas, Espírito Caído

Chama-o-Espírito-de-Volta fala:

Sempre tentamos ensinar nossos Parentes como viver em harmonia com a Mãe. Às vezes, quando o espírito de um Parente queima como uma chama, dizemos mais a ele, para que ele se torne um profeta para seu povo. Um desses homens foi Tavibo dos Numu, ou Paiute do norte. Ele podia curar a doença que os Intrusos soltaram entre os povos, e os espíritos o mostravam visões. Ele achou um dos nossos lugares sagrados e pediu aos nossos xamãs para explicar uma visão que tivera, uma visão de uma guerra além de tudo que era conhecido, e a destruição da Mãe. Os Lua Crescente concordaram que era uma visão do Apocalipse. O que foi interessante é que Tavibo viu que depois da destruição surgia um mundo renovado, onde a terra era garrida e a caça abundante. Os Uktena ensinaram-no um ritual de dança para levar ao seu povo. Tavibo logo se uniu a outro homem sagrado, Wodziwob, que tinha seguidores entre muitas tribos. Seus ensinamentos fundaram o que os europeus chamaram de Dança Fantasma, porque depois da destruição de todas as coisas, todos os povos voltariam dos mortos. Eventualmente, os seguidores ficaram inquietos. Quando o prometido apocalipse não chegou, eles o deixaram.

O filho de Tavibo, Wovoka, também tinha um espírito incandescente, ouviu os ensinamentos de seu pai. Quando a Lua devorou o Sol, ele também teve uma visão. Ele disse que o Grande Espírito disse para ele avisar todos os povos para abaixarem suas armas e viver em paz uns com os outros e com os Intrusos. Eles também deviam abandonar os hábitos ruins dos brancos — mentir, beber — então eles se reuniriam com aqueles que amam em um lugar onde a morte não poderia segui-los. Wovoka fez como a visão lhe pediu, e logo pessoas de 30 tribos vieram para aprender sobre a nova Dança Fantasma. Alguns entre os Uktena e, até mesmo entre os Wendigo, ouviram o que ele tinha para falar. Infelizmente, as histórias que o povo trouxe de volta para suas tribos eram diferentes das que o profeta disse. Eles disseram que Wovoka iria afugentar os Intrusos e trazer de volta o búfalo. Eles disseram sobre a destruição e o renascimento do mundo, onde todos os mortos viveriam novamente e os brancos não mais trariam problemas para as terras. Essas histórias eram especialmente populares entre os Wendigo, que caíram uns sobre os outros tentando encontrar os espíritos que deram tais visões.

Mas sejam quais fossem as verdades das visões, os Intrusos temiam que elas pudessem significar novas insurreições. Então, eles suprimiram brutalmente as danças, preces, ou qualquer sinal da Dança. Mas mesmo o Massacre de Wounded Knee não pôde acabar com a crença completamente, mesmo com muitos perdendo a fé. Wovoka continuou a falar silenciosamente aos que acreditavam até sua morte, mas o Movimento da Dança Fantasma não se ergueu novamente. O espírito de luta dos povos foi comprometido, e a maioria perdeu a esperança. O búfalo sumiu, os curandeiros acabaram e linhas desenhadas em um mapa encarceravam as tribos. O governo declarou que não havia mais fronteiras, pois não havia lugar em que os Intrusos não viviam. As Guerras dos Índios terminara em derrota.

Sussurros passaram entre os dentes cerrados e pelos se eriçaram. Nascido-nas-Marés levantou sua mão e silenciou os ouvintes. "Você está bem avisado a não falar tais coisas fora dessas paredes", ele esbravejou "E também pode não ser tão sábio dizer aqui. Entendo o que você está tentando dizer, mas você é jovem e nunca viu um Espiral Negra. Já falei com alguns há tempos."

O ancião pausou por um momento para deixar aquilo fazer efeito. "Nossos irmãos do norte são movidos pelo fogo da Fúria, e seu ódio pelos responsáveis por todas suas perdas pode ser seu fim. Mas há muita honra no Irmão Mais Novo, mais do que nas tribos dos Estrangeiros da Wyrm. Havia também muita sede de sangue e vontades sombrias na tribo que caiu, tornando-se os Espirais, e pouco do que podemos chamar de honra". Vendo que todos estavam mais calmos e que o orador estava igualmente silenciado, Nascido-nas-Marés acenou para que ele continuasse.

"Os Espirais Negras são perversos e cruéis, mas também são astutos. Alguns até mesmo negociaram com membros da nossa tribo no começo. Eles simpatizaram com nossas perdas e nos ofereceram sua ajuda contra as tribos que queriam tomar nossas terras". Assusta-o-Crocodilo balançou sua cabeça "Naturalmente, nós vimos através de seu disfarce. Eles não podiam esconder o cheiro da bile do Avô Serpente correndo em suas veias, não importa quão bela fosse a face que nos mostravam. Ainda assim, alguns seguiram o jogo para descobrir mais sobre o que eles acreditavam, o que podiam fazer e o que queriam. Falamos disso pouco e ouvimos muito. Nunca, nunca permitiríamos os crias da Wyrm próximos de nossos caerns.

"Nós destruímos os tolos controlados pela Wyrm no momento certo, mas agora nós sabíamos mais sobre os escolhidos da Wyrm do que aqueles que lutaram contra eles por mais de mil anos! Claro que sempre que nós contávamos qualquer coisa que sabíamos para os outros (quase sempre por necessidade, mas às vezes para trocar informações), suas suspeitas sobre nós aumentavam. Não que nós confiássemos neles. Mesmo que não ligássemos para o fato que os Estrangeiros da Wyrm tinham tentado roubar nossos caerns, não podíamos fazer vista grossa para o fato de que eles precisavam de apenas a menor das razões para justificar uma nova tentativa."

A Devoradora de Tempestades

"Ainda assim, perdemos terreno, como todos os guerreiros da Mãe ainda perdem. Mas as outras tribos logo perceberam porque não podíamos ser jogados de

lado tão levianamente. Da mesma forma que fizeram quando os astecas caíram, os Estrangeiros da Wyrm acordaram outros Malditos adormecidos com sua imprudência. Em alguns casos, eles destruíram os monstros, mas às custas de muitas matilhas. Se eles fossem sortudos, um Uktena que sabia o ritual adequado podia ser achado para cantar para o mal adormecer ou prendê-lo em um sufocante casulo de poder. Porém, frequentemente, a besta escapava para a Umbra, onde teríamos que caçá-la nós mesmos. As outras tribos inclusive nos culpavam por deixarmos essas "armadilhas" para eles encontrarem! É complicado ser culpado por aqueles a quem você protege, e proteger aqueles que querem seu mal! Esperávamos essa atitude do Irmão mais Novo, porque é assim que os irmãos são. Mas, agora, parece que somos o Irmão mais Velho de todos os Garou.

"Mas como ia dizendo, os grandes Malditos fugiam uma vez ou outra, acordados por atividades na superfície ou pela negligência a suas prisões. Um em particular — cujo nome não falaria mesmo que soubesse — se tornou mais do que era. Seus Vigias foram mortos e esquecidos, os caerns que fortalecia seus guardas estavam destruídos ou abandonados, este grande Maldito despertou quando uma estrada de ferro foi posta diretamente em cima de seu local de descanso. Um dia, ele se ergueu — e correu em direção a um poderoso espírito do Avô Aranha. Os dois espíritos começaram a lutar, cada um tentando destruir o outro. Em vez de se destruírem, eles se fundiram em uma terrível união. A busca por uma ordem perfeita adquiriu fome; o instinto de corromper ganhou foco. E essa abominação ganhou nome, Devoradora de Tempestades, e um novo propósito: Consumir as energias do Avô Fumaça. Alguns acham que ela estava tentando adquirir a unidade perdida há tanto tempo, outros dizem que ela odiava o que não podia ter. Sua fúria se espalhou pelo mundo espiritual, devorando tudo que era tocado pela Wyld. Com cada Wyldling consumido, ela crescia mais poderosa, e à medida que corria o mundo dos espíritos, ela deixava uma estranha mistura de Malditos e espíritos da Weaver, alguns dos quais possuíam qualquer pessoa desafortunada o suficiente para estar por perto.

"Foi necessário muito trabalho e esforço para achar um ritual para aprisionar o que o Maldito se tornara. Mas foi mais trabalhoso ainda fazer com que os Puros e os Estrangeiros da Wyrm confiassem um no outro o suficiente para trabalharem juntos. Se era difícil para nós, era quase impossível para o Irmão Mais Novo. O nosso maior herói na época, um Guardião das Canções chamado Tempestade-Silenciosa, lembrou o conselho dos Wendigo do honroso sacrifício do Irmão do Meio; os Croatan abandonariam seu dever por causa de desconfiança? Ele falou com convicção e paixão, e sabia como derreter seus corações congelados. E, no fim, um de seus próprios heróis tomou a frente para assumir seu lugar no ritual, enquanto uma excelente matilha de Wendigo morreu para chamar a Devoradora de Tempestade para o local onde seria presa. E Tempestade-Silenciosa e outros doze heróis morreram para aprisionar a besta novamente.

"Mas devemos lembrar que esse Maldito da Weaver era apenas um dos muitos Malditos que estão aprisionados. Não podemos esquecer que muitos Uktena que morreram antes e desde então, para derrotar grandes maus, e todos aqueles que com sua vigilância nos protegem. As outras tribos podem não confiar em nós, podem nos caluniar, mas isso é por que eles não sabem — e nem devem saber — que horrores estamos lacrando."

Além de Nossas Praias

"Como disse, uma vez que começamos a acolher Parentes nascidos além de nossas praias, ouvimos contos das suas terras distantes. Então começamos a visitar essas terras para aprender mais. Em algumas, nós éramos bem vindos, mas na maioria não éramos, porque os Estrangeiros da Wyrm que chegaram antes de nós deixaram uma péssima impressão do Povo-Lobo aos Metamorfos locais. O Povo-Gato da África, o estranho povo do extremo oriente, todos eles eram desconfiados e orgulhosos. Mas mesmo quando eles não queriam nos revelar algo, nós conseguíamos aprender muitas coisas. Também encontramos Parentes nesses lugares — apenas alguns aqui e ali — mas eles nos ensinaram muito de suas culturas.

"Por exemplo, aprendemos que o Ainu, os nativos do norte do Japão, reverenciavam o urso como professor, provedor e intermediário do mundo espiritual. Olhando cuidadosamente nas lendas distorcidas e rituais guardados nas memórias perdidas dos anciões, tivemos epifanias sobre os caminhos do há muito extinto grupo do Povo-Urso que guiou os ancestrais dos Ainu nos tempos pré-históricos. Descobrimos povos nos planaltos do sudeste da Ásia que sentiam o toque de seus espíritos ancestrais mais frequentemente que a maioria, e aqueles que viam o mundo espiritual mais claramente dividiram seus métodos, e seu sangue, conosco. Esses e outros que encontramos, deram a nós sua própria força na guerra que travamos contra o Avô Serpente."

A Morte dos Sonhadores

"A notícia chegou até nós, algum tempo antes da Guerra dos Estados dos Arautos da Wyrm, que uma nova tribo tinha sido descoberta pelos Estrangeiros da Wyrm ao seguir seus Parentes para partes não mapeadas do mundo. O primeiro relato foi na verdade feito por um Uktena que ouviu um Presa de Prata reclamar que seus planos para um novo protetorado foram barrados por uma tribo nativa desconhecida. Um Grande Conselho foi reunido para decidir o que deveria ser feito, e uma matilha foi formada para encontrar essa tribo que causara aos Estrangeiros da Wyrm tanto problema. Sem o conhecimento deles, um Theurge chamado de Canta-Com-a-Lua já estava a caminho desde o momento em que ouviu falar sobre os Bunyip; ele não podia esperar para descobrir quem eles eram.

"O que ele encontrou foram Garou, como os Estrangeiros da Wyrm chamavam a todos nós, mas nada como Canta-Com-a-Lua já tinha visto. Pois seus

Parentes de quatro patas não eram lobos, e sim estranhas feras listradas que carregavam seus filhotes em bolsas! Suas danças, sua forma de lidar com espíritos, suas tradições, eram similares o suficiente para serem reconhecidos pelos Uktena. A terra que eles ainda tinham era pura como as nossas um dia foram — talvez mais. E o que despertou a atenção de Canta-Com-a-Lua ainda mais foi seu totem: Uma gigantesca serpente aquática chamada de Serpente do Arco-Íris. Poderia ser um aspecto do Grande Uktena? Poderia essa tribo estranha ser um irmão perdido dos Puros?

"Você pode imaginar a excitação e a curiosidade de Canta-Com-a-Lua. Ele tratou os membros da estranha tribo com respeito e, mesmo que seus costumes fossem diferentes, ele reconheceu que esses Garou eram diferentes dos europeus. Ainda assim, provavelmente, eles viram as milhares de questões que brilhavam em seus olhos, sua fome de conhecimento. Apesar de tratá-lo com respeito, eles não revelaram seus segredos, mantendo ele a um braço de distância.

"Quando os Arautos da Wyrm farejavam perto de seus lugares sagrados, os Bunyip os espantavam com estranhas e curtas loucuras, mas quando Canta-Com-a-Lua fez o mesmo, eles apenas pediram para que ele fosse embora. Os Bunyip continuaram educados, mas se mantiveram afastados quando mais de nossa tribo chegaram. É uma pena, porque unidos nós teríamos feito a diferença na Guerra das Lágrimas.

"Parecia que a maioria das tribos dos Estrangeiros da Wyrm tinha alguma queixa contra os Bunyip. Os Presas de Prata queriam ser reconhecidos como líderes, não importava o quão sem valor a terra fosse para eles. Eles não podiam fazer isso com uma tribo hostil mantendo o território. Os Garras Vermelhas queriam território também, mas eles estavam frustrados, além do que possa ser explicado, porque os Parentes nativos não eram lobos verdadeiros. Os Fianna, como sempre, eram facilmente insultados e eram gananciosos por caerns. Até mesmo as Fúrias Negras tinham ressentimentos, e uns poucos Senhores das Sombras esqueceram sua vergonha e se aliaram aos outros Estrangeiros da Wyrm.

"É fácil presumir o pior em alguém que você não conhece, filhote. E com uma pequena ajuda dos Dançarinos da Espiral Negra, os europeus viram os Bunyip como soldados do Avô Serpente, e fizeram uma guerra contra eles. A Guerra das Lágrimas durou um ano; um ano inteiro com matilhas enfrentando a tribo, matando eles até o último membro. Não havia nada que podíamos fazer, pois apesar de não termos sido seus caçadores, ainda éramos estrangeiros. A tribo morreu sob garras e klaives, e a Grande Matilha chorou enquanto os Espirais Negras uivaram de alegria enquanto construíam suas colméias na nova terra.

"Agimos como fizemos quando o Irmão do Meio morreu; assumimos nossos lugares nos caerns vazios. Mas era diferente, porque os espíritos nativos nos mostravam apenas fúria. Levou muito, muitos anos para ganhar a confiança de poucos. Agora consideramos os povos nativos da Austrália como Parentes e juntamos seu conhecimento ao nosso.

"Mas não se iluda. A Austrália é amaldiçoada para nossa raça. Os fantasmas da tribo perdida ainda assombram o mundo espiritual, os espíritos nativos se recusam a compartilhar seus Dons e a própria terra não

esqueceu o assassinato de seus defensores. É uma terra de dor para nós."

Nossos Dias se Encurtam

"O ultimo século viu desespero e esperança, mas nós sempre estivemos ativos. O resto do mundo lutou grandes guerras nas quais nossos Parentes estavam mais envolvidos que nós. Entretanto, mesmo na Europa tínhamos missões. Por exemplo, os nazistas estavam procurando por antigos livros e objetos de poder oculto, agarrando qualquer pista que encontravam. Nós também procuramos. Quando encontrávamos algo de poder verdadeiro, algumas vezes criávamos uma réplica para que eles encontrassem. Verdade seja dita, às vezes precisamos da ajuda das tribos européias, mas era o correto, considerando que estávamos tentando salvar a pele ***deles***.

"Veja nossos Parentes indígenas. Por mais de um século eles têm foram afastados ou espalhados pelas cidades dos Intrusos, longe da terra em que seu sangue viveu. Seus antigos métodos, sua cultura e sua linguagem foram esquecidos, conforme os Intrusos tentavam "assimilar" o índio. Mesmo agora uma coisa estranha tem acontecido. O orgulho voltou a crescer tanto para a dignidade do índio quanto o respeito dos Intrusos pelos povos que eles tentaram destruir. Os brancos orgulhosamente clamam que têm sangue nativo em suas veias, sangue que seus tataravôs derramaram. Arte e música indígena, lendas e a visão do mundo atraem um número crescente de Intrusos. Mais importante, mais índios estão redescobrindo a sabedoria dos modos antigos, da harmonia com a terra. Muitos Parentes desgarrados foram encontrados dessa forma. E ainda que nossos Parentes lobos são escassos, eles estão aumentando lentamente. Apesar de que em muitos lugares eles são mortos à primeira vista, eles são mais livres para correr do que antes eram. Ainda devemos observá-los de perto, pois a falta de sangue de lobo em nossas veias perturba o equilíbrio em nosso interior."

"Isso parece razoável," disse Três-Dardos. "E pensar que estávamos preocupados com a nossa extinção dois séculos atrás."

Assusta-o-Crocodilo pegou a deixa. "As lutas passadas parecem mais fáceis para aqueles que não viveram naquele tempo, Três-Dardos-rhya. Mas nossos Parentes sofreram e lutaram para melhorar sua condição. Eles lutaram, às vezes com armas, mas a maioria delas com palavras. Os Intrusos fizeram seu melhor para destruir a cultura dos Primeiros Povos. Da mesma foram com nossos Parentes adotados. Os descendentes de escravos, que há muito tempo perderam seus laços com suas culturas ancestrais, não possuíam voz ou poder no mundo dos Arautos da Wyrm. Da mesma forma, a perspectiva dos mais recentes imigrantes tem sido incerta; no sul e no leste as leis e os Intrusos se viram contra eles com a menor provocação. Para muitos foram décadas de luta para serem reconhecidos, e a luta continua. Alguns entre os Arautos da Wyrm lutaram, e lutam, pelo povo de nossos Parentes. Reconhecemos a justiça no ato, mas também estamos ciente da mão aberta dos estrangeiros, pois sabemos que os atos bons nem sempre são apoiados pelas boas intenções."

"Muito tempo atrás, nós observávamos nossos Parentes à distância. Hoje, nós não temos mais esse luxo. Com humanos em todos os lugares, com a Aranha e a Serpente tão próximas, precisamos de nossos Parentes ao nosso lado — e eles precisam de nós mais do que nunca, porque nossos inimigos são numerosos e caçam aqueles de nosso sangue. Onde antes nós não dávamos atenção aos conflitos humanos, agora ajudamos nossos aliados da melhor forma que podemos. Protegemos os ativistas, damos informações a eles e protegemos seus líderes. Algumas vezes é o bastante."

"Eu digo que há esperança. Sempre haverá esperança enquanto um de nós respirar. Mas a Mãe está mais ameaçada do que nunca em nossa terra. As cidades se espalham como câncer, se aproximando uma das outras. O ar está poluído, assim como a água. Os Intrusos não ouvem mais a terra respirar, não sentem mais o solo abaixo de seus pés, não vêem mais o ritmo da vida em harmonia. Isso adoece suas almas como os químicos que consumem adoecem seus corpos. Nossos bravos guerreiros têm mais inimigos do que nunca e muitos desses inimigos não podem ser feridos por garra ou flecha. Aqueles que lutam para a Mãe, lutam entre si enquanto Ela chora em dor. Mas ouvimos Seu choro melhor do que ninguém. Apenas nós A ouvimos. A morte se aproxima, mas o Povo do Uktena não será afugentado. Aqui estamos decididos a defender a Mãe, seja sozinho como o Irmão do Meio fez, seja com todos os Garou ao nosso lado. De qualquer forma, nós A protegeremos, com coragem em nossos corações, habilidade em nossas mãos e sabedoria em nossas mentes. Esse é nosso legado. Esse é nosso destino. Essa é minha história."

• • •

A audiência acabou. Assusta-o-Crocodilo, Erishka e Jolon foram enviados para fora da cabana. Os últimos dois se aconchegaram perto da fogueira na esperança de desencorajar as nuvens de mosquito que voavam por todo lugar. Assuta-o-Crocodilo tinha muita energia para ficar parado — ou calado.

"Nascido-nas-Marés disse que se eu passar no desafio me deixará ir com ele no próximo Grande Conselho," disse ele aos dois com orgulho. O tom de voz comedido tinha ido embora, substituído pelo tom do dia-a-dia que era mais familiar aos ouvidos da Meia Lua. "Ouvirei as discussoes, tudo que as seitas estão fazendo e falando. Não terei que aguardar a notícia chegar até a seita". Ele olhou para baixo quase com pena de Erishka. Sua empatia durou apenas um olhar, e logo foi pego novamente pela sua expectativa. "E tem muita coisa acontecendo agora. Como descobrir se realmente existe um impuro perfeito, e o que isso significa para nós."

"Você quer dizer um Impuro sem deformidades? Como pode existir isso?" perguntou Erishka.

"***Isso*** é o que eles estão discutindo. Também, o que é o Olho da Wyrm? É, aquela estrela vermelha que brilha

A Encruzilhada dos Parentes

Nariz-ao-Vento, Uktena Sem Lua, pondera:

É um dilema, não é mesmo? Quero dizer, queremos o melhor para nossos Parentes, certo? Felicidade e prosperidade, conectadas — o Sonho Americano. E como eles conseguem isso? Juntando-se ao sistema, o sistema que oprimiu seus ancestrais, que os arrancou de sua cultura em primeiro lugar. Os índios que foram punidos se falassem em sua língua nativa, os africanos que estavam a meio mundo do seu lugar de nascimento de seus antepassados, os astecas que aprenderem seus rosários na ponta de uma espada... Todos perderam muito ou toda sua cultura. Aqueles que acolhemos como Parentes conseguiram manter as tradições de seu povo, ou pelo menos fragmentos dele, mesmo que escondido sob a veneração da civilização de seus conquistadores.

Nos dias de hoje está na moda ser nativo americano, e um praticante de vodu é um místico descolado, mas eles ainda vivem à margem da cultura normal. Você não encontrará hogans nos subúrbios, e praticar um ritual de sacrifício de sangue chamará atenção da polícia, da Sociedade Protetora dos Animais e provavelmente alguns fundamentalistas para cima de você. Quando expostos à música pop e aos videogames, as crianças acham as antigas histórias tão irrelevantes quanto os anciões que as contam. O estilo de vida da classe média traz as tribos para longe do equilíbrio com Gaia. Aceitando a isca da riqueza material e conforto, eles se unem à cultura popular que sangra a Mãe e polui a terra. E, no processo, eles esquecem a sabedoria que só pode ser retirada dos desertos ou nas florestas além do alcance da Weaver — o caminho que chamou a atenção dos Uktena em primeiro lugar. O sistema tentou assimilá-los à força, e agora nossos Parentes querem terminar o serviço. Então o que nós fazemos? Encorajamos nossos Parentes a se unir ao Primeiro Mundo e ***esperamos*** que eles defendam o verde, reciclem, participem de ações ambientais — e acreditem na sabedoria de seus avós? Ou nós os trazemos para perto da terra, onde a sobrevivência é difícil, vivendo como seus pais os ensinaram e torcendo para que a Civilização não os atropele?

Nós realmente temos alguma escolha?

na Umbra agora. Os Uktena enviaram matilhas para o Reino Etéreo para descobrir o que é, e todos os anciões cinzentos estão se matanto de pensar por qualquer profecia que se relacione com a estrela." Com isso, ele pausou e olhou em direção a cabana. Assuta-o-Crocodilo pegou a última lenha não queimada, se agachou entre os dois e colocou a madeira na fogueira. Continuando onde ele estava, ele sussurou aos ouvidos de Erishka. "Isso é entre eu e você. Você me deve um segredo, entendeu?" A garota assentiu e ele continuou. "Depois do último Grande Conselho, eu ouvi Nascido-nas-Marés e os outros anciões conversando. Parece que havia alguns Vigias dos Malditos por lá. Você sabe como eles conseguem a atenção de todo mundo quando aparecem. Bem, eles disseram que desde de que a Estrela Rubra apareceu, eles têm sentido os Grandes Malditos se mexerem, e eles têm trabalhado mais duro para evitar que suas amarras afrouxem.

"O problema é, ainda temos todos aqueles Malditos embaixo dos caerns que os Estrangeiros da Wyrm roubaram. Não podemos simplesmente ir até essas seitas e dizer 'Oi, acho que deveriam saber, mas tem um Maldito invencível debaixo do seu caern e ele está acordando'". Ele soltou um sorriso sinistro com a expressão de Erishka. "É isso mesmo. O inferno vai vir à tona em breve. Então nessa próxima reunião, eles estarão falando sobre firmar laços com outras seitas, tentando fazer com que eles possam farejar pelos caerns perdidos. Talvez possamos ensiná-los a confiar em nós rapidamente, porque garanto que cada uma dessas seitas irá sofrer se não nos deixar ajudar. E se todas elas se forem, estamos ferrados". Ele levantou e retomou a caminhar, com um olho na tenda. "Isso dará a você algo para pensar. Mas não diga a ninguém," ele acrescentou nervosamente.

Agenda de Erishka

"Não conte a ninguém," ele disse. Quem, por exemplo? É óbvio que ele não quer que os Parentes ouçam, eu suponho e compreendo isso. Acho que ele estará com problemas se descobrirem que ele que me contou isso. A não ser que ele esteja puxando meu tapete. Esses caras fazem isso? Ele parecia bastante sério. E cheio de si, especialmente desde que os anciões o fizeram Fostern. Se isso é verdade, nós realmente temos segredos, dos grandes. E talvez seja a hora de achar alguém que precise ouvi-los.

Linha do Tempo

Abaixo se encontram algumas datas relevantes na história Uktena. Para mais detalhes, procure pelas fontes citadas no fim do Capítulo Três.

c 40.000 – 10.500 a.C.	Povos caçadores-coletores cruzam da Ásia para a América do Norte. ***Os Três Irmãos cruzam no último grupo da travessia***.
c. 1.500 a.C.	O cachorro é domesticado na América do Norte.
c. 300 a.C. – 200 d.C	A cultura de montes Adena no Vale de Ohio. ***A cultura cai quando os Croatan atacam os Maculados pela Wyrm e Não-Maculados***.
c. 100 a.C. – 1300 d.C.	Cultura Hisatsimon (Anasazi) no Sudeste.
c. 300 – 900	Período Clássico da Mesoamérica.
c. 500	Arco substitui o atlatl na América do Norte.
c. 700 – 1550	Cultura Missisipiana (contrução de templos em morros).
c. 1000 – 1015	Vikings visitam e mais tarde estabelecem acampamentos na América do Norte.
c. 1300	***Os Comedores-de-Coração-do-Inimigo são extintos pelos Uktena***.
1492	Critovão Colombo chega em San Salvador. Pensando que estava na Índia, ele chama os nativos de índios. Em viagens subsequentes, dois anos mais tarde, ele captura 500 índios para serem escravos na Espanha.
1497	Os Cabots da Inglaterra exploram a costa norte do Atlântico, sequestram índios.
1512	A colônia da Nova Espanha é fundada; os donos de terra recebem o direito para escravizar índios locais.
1513	Vasco Balboa cruza a América Central. Ponce de León na Flórida (morre devido a ferimentos em 1521).
1519 – 21	Espanha conquista a Mesoamérica. Hernán Cortés conquista os astecas. ***Senhores das Sombras encontram e atacam Uktena locais***.
1521	***Senhores das Sombras matam o último Camazotz, cujo grito ecoa pela Umbra***.
1534	O explorador francês, Jacques Cartier, explora os arredores do Rio St. Lawrence. Comércio de peles começa.
1539 – 43	Hernando de Soto conquista a Flórida, expedição sobe o Rio Mississippi. Ele morre em 1941.
1540 – 42	Francisco de Conrado explora o Sudeste. O cavalo é introduzido na América do Norte.
1578 – 79	Francis Drake explora a costa californiana.
1584 – 87	Sir Walter Raleigh organiza uma expedição e duas viagens colonizadoras para os Outer Banks.
1589	***Os Croatan se sacrificam e levam a Devoradora-de-Almas para as sombras***.
c. 1600	Ovelha é entroduzida na América do Norte pelos espanhóis.
1619	Primeiro carregamento de escravos africanos chega à colônia britânica de Virginia.
1621	Primeiro acordo formal entre os índios e europeus. Peregrinos celebram o primeiro Dia de Ação de Graças.
1626	Um bando de Lenni Lenape vende a Ilha de Manhattan (que era de um bando diferente) para os alemães por 60 florins em produtos.
1641	O "Corpo de Libertinos" da colônia de Massachusetts reconhece e regulariza a prática de manter índios como escravos.
1659	Primeiro registro documentado do uso de cavalos por índios (um ataque Navajo).
1689 – 1763	Uma série de quatro guerras entre a França e a Inglaterra e seus respectivos aliados índios.
1755	Ingleses oferecem 40 libras por escalpos de índios inimigos.
1776	A Declaração de Independência cita o uso de aliados índios contra os colonos como a última, numa longa lista de reclamações contra o Rei George III.
1808	O Congresso bane a importação de escravos.
1809 – 11	Chefe Shawnee Tecumseh tenta unir as tribos a leste do Mississippi contra os Estados Unidos. Tecumseh morre mais tarde ajudando os ingleses em 1813.
1809 – 21	Sequoyah inventa o alfabeto Tsalagi para combinar com a linguagem Cherokee.
1819	A Grande Assembléia abre a linhagem de Parentes aos não-europeus.
1824	Criado o Ministério de Assuntos Nativo-Americanos.
1830 – 39	O Ato de Remoção Indígena aprovado; as Cinco Tribos Civilizadas são relocadas para o oeste do Mississippi.
1830's	***A Devoradora de Tempestades é liberada***.

1840's	***Primeiro Uktena chega a Austrália***.
1850's	Imigrantes chineses começam a chegar na Califórnia. Mais de 5.000 havaianos morrem de varíola. ***Primeiras matilhas chegam e estabelecem uma seita no Havaí***.
1862	Política Federal Nativo-Americana reclassifica as tribos nativas como "alas do governo".
1863	A Proclamação de Emancipação declara liberdade para todos os escravos nos estados rebeldes, mas não àqueles em estados escravocratas, que permanecem leais à União.
1864	Mais de 300 nativos-americanos mortos no Massacre de Sand Creek no Colorado.
1865	A 13ª Emenda da Constituição liberta todos os escravos dos Estados Unidos (cerca de quatro milhões), mas faz pouco para mudar a condição das minorias dos Estados Unidos. Políticas pró-imigrantes começam a substituir as políticas anti-imigrantes.
1869	Primeira estrada de ferro transcontinental.
1871	Matança indiscriminada de búfalos pelos Intrusos começa; manadas do sul acabam em torno de 1880. Índios do oeste proibidos de deixar as reservas sem permissão.
1877 – 86	A Resistência Apache sob liderança de Victorio e depois Gerônimo.
1880's	Grupos de "Amigos dos Índios" encorajam trazer povos nativos para o núcleo da sociedade americana.
1887	O Ato Dawes divide a terra nativa em lotes privados, com a terra excedente sendo vendida.
1889	A corrida por terras em Oklahoma. Um eclipse solar em 1º de janeiro inspira o profeta Paiute Wovoka a fundar o segundo Movimento da Dança Fantasma.
1890	***Treze lobisomens lendários, um de cada uma das tribos presentes na América do Norte se sacrificam em um poderoso ritual para prender a Devoradora de Tempestades***. O governo abafa a Dança Fantasma. Mais de 150 índios são mortos no Massacre de Wounded Knee.
c. 1910	Menor População nativa dos Estados Unidos (menos que 250.000).
1909	O Presidente Roosvelt transfere 2,5 milhões de acres de terras de reservas para florestas nacionais.
1914 – 18	Primeira Guerra Mundial. Muitos nativos se alistam. Os Choctaw usam sua língua nativa como código.
1918	A Igreja Nativo Americana é incorporada.
1920's	Suspeita de estrangeiros durante a Primeira Guerra Mundial leva a uma série de leis limitando a imigração.
1930's	***A Guerra das Lágrimas resulta na aniquilação dos Bunyip***. A Grande Depressão resulta em poucas imigrações para os Estados Unidos, e centenas de milhares de imigrantes recentes retornam (dispostamente ou à força) para suas terras natais.
c. 1930 – 40	O alfabeto navajo é inventado.
1939 – 45	Segunda Guerra Mundial. Dezenas de milhares de índios se alistam. Muitas tribos usam suas línguas nativas como códigos.
1960's	Descontentamento social marca a década com protestos, revoltas e assassinatos devido a racismo.
1964	O mais forte Ato de Direitos Civis dos Estados Unidos é aprovado.
1965	Novas leis de imigração não favorecem mais a imigração da Europa Oriental, resultando em uma onda de imigração asiática (principalmente de refugiados).
1968	Ato dos Direitos Civis dos Nativo-Americanos. O Movimento Nativo-Americano é fundado.
1981	Governo dos Estados Unidos começa uma série de cortes de orçamento resultando na perda de quase 40% dos fundos para programas sociais nativo-americanos.
1990	O Ato de Proteção de Sepulturas Nativo-Americanas e Repatriação exige que museus federais e agências federais devolvam objetos sagrados e restos humanos para as tribos que pertencem. O Ato de Linguagem Nativo-Americana oficialmente reverte a política governamental de suprimir a cultura e língua dos índios americanos.
1994	Emenda no Ato de Liberdade Religiosa dos Nativo-Americanos de 1978 protege o uso de peiote para propósitos religiosos.
1999	***A Estrela Rubra aparece no céu da Umbra; um filhote nasce de dois pais impuros***.
2002	***Convocação para um grande conselho dos Uktena para discutir os sinais como a Estrela Rubra e a resposta da tribo para as profecias de desastres***.

Capítulo Dois: Danças Emplumadas, Corações Ocultos

Ele era meramente o som de algo aborrecido,
Nadando em um rio negro.
Ele era uma árvore derrubada,
Uma rocha deslocada rolando até Gahuti,
O grito de um animal agonizante em uma montanha longínqua.
Mas ninguém o viu
Pois... Vê-lo significaria a morte.
— Gary Carden, ***O Uktena.***

Primeiras Palavras

Erishka se esticava ao sentar-se em outro assento bem-acabado. Ela sonhara com as montanhas antes, embora nunca as tivesse visto pessoalmente. Vagamente ela se lembrou que as montanhas Appalachianas eram algumas das colinas mais altas do mundo. A garota sentiu um batimento estranho em seu coração, um anseio por ver as antigas montanhas e encontrar o povo que lá vivia.

Agenda de Erishka

Mais ônibus! O cheiro dos escapamentos de diesel e a fumaça de lisol estão começando a encher o saco. Hoje nos dirigimos para o norte, em direção às grandes montanhas fumegantes. Nunca tinha visto montes como aqueles ou, pelo menos, eu não achei que tivesse. Mas quando meus pés tocaram aquele solo, memórias vieram, de abetos cheirosos e dos sons da água pingando, quase congelada sobre as pedras. Essas montanhas são antigas, apenas a silhueta do que elas eram. O povo que vamos encontrar são os Cherokee. Eu encontrei alguns algumas vezes, mas nenhum desde a Mudança. Vai ser diferente vê-los com olhos de lobisomem.

A dupla não esperava que alguém estivesse os aguardando, e eles estavam prontos para andar as poucas milhas até a seita. O verão quente não tinha penetrado as montanhas, e uma brisa soprou para recebê-los. Ainda, quando a estação esvaziou, uma mulher permaneceu. Ela viu Erishka e logo se aproximou.

"Vocês devem ser os visitantes que me disseram para esperar", disse a mulher, com uma voz leve.

"Esperar?", perguntou Erishka, confusa. "É, está bem, eu acho. Viemos aqui para ver um tal Charlie Hicks."

"Eu sei", replicou a mulher. "Eu sou Mary. Vim encontrá-los aqui". Erishka teve uma boa impressão. Ela não deveria ter mais que 20, mais ou menos, alta e esbelta, vestindo uma saia transparente de camponesa com tiras de jóias brilhantes e uma blusa combinando. Erishka não tinha certeza, mas ela pensou ter visto uma tatuagem parecendo uma fita em espiral na perna esquerda de Mary com escamas azul-celestes delineadas com preto. "Eu estou com um carro ali na frente, se vocês estiverem vindo". Erishka confirmou com a cabeça. E

Jolon, que ainda não tinha dito uma palavra, colocou sua mochila no outro ombro e seguiu sua anfitriã até o pequeno Escort dela.

"Então você deve ser hominídeo", disse Erishka, como uma forma de conversar. "Não imagino um lupino dirigindo um carro."

Mary pareceu parar por um momento, então replicou: "Bem, conheço uns poucos que podem. Mas não, eu não sou hominídeo, ou lupino. Os dois pais eram Garou. Não poderia farejar você mesmo que você ficasse rolando em merda da Wyrm por dias". Erishka sentiu a face dela ficar vermelha, e voltou os olhos para Jolon, mas ele pareceu estar distraído com a vista. O caminho tirou o fôlego de Erishka. Ela não tinha idéia de que a floresta poderia ser tão linda, e agora, com seus sentidos afiados como nunca, ela respirou aquilo alegremente de seu lugar no banco de trás, com a janela aberta. Mary respeitou esse momento e não disse nada até que eles entraram em uma estrada sinuosa.

"Queria poder fazer isso", suspirou ela, melancolicamente. "Essa é uma coisa da qual sinto falta, mas acho que existem maldições piores."

"O Uktena tem outro propósito para você, obviamente", murmurou Jolon. Os ombros de Mary se encolheram, e por um pequeno instante, Erishka viu outra parte da tatuagem, contorcendo-se pelo ombro direito, espreitando por debaixo da blusa frouxa. Então ela se foi.

Ela dirigiu por um bom tempo, mas finalmente eles chegaram ao topo de uma colina e mergulharam em um vale coberto de névoa, apesar do dia ensolarado. Parando em uma casa de rancho que era feita com lenha, Erishka viu um pequeno grupo esperando: um homem bem-aparentado de médio porte, uma mulher com um sorriso de boas-vindas e um pequeno lobo cinza-carvão. Ela juntou coragem antes de sair do carro e dar uma respeitosa saudação com a cabeça.

"Olá. Eu sou Erishka, Meia Lua."

O belo homem inclinou levemente a cabeça para ela. "Bem-vinda, jovem Meia Lua, e você aí também". Ele se inclinou levemente em direção a Jolon, uma cortesia não oferecida usualmente a Parentes. "Essa é a seita da Mão de Vidro, e as matilhas Fumaça do Vale e Riacho Vermelho lhes permitem entrar. Eu sou Verdade-da-Manhã, chamado Charlie por meus Parentes do povo. Essa é Nancy Repele-as-Sombras, uma Lua Crescente, e Vento-no-Abeto, nosso guardião das canções". Eles todos entraram na casa, onde chá gelado e pão fresco frito os esperavam.

"Se nos der licença, Erishka, sei que nosso outro convidado tem novidades para compartilhar com Mary e comigo. Nancy e Vento-no-Abeto vão ficar". Eles saíram, enquanto Nancy começou a encher os copos e a servir o pão.

"De onde você é?", perguntou a Lua Crescente depois de ela tomar um grande gole de chá. Ela pôs o seu pequeno cabelo preto atrás da orelha, sentando um pouco ríspida na cadeira mais próxima.

"Oh, logo abaixo da Costa do Golfo", Erishka replicou, olhando a grande sala aberta. Cestas e tapetes Cherokee decoravam o lugar com bom gosto, mas ainda era decididamente pouco mobiliado. "Belo lugar vocês têm aqui."

"Obrigado", sorriu Nancy. "Aqui é um lar 'pra nós, fora e dentro. Até Vento-no-Abeto gosta."

O lobo deu uma risada forçada enquanto se colocava em um tapete, saboreando um pedaço de pão frito. "Bom", disse ele após um momento. "Tem que fazer mais."

Nancy riu. "Boa coisa a farinha de milho barata. Bem, é bom encontrar alguém vindo de mais perto da água. Você já visitou muitas outras seitas?"

"Umas poucas", respondeu a garota, "mas sei que temos um longo caminho a seguir."

"Ah. Bem, esse é o costume de nossa tribo. Somos uma verdadeira mistura. Mas você provavelmente sabia disso."

"Mais ou menos. Honestamente, não me importaria em conhecer um pouco mais. Nem todos os Uktena são indígenas, eu tenho noção disso. Mas quem decide quem somos nós?"

Nosso Presente, Nós Mesmos

Nancy pensou sobre aquilo por um momento. "É uma boa pergunta. Eu diria que mais que algumas tribos, como os Garras Vermelhas ou mesmo o Irmão Mais Novo, buscamos nos adaptar e mudar. Verdade, nós escolhemos não aceitar os Arautos da Wyrm como parte da família, mas mesmo isso talvez não valha para sempre. Muitos Uktena ficaram satisfeitos quando nós acolhemos os outros que tinham sido oprimidos os se tornado vítimas de tiranias. Penso que os Uktena estão sempre se metamorfoseando, sempre mudando, e é isso que nos mantém fortes, nos permitindo ver lugares que nenhum outro pode ver, tocar onde ninguém mais ousa tocar."

"Não diferentemente das ondas na água ou das ondulações na areia. Nunca são duas iguais. Há poder na diferença", acrescentou Vento-no-Abeto. Erishka se impressionou que ela pudesse entender tão claramente as palavras dele na língua lupina. Então, ela se lembrou de que ele era um guardião das canções, e percebeu que o falar eloquente dele vinha desse dom natural.

Ritual de Passagem

"Pense em um Ritual de Passagem Uktena", disse Nancy.

"Ritual de Passagem?", perguntou Erishka. "Quando se torna lobisomem pela primeira vez?"

"Não, me refiro ao seu Ritual de Passagem, quando você assume um desafio e ganha o nome Garou. Quaisquer dois jovens não terão o mesmo ritual. Os Luas Crescentes encaram isso mais seriamente. Usualmente, o ritual tem alguma coisa a ver com buscar uma pouco de conhecimento previamente desconhecido. Mas, dependendo do filhote e da sua lua, obter esse conhecimento pode exigir força bruta, engenhosos

truques ou uma mistura dos dois. Às vezes, pode ser tão direto quanto encontrar a resposta de uma simples pergunta ou quanto trazer uma pergunta sem uma resposta. Repetir algo que já foi feito antes não traria conhecimento novo. Acredite, mestres de rituais costumam trabalhar duro, e por bastante tempo, para pensar em Rituais de Passagem significativos. Esse é um dos mais solenes deveres que temos. A iniciação dos jovens toca o futuro, mas ela também nos liga ao passado e a nossa longa história."

Relações Com os Parentes

"Outra maneira de ficarmos fortes é informando nossos Parentes", continuou Nancy.

"Oh, como ao deixar Jolon vir comigo nessa viagem", disse Erishka. Nancy se silenciou um momento, e Vento-no-Abeto continuou.

"Sim, compartilhar experiências com os Parentes fortalece as nossas ligações. Fazemos isso mediante danças, canções e rimas. Com a grande variedade de Parentes que recebemos pelos anos, nossa música se inchou de beleza, assim como a lua dos guardiões das canções. Nós amamos nossos Parentes e os mantemos perto. Nós aprendemos com eles também, e, em troca, eles nos ajudam a proteger os nossos segredos."

Nancy esvaziara seu copo. "Ficamos honrados por ter muitos dentre os do Primeiro Povo entre nossos Parentes, incluindo Cherokees, Choctaws, Seminoles, Chickasaws e Creeks do leste, assim como Navajos, Hopis, Zunis, Pueblos e Utes. Mesmo sendo muitos os indígenas das terras ao norte que têm ligações com o Irmão Mais Novo, ocasionalmente nós encontramos algumas relações com eles também. Também reconhecemos os laços com os descendentes das antigas tribos dos Yucatan, como os maias e astecas, e os novos entre os ancestrais da África que se estabeleceram nas Ilhas Marítimas pela costa leste. Nossos Parentes Gullah e Geechee são, cada um deles, tão parte da tribo quanto aqueles nascidos em uma reserva por aí. E nossas visões sobre os Parentes têm mudado ao longo dos anos. Houve um tempo, em que só eram Parentes indígenas, mas nós aceitamos maior diversidade entre os nossos semelhantes ao longo dos anos. Poderia apostar que nós temos Parentes em quase todos os continentes, qualquer tribo com ao menos uma sobra de seu antigo legado para se agarrar. Só mesmo os intrusos da Europa foram deliberadamente excluídos — esse é um ponto que eu não sei se será um dia acertado."

"Os ancestrais de meu pai eram Creole", disse Erishka. "Embora isso não ficasse claro olhando pra ele."

Vento-no-Abeto levantou-se e se espreguiçou. "Gaia sabe que são a alma e o coração, e não a pele, que importa. Meus pêlos são cinza, a Lua Crescente é preta. Nós dois servimos, como fazem os nossos Parentes. É isso que Gaia vê."

"Falando em pelagem", perguntou Erishka enquanto ela mastigava, "e quanto a nossos Parentes lobos?"

Nancy fez sinal de aprovação com a cabeça. "Você seria uma bela Meia Lua — você procura o equilíbrio. Infelizmente, é difícil manter o nosso lado lobo saudável. Terras que têm extensão boa para lobos também são boas para ranchos, fazendas e subdivisões. Existem alcatéias 'pra todo lado, mas mais ao oeste. Temos que ficar observando cada uma, para ter certeza que elas não vão atrair um fazendeiro ou suburbano". Ela riu consigo mesma, "ou biólogo, nesse caso. Eles são piores em algumas coisas. Eles não atiram simplesmente e depois esquecem; eles os marcam com colares, ficam bisbilhotando e alertam outros cientistas sobre as 'populações perdidas' de lobos que estão onde não deveriam estar."

Caerns e Seitas

Erishka passou o resto do dia ajudando Nancy e Vento-no-Abeto a esquadrinharem as imediações do caern. Uns poucos outros membros da seita vinham cumprimentá-los, mas só o lobo e Nancy ficaram mais próximos na maior parte.

"É uma honra ajudá-la", disse Erishka, depois de eles terminarem a ronda inicial. "Não sabia que seria aceita para visitar o caern de outros."

Os músculos de Nancy se definiram enquanto o corpo dela aumentou, as roupas folgadas dela começaram a parecer mais curtas. Ela carregou algumas grandes pedras do rio para os limites do caern, parando por um momento com olhos fechados e nariz alto para sentir o cheiro da neblina que pairava ali. "Nem todos os visitantes vêm até o caern", retrucou ela, com uma voz rouca e enérgica. "Mas você é diferente". Ela não disse mais nada sobre isso, fazendo Erishka se perguntar. Nancy pôs as rochas em uma disposição que parecia destiná-las a um ritual.

"Er, bem, esse é um caern Uktena bem típico?", perguntou a garota.

A Lua Crescente levantou uma sobrancelha: "O que você sente? É como a seita do seu caern? Sente-se em silêncio e me conte o que toca a sua mente."

Droga, não sou muito sentimental, pensou Erishka, mas ela fez como foi dito. Ela ficou um tanto incomodada. O tempo passou, e então... ela não tinha outra forma de descrever aquilo... a neblina a engoliu.

Frio, úmido, afoga! O pânico a dominou, mas logo então ela percebeu que estava podendo respirar.

Jovem Meia Lua que se incomoda em vestir sua pele, uma voz fria murmurou. ***Você vê, no entanto, não enxerga a verdade bem em frente aos seus olhos. O que você traz aqui?***

Erishka pensou com cuidado. ***Eu trago a mim. Trago nossos Parentes. Eu desejo aprender sobre o meu povo***, ela respondeu.

A voz do espírito riu, um som como água borbulhando em fogo ardente. ***Aprender sobre um caern Uktena é encarar o medo, conhecer os corações da escuridão bem dentro da terra. Veja, e descubra.***

Imagens brotaram na mente dela, queimando. Ela viu ancestrais em forma lupina e humana enfrentando uma criatura gigante vinda de fora das terras espirituais,

grotesca, com sabedoria cruel em seus muitos olhos. O Povo a fez cair e a prendeu com muitos encantos antes de encerrá-la na sujeira e na água, colocando depois pedras ao redor. Erishka viu essa mesma história muitas vezes, cada criatura mais terrível que a outra, cada geração da tribo renovando a batalha e a proteção ao redor da cria da Wyrm. Conforme ela se acostumava com as visões, a Meia Lua viu que embora cada história tivesse diferentes facetas, as funções eram as mesmas. Sempre fortes guerreiros guardavam os caerns e lideravam a luta para derrotar o inimigo. Os Guardiões das Canções emocionavam os corações de todos reunidos com a sua música, mesmo enquanto dançavam na briga. Uma Lua Crescente chamava os espíritos para ajudar, para proteger o lugar e para enviar apoio para as matilhas formadas enquanto elas lutavam. Ele ou ela, dependendo de qual vez fosse, também satisfazia os desejos dos espíritos de reconhecimento e título. Aqui e ali, os Luas Novas entravam entre os inimigos, ferindo as carnes, atacando com golpes sorrateiros e até levando os seus companheiros feridos para longe por entre a garoa.

Finalmente, em quase todas elas, Erishka viu um Meia Lua ficando no centro de tudo, guiando, encorajando, não fazendo com que recuassem da luta, mas estabelecendo o seu curso junto dos Luas Cheias. Só quando muitas dessas criaturas tinham derrotado ou eram derrotadas, e muitas versões da história contadas, os metamorfos terminavam a luta. Eles enterravam os mortos em cada mudança de lua, renovavam as proteções de sigilo entre os seus caerns. Eles falavam entre si em sussurros gentis, compartilhando segredos que outros não ouviriam. Um calafrio passou pela garota enquanto névoas se condensavam diante dos olhos dela.

Agora você conhece a verdade que não é tão bonita, a bruma sussurrou, ao que a visão se esvaia. ***Não fale sobre ela, nem mesmo para os seus semelhantes.***

Não vou, ela garantiu, ***não vou***. E, como se emergisse da água fria, Erishka arfou por ar e se debateu quando acordou. Seus membros doeram e suas juntas rangeram. Nancy se sentava próxima, descansando em pedras cobertas de musgo. Ela colocou um dedo nos lábios e balançou a cabeça.

"***Eu não preciso saber disso***", murmurou ela. "A névoa lhe deu algo, e só para você. O encontro vai começar ao pôr-do-sol, então é melhor repousar antecipadamente um pouco". A Meia Lua balançou a cabeça, muito perturbada para dormir, muito atordoada para fazer qualquer outra coisa.

Assembléias e Reuniões

Os tambores começaram levemente de início: Um ritmo firme e lento de dedos encontrando o couro tensionado. Então, uma flauta de madeira entrou com uma melodia assombrosa. Erishka só ouviu, deixando os sons passarem por e através dela para o vale de névoas que rodeava o caern e a seita reunida. Lá, as notas se juntavam aos uivos de iniciação que ainda ecoavam, e ela ouvia o rugido das quedas d'água ao longe. O barulho tanto a assombrou quanto mexeu com suas memórias, como se ela tivesse feito isso muitas vezes antes. O uivo

Conselhos

Além das assembléias regulares, os Uktena também têm conselhos. Tipicamente esses encontros envolvem os anciões de uma seita (ou de várias seitas nas proximidades) e tratam de assuntos relacionados ao protetorado ou região local. Essas são ocasiões solenes e formais. Qualquer Uktena pode assistir, mas é usual que só os anciões falem nelas. Eles fazem isso em turnos, segurando algum tipo de objeto para mostrar que é a vez deles de falar. Dependendo dos presentes, esse objeto pode ser uma vara, uma flauta, uma cesta ou até um pedaço de cerâmica. O objeto é passado de falante para falante, até que todos que querem falar o tenham feito. Por outro lado, ninguém toma a vez para falar sem motivo: se quiser falar, é melhor ter algo importante a dizer.

Quatro vezes por ano, na primavera, verão, outono e inverno, grandes conselhos são realizados. Esses são ainda mais abrangentes em escopo e participação, e falam sobre assuntos que afetam a tribo inteira. Aos olhos de um observador forasteiro, nada parece ser alcançado além de um monte de falação. Essa é uma percepção errônea. De fato, os grandes conselhos promovem uma combinação impressionante de unidade e individualidade entre as seitas. Está certo, a maioria age "por conta própria" quando retornam para suas casas, mas ao menos os Uktena sabem o que os companheiros de tribo estão fazendo. Não são muitos os Garou que podem afirmar o mesmo com veracidade.

de Vento-no-Abeto foi o mais duradouro e, enquanto a sua voz se silenciou, Nancy se levantou. Ela sussurrava, mas o pôr-do-sol perto da noite estava tão silencioso que a voz dela parecia alta e forte.

"Água e vento, nós lhes damos boas-vindas. Céus e escuridão, nós ficamos gratos pela proteção. Os rios que fluem ao nosso redor nos mantêm a salvo e escondidos. Nós damos nossas lágrimas e sofrimentos para a água para guardar nossos segredos, nossos sonhos e esperanças". Nancy atirou umas poucas pedras brilhantes coloridas na correnteza que corria pelos seus pés. "Névoa, eu sou aquela que Repele-as-Sombras. Eu compartilho um segredo com você e solicito a sua afirmação e presença nessa reunião". Ela começou a falar em um idioma que Erishka não compreendia, em uma voz que logo ficou fraca até mesmo para os sentidos aguçados de um lobo.

Um por um, cada lobisomem tomou a frente, pegou uma rocha colorida de Nancy e a jogou na piscina, dizendo coisas enquanto as pedras entravam na água. Primeiro foi Charlie, então Vento-no-Abeto, seguido de um impuro pálido e com cicatrizes na forma de guerra, um lobo que não tinha parte de uma pata e vários outros que ela não encontrara. Com cada segredo, o respingo da água afundava a voz do falante por um momento. Enfim, enquanto o último lobisomem, Mary, que eles tinham encontrado na cidade, jogou a sua rocha, Erishka sentiu um arrepio firme e profundo em seus ossos. Nancy sorriu com prazer enquanto o totem se movia entre eles, e olhou para Charlie para que começasse a Quebra de Ossos. Ele levantou-se e falou:

"Nós preparamos essa reunião para dar boas-vindas aos nossos visitantes das terras de nossos parentes". Ele ofereceu uma bolsa de couro para Erishka. "Para as suas jornadas que estão por vir."

Ela levantou-se e inclinou a cabeça, a Avó agradecida lhe tinha dado várias coisas para que presenteasse. Da mochila que estava nos seus pés, ela tirou vários carretéis de linha que ela tinha cortado e tingido. "Nós agradecemos pelas boas-vindas e, de minha família, aceite essa cesta de linhas, tingidas de vermelho com o inseto de cochonilha, para trazer sucesso e triunfo para este caern."

Charlie pegou as lembranças. "Eu agradeço, jovem. Agora se sente e satisfaça-se com as histórias e danças do meu povo, e alimente-se como quiser da comida de nossa mesa."

Erishka inclinou a cabeça. Atrás dela, Jolon sentou-se em silêncio e destacado, observando e captando as visões e sons. Enquanto poucos membros da seita se ergueram para falar sobre contos de várias aventuras, ela percebeu que ele dava bastante atenção, absorvendo tudo. Quando as danças começaram, ele se moveu para perto do riacho, molhando as mãos na água limpa e fria.

"Curioso", pensou Erishka, enquanto via cada membro da seita se aproximar dele diversas vezes e murmurar algo em seu ouvido. "Me pergunto se ele não deveria estar ali". Mas ele não saia, e ela não achava que ele estava sendo ralhado.

Conforme o anoitecer se movia para a escuridão completa, umas poucas mulheres começaram a deixar pão, mel e café, e os presentes reunidos comeram deles. Charlie a apresentou para sua esposa e uns poucos dos outros semelhantes antes de os lobisomens se colocarem novamente formando um círculo. Vento-no-Abeto novamente levantou sua voz em uivo, mas esse era tão triste e doloroso que Erishka sentiu lágrimas fluindo pelas suas bochechas.

"Ele chora pelo Irmão do Meio", disse Nancy suavemente. "Os Croatan foram perdidos, e esse é um segredo que você deveria conhecer. Eles deram suas vidas, suas essências, para que a Devoradora-de-Almas parasse de devorar os mundos. Lembramos o seu sacrifício e coragem, sempre". Erishka tinha ***conhecido*** o sacrifício na lição de história na Flórida, mas ao ouvir a linda e dolorida voz, ela começou a ***entender***.

Campos e Sociedades

Ao que os uivos finais da assembléia se esvaíam em ecos cerrados, Vento-no-Abeto ergueu a cabeça para Erishka, e então se afastou das divisas do caern. Ela o seguiu por um bom tempo, até o caminho na montanha se dobrar e arredondar através de grossas árvores. Finalmente, eles pararam em um cume, com visão para o vale abaixo. Vento-no-Abeto encolheu os ombros e

membros e, depois de alguns instantes, um alto e magro jovem com cabelos pretos longos e soltos ficou ao lado dela.

"Às vezes, desse jeito é mais fácil falar", ele explicou. "Trouxe você aqui para contar sobre os campos e círculos secretos entre os Uktena. Você vai ouvir isso uma só vez, então vai ter que lembrar. Como um Dançarino da Lua, eu tenho essas coisas no coração. Como uma Meia Lua, você precisa ser aquela que decide como usar o que eu lhe direi sabiamente, quando falar sobre isso e quando manter isso bem dentro do seu coração. Eu não duvido de que você venha a encontrar membros desses grupos que nós chamamos de campos e sociedades, mas aceitar ou não suas ofertas é algo para você decidir."

"Uhm, okay", respondeu Erishka. "Mas o que exatamente é um campo?"

"São grupos de Uktena com afinidades parecidas que se unem em busca de alguns segredos. Cada campo tem uma meta em particular, buscando um tipo específico de conhecimento. Alguns querem explorar os segredos unicamente do mundo material; outros olham para as terras espirituais, ou mesmo, lugares que deveriam permanecer escondidos. Alguns chamam a si mesmos de campos; outros preferem ser chamados de 'sociedades secretas', o que eu acho muito engraçado! Se a sociedade é secreta, então por que eu ouvi sobre ela? Mas dê atenção ao que eu digo, e se lembre."

Guias Terrenos

"Os Guias Terrenos, como o nome sugere, voltam suas atenções para o mundo a nossa volta, o que podemos ver, sentir e experimentar. Eles são particularmente apreciadores do conhecimento humano, mas eles também colecionam histórias de lupinos, parentes e outros metamorfos. Eles estão entre os campos mais antigos, e o conhecimento que têm é imenso. Qualquer coisa que os humanos consideram 'cultura', como danças, poesia, canções, artes, ofícios, até religião, os Guias Terrenos coletam e estudam. Multiplique esse tipo de conhecimento por todos os grupos que nós chamamos de semelhantes e você verá o poder do entendimento deles. Entre Guias Terrenos bípedes, você vai encontrar aqueles que promovem essa consciência entre Garou e outros humanos — o que você chama de ativistas, acho eu. Eles são alguns dos nossos melhores professores também, lembrando antigos rituais e cerimônias que outros, já há muito, esqueceram."

"Se eles têm uma falha, é que os Guias Terrenos ficaram muito ligados às descobertas deles, em detrimento de viverem mais o agora. Embora eu respeite a sabedoria deles e, como um Dançarino da Lua, admire a preservação do passado, fico incomodado que eles não tenham interesse em encontrar novos, e ainda não trilhados, caminhos". Erishka indicou com a cabeça, e o Dançarino da Lua continuou.

Andarilhos Celestes

"Os Andarilhos Celestes são uma reflexão dos Guias Terrenos em muitos aspectos. No entanto, seus interesses estão do outro lado de um lago refletor. O conhecimento deles é o de várias ordens de espíritos. Muitos Luas Crescentes estão entre os Andarilhos Celestes, mas eles não estão sozinhos em seu fascínio pelas terras além e pelas criaturas que lá vivem. Muitos Sem Lua e Dançarinos da Lua já procuraram nos longos caminhos e trouxeram 'conhecimentos antes desconhecidos'. Qualquer augúrio pode ter uma jornada de visão na Umbra, é claro. É freqüente que espíritos gostem de falar, e alguém esperto o bastante para ganhar o favor deles recebe muito. Possivelmente a tarefa mais importante que os Andarilhos Celestes agora encaram, é desvendar o enigma de Antélios."

"O que é isso?", perguntou Erishka, esperando aprender mais do que Amedronta-o-Crocodilo disse.

Vento-no-Abeto sacudiu a cabeça preocupadamente. "Não se sabe exatamente. Ele aparece com uma estrela vermelha no horizonte do mundo dos espíritos, mas algumas profecias parecem contar que o seu aparecimento marca a aproximação do fim dos tempos: Os últimos dias do mundo. Sinto em meu coração que os Andarilhos Celestes devem ser os melhores para nos dizer se é isso mesmo. No entanto, há um receio de que eles possam ir longe demais e liberar uma calamidade que é sem precedentes e inesperada. Já aconteceu antes, em suas buscas pelo mundo espiritual, que alguma coisa os seguiu até em casa. Então, o resto de nós terá que lutar até, talvez, a morte — ou ela perece, ou nós."

Vigias dos Malditos

"Um problema parecido segue os que nós chamamos de Vigias do Maldito. Como o nome parece dar a entender, eles tomam conta da poderosa cria do Avô Serpente, que nós, Uktena, confinamos na terra por proteção."

"Ouvi algo assim antes", disse Erishka lentamente, "mas eu não entendo por que nós..."

"Fizemos isso para proteger as Terras Puras, e nós faríamos novamente se a necessidade aparecesse", respondeu o lupino, asperamente. "Apenas os mais fortes e mais corajosos se juntam aos Vigias do Maldito, pois é uma tarefa difícil ficar todos os momentos acordados em vigilância. Os membros desse campo também buscam o conhecimento mais obscuro das forças do Avô Serpente, acreditando que o conhecimento de uma coisa dá forças para enfrentá-la". Ele encolheu os ombros. "Eu não tenho certeza. Há a mais fina das linhas entre compreender e tornar-se. Alguns cruzaram essa linha, apesar de felizmente outros Uktena serem cuidadosos em... ah... testar os Vigias do Maldito de tempos em tempos. Naturalmente, eles se ressentem por isso e acham que não são apreciados. Possivelmente isso é verdade. Certamente, quando um Uktena se torna um Vigia do Maldito, sua vida e sanidade são possivelmente encurtadas, pois ele vê coisas das sombras que não podemos começar a imaginar. Se um Vigia do Maldito vem a nós, tendemos a tomar as palavras deles com seriedade. Melhor ser um pouco paranóico que ser pego despreparado."

Filhos da Wyld

"Você conhece a Tríade, claro, as três forças, Wyrm, Weaver e Wyld que exercem grande influência sobre Gaia e tudo que existe. Considere isso — que os Vigias do Maldito busquem aprender os segredos da Wyrm e como controlá-los, existem grupos parecidos que tentam fazer o mesmo com a Weaver e a Wyld."

"Aqueles lobisomens que adotam completamente o caos, baderna e desordem da Avó Fumaça nós chamamos de Filhos da Wyld, ou, às vezes, simplesmente de Filhos da Wyld. Muitos vão além, tentando meramente entender as forças primais da Wyld e buscam se tornar um só com a sua loucura. Isso não é tão aventureiro quanto pode soar! Alguns Filhos da Wyld acreditam que ao unir essa força, eles podem fechar as fendas na Tríade. Outros pensam que a Avó Fumaça precisa ser salva de seus próprios caminhos desenfreados e imprudentes, e uma aliança com os espíritos que ligados a ela irá atingir essa meta."

"É mais ou menos o que eu conheço sobre a Tríade; as coisas estão desequilibradas, e as forças da Wyld estão causando mais danos do que coisas boas", Erishka concordou.

"Verdade, verdade", concordou com a cabeça Vento-no-Abeto, "Mas a situação é muito mais complexa. Nós, lobisomens, somos protetores da Wyld, como eu tinha dito. No entanto, em alguns aspectos, ela é um aliado descuidado. Os Filhos da Wyld podem não concordar comigo, mas eu acho que a Avó Fumaça não é tão ciente de si mesma. Ela está ***reagindo*** aos eventos, não necessariamente os criando. Mesmo as pragas e terremotos que vêm de sua vastidão, são respostas para a dor que ela sente. Deve ser difícil servir a um poder insensato da confusão que semeia. Ainda assim, os Filhos da Wyld possuem alguns dos mais profundos conhecimentos e das mais profundas compreensões dos espíritos e terras, além de qualquer Uktena, porque eles foram aos terrenos escondidos da Avó Fumaça e ouviram muitas de suas histórias e segredos."

Andarilhos da Teia

Os seguidores do Avô Aranha entre os Uktena atendem pelo nome de Andarilhos da Teia, possivelmente adotado dos Andarilhos do Asfalto, que eles tendem a considerar aliados próximos. Enquanto nem todos são urbanos, muitos Andarilhos da Teia escolhem sim viver em, ou perto, de grandes cidades. Eles se deleitam em tecnologia, mas ainda a tratam mais como serva do que como controladora. Por que eles foram atraídos para a Weaver? Eu acho que muitos pela mesma razão que outros Uktena sentem a conexão com a Wyld ou, me atrevo a dizer, com a Wyrm. Alguns buscam entendimento, outros cura."

"Sem mencionar que com todos os humanos vivendo nas cidades, deve haver uma conexão com os Garou", juntou Erishka.

"Sim, você está certa!", retrucou o lupino, com um sinal de admiração com a cabeça. "Os Andarilhos da Teia encontraram mesmo semelhantes perdidos por nós entre os moradores da cidade e, possivelmente, um filhote desconhecido de vez em quando. Além disso, com a ajuda do Avô Aranha, os Andarilhos da Teia podem, às vezes, expulsar as piores infestações da Wyrm na cidade. Mas a atuação mais importante deles continua sendo obter informação e conhecimento sobre a própria Weaver. Qual o melhor lugar do que as cidades para essa função? Meu conhecimento de tecnologia pode ser limitado, já que não cresci com ela. Mas Andarilhos da Teia que encontrei me contaram sobre coisas impressionantes que eles viram nas cidades, na umbra. Dá vontade de visitar e ver o que eles descobriram."

Dançarinos Fantasmas

A Lua já estava bem por sobre a cabeça naquela hora, mas Vento-no-Abeto chorou muito antes de falar novamente. "Eu lamento novamente pelo Irmão do Meio que está perdido. Há um grupo entre nós e entre o Irmão Mais Novo, Wendigo, que faz de sua missão sagrada a preservação da memória dos Croatan. Não só eles purificam as terras em lembrança dos que morreram como também buscam encontrar quaisquer histórias e canções que ficam do Irmão do Meio."

"Alguma ligação com a Dança Fantasma passada por Wovoka no final do século XIX?", perguntou Erishka. "Ou seja, o significado do ritual era purificar e revitalizar a terra que os arautos da Wyrm tinham corrompido, certo?"

"Não tenho certeza se os que representaram a Dança Fantasma iriam usar muito as mesmas palavras", respondeu Vento-no-Abeto com um sorriso amargo. "Mas sim, a tradição vem das mesmas raízes. Foi originalmente um ritual para os nossos semelhantes Paiutes, mas a Dança Fantasma se tornou um símbolo poderoso para todos os descendentes dos Puros. Os Dançarinos Fantasmas Uktena, como as antigas vítimas das guerras indígenas, acreditam que tornar a terra íntegra e limpa é muito mais importante que soar os tambores da guerra, como o Irmão Caçula faz". Ele suspirou. "Por muitos anos, Dançarinos Fantasmas Uktena têm preservado essa cerimônia e as histórias daqueles que caíram a protegendo. Eu espero que os mais sanguinários membros entre os Wendigo não inclinem os novos a alterar o que há muito tem sido voltado para a paz em um grito para a guerra."

Batedores

"Menos problemático é um grupo de Uktena simplesmente chamado de Batedores. Eles são, quase completamente, o que o nome significa — seguidores de informação e conhecimento que, em épocas passadas, perambulavam na frente das matilhas, e trouxeram de volta sabedoria e compreensão sobre novos lugares, tanto nas terras despertas quanto na Umbra. Agora, eles comumente agem como mensageiros, e muitos são bastante respeitados pela disposição de manter-nos unidos, agora que os Uktena estão espalhados tão longe e largamente. Alguns servem aos Curandeiros como

anunciadores para os espíritos. Outros olham as necessidades dos solitários Vigias dos Malditos."

"Acho que os Batedores têm uma atitude muito boa!", disse a garota. "Já aprendi bastante só visitando um punhado de diferentes seitas."

"Possivelmente", o lupino sorriu. "No entanto, não são poucos os lobisomens que desdenham dos Batedores por suas excursões, insinuando que, sem uma matilha permanente ou seita, eles não estão seguindo suas naturezas. Alguns Batedores evitaram esse problema formando matilhas exploratórias."

"O que são elas?", perguntou Erishka.

"Uma das lendas do Fim dos Tempos, é de que mais e mais matilhas vão tomar para si jornadas diferentes", comentou Vento-no-Abeto. "Alguns Batedores começaram a trabalhar juntos, revelando espíritos perdidos e sabedoria, há muito esquecida. Uns poucos que eu ouvi estão, até mesmo, seguindo espíritos totens que sumiram para a Umbra profunda ou outro 'lugar'. Eu lhes desejo bem, pois é uma função assombrosa."

Caçadores

"Mas nem todos os Batedores têm tido intenções tão honradas ao longo do tempo", continuou o lupino, um tom triste em sua voz. "Uns tantos dentre os Batedores, chamando a si mesmos Caçadores, levaram a missão de obter informações longe demais. Eu não tenho dúvidas de que as intenções deles eram boas, mas agora... Eles buscam fetiches perdidos e quaisquer itens de poder que possam encontrar. Para o bem da tribo? Não, para acumularem em seitas e lugares em segredo na terra. Eu imagino que ninguém hoje poderia prever os locais ocultos e os esconderijos de tesouros que os Agressores construíram ao longo dos anos. A pior parte disso – eles dizem que destroem qualquer coisa infestada pela Wyrm, mas isso é verdade? Como eles não revelam nada, nem mesmo para os Curandeiros, nós temos poucas razões para confiar neles."

"Eles parecem, bem, um tanto repugnantes", Erishka resmungou.

"Eles são isso mesmo", concordou Vento-no-Abeto. "E algumas histórias os acusam de matar aqueles que ou perguntam demais ou vão tentar encontrar os seus locais secretos. Em lugar de compartilhar conhecimento, e ajudar todos os Uktena a prepararem-se para encararem os perigos, eles retiram a nossa confiança neles e 'sufocam' a tribo com os seus segredos misteriosos. É por eles que algumas outras tribos acham todos os Uktena 'repugnantes', como você diz."

Dançarinos da Trilha

"Outro grupo é preocupante, mas eu acho que as intenções deles são mais corretas que as dos Caçadores. Chamam a si mesmos Dançarinos da Trilha e, embora não esteja claro para quem está de fora, eles parecem ter uma relação pessoal com o grande Uktena. Os Dançarinos da Trilha são conhecidos como sendo controladores místicos, que usam Dons e rituais incomuns para todos os outros Uktena. Eles são muito seletivos quanto aos que vão escolher para se juntarem ao círculo deles. Um possível membro precisa passar por algum tipo de iniciação e, se o lobisomem falhar, ele possivelmente não poderá lembrar-se de nenhuma das memórias de quando estava com os Dançarinos da Trilha."

"Parece um tipo de controle mental, ou algo assim", disse Erishka. "Então, como esses companheiros são um benefício se são tão misteriosos?"

"É verdade que os caminhos deles podem parecer ameaçadores para quem vê de fora; uns dizem que eles se interessam pelo Avô Serpente, mas eu não acredito que isso seja verdade. De outro modo, eu acho que o Uktena pode tê-los colocado de uma forma que os outros não entendem. Eu os imagino como separados, mas ainda são nossos irmãos."

Sociedade da Terrível Geada

"Desgraçadamente, não digo o mesmo do último grupo de cuja história vou falar aqui. Eles ficaram conhecidos como a Sociedade da Terrível Geada, e é certo de que caíram na escuridão."

"Por quê?", perguntou a garota. "O que será que poderia fazer lobisomens, qualquer um de nós, virarem-se para a Wyrm?"

"Ódio fez parte do motivo. Muitos não tinham amor pelos arautos da Wyrm e estrangeiros da Wyrm, mas aqueles da Frieza Amarga deixaram o ódio consumí-los. Eles foram e abateram humanos e Garou da mesma forma. Mas há um outro motivo, um segredo dos Dançarinos da Lua que vou compartilhar com você. Há muito, aqueles que dançavam a Espiral Negra vieram aos Uktenas. Nós estávamos com a mente escurecida naqueles dias, pois, tanto hominídeos quanto lupinos, tinham sido massacrados em grande número. Nossas terras estavam sendo tomadas e corrompidas, e não podíamos fazer muito contra as armas e o grande número de arautos da Wyrm, que vieram para estas terras. Os Espirais falaram com os nossos legisladores e nos ofereceram outro caminho. Muitos dos Uktena ouviram e aprenderam, mas essa era uma enganação. Depois de ouvirmos o que eles tinham a dizer, nós os fizemos cair a todos. Nunca consideramos aceitar aquela oferta; só ouvimos para ganhar a arma do conhecimento para usar contra eles. Ou assim nós, Dançarinos da Lua, pensávamos que iria ser."

"Nós estávamos errados, parece, pois, alguns dentre os da Terrível Geada, ***sim***, aceitaram o que foi oferecido, já que tiveram inveja do poder que o Avô Serpente deu aos Espirais Negras. Depois de muitos anos essa história foi contada em sua totalidade, mas partes dela ficaram claras com o tempo. Primeiro, nós ouvimos apenas rumores de que os membros da Sociedade da Terrível Geada tinham atacado estrangeiros da Wyrm, não no passado distante, mas nos dias recentes. Então, alguns dos Guias Terrenos começaram a falar em assembléias, declarando que os da Frieza Amarga estavam com cheiro de corrupção e imundície. Então, muitos de nós vimos os piores dentre eles usando de instrumentos do Avô

Serpente. A evidência era forte demais, e na última grande assembléia os anciões declararam que a Sociedade seria considerada pária e seria excluída do grupo". Ele curvou a cabeça. "Um triste caminho para qualquer de nós seguir nesses tempos obscuros". Nenhum deles disse alguma coisa por um tempo, mas então Vento-no-Abeto se esticou e contraiu rapidamente.

"Agora", disse o lupino, ficando na frente dela novamente com quatro patas, "nós voltamos para as imediações do caern. Você ouviu os contos e compartilhei um segredo com você. Mas agora, você precisa passar pelo meu teste. De que campo eu sou, e por quê?". Ele abriu um sorriso forçado, mas, atrás dele, os dentes dele brilhavam afiados e brancos.

Erishka deu uma risada gentil. "Estava me perguntando isso, pra dizer a verdade pra você. Mas eu acho que conheço a resposta. Você é um professor bom pra caramba, e parece conhecer uma quantidade ***imensa*** de informação. Tinha pensado que você seria um Explorador, mas então eu comecei a pensar sobre o quão belamente você fala. Não é só uma coisa de Galliard, também; sua voz vem de entender como as pessoas — e lobisomens, aparentemente — pensam. Só um Guia da Terra poderia fazer essas coisas tão bem. E você não teve receio de ser crítico a eles, com toda aquela coisa de procurar por novos caminhos. Então, esse é o palpite."

Vento-no-Abeto lançou a cabeça para traz e deixou sair um alegre e altivo uivo.

Diferentes Tendências

"Apesar de eu ser considerado algumas vezes um Guardião de Canções entendido e sábio, minha voz é só uma dentre muitas. Outros Uktena têm opiniões bem diferentes sobre os outros campos e sociedades secretas. Ouça agora os pontos de vista que outros expressaram em minhas viagen.s"

Alguns dizem que somos arrogantes e ligados demais ao passado; descuidados com o futuro. Bom, eu posso revidar isso bem facilmente: não fosse nós mantermos nossas relações com os ancestrais e fortes costumes antigos, nós não teríamos pista alguma sobre alguns rituais importantes, como por exemplo, oh, como alguns dentre as piores das ninhadas do Avô Serpente foram banidas. Os outros deveriam pensar nisso da próxima vez que sentirem vontade de criticar nosso jeito de fazer as coisas.

— Luisa Santos, Guia Terreno.

O mundo tem muitas realidades, e nós estamos entre os que viram o rosto de Gaia em muitos lugares e tempos. Nossos aliados são os espíritos e, mais do que os outros Uktena, nós tiramos proveito de nossas próprias almas duais.

— Michael Hawk, Andarilho Celeste.

É um ingrato e solitário trabalho, mas alguém tem que fazer. Não se incomode em se tornar um de nós se você não consegue encarar o isolamento... E o medo nos olhos das pessoas quando nós passamos.

— Kafele Brightstone, Vigia do Maldito.

Sim, a Wyld possui muita fúria, mas também é linda em seu perigo. As tempestades chegando não fazem o seu pêlo ficar arrepiado? Respeite a Wyld, e reconheça a raiva dela em você.

— Bater do Trovão, Filho da Wyld.

"***As cidades são os caminhos do futuro. Goste disso ou não, é lá que faremos nossa resistência final no Apocalipse. Quaisquer lobisomens que, propositalmente, ignorarem o crescimento constante do trambolhão urbano são um bando de idiotas***".

— Carla Codex, Andarilha da Teia.

Os amigos e companheiros de tribo antigos mortos encontraram uma extraordinária ligação na Dança Fantasma. Ao lembrar deles, nós criamos laços ainda mais próximos com os seus descendentes.

— Tolikna, Dançarina Fantasma.

Realmente, eu entrego mensagens, mas o expresso pônei já terminou há muito tempo. Eu sou mais um embaixador livre do que um serviço postal lobisomem.

— Julita Lauros, Batedora.

Do que está falando? Não há essa coisa de esconderijo oculto de artefatos antigos em lugar algum nessa terra — ou em qualquer outro reino, no caso. Você tem ouvido muitos contos de Dançarinos da Lua influenciados pelos peyote.

—Iwone Sharpspear, Caçadora.

Por nossas próprias leis, eu não posso lhe contar os nossos motivos. Mas eu posso dizer que o Uktena nos guia em nossa missão, assim como faz com a tribo toda. Acredite quando eu digo que é melhor que você não conheça mais do que isso.

— Jon Nakai, Dançarino da Trilha.

Nos odeiam porque fizemos o que era tanto necessário quanto difícil. Para acabar com a opressão dos estrangeiros e arautos da Wyrm, nós precisávamos do poder para aplicar a nossa vontade. Nós fomos espertos o bastante para saber onde encontrá-lo.

—Neronss, Sociedade da Terrível Geada

"Essas são as vozes de outros entre nós, muitos estimados como sábios em seus caminhos. Você ouviu bem, e deve decidir em sua própria mente qual caminho vai seguir", Vento-no-Abeto comentou. "Venha, então, jovem legisladora. Não é preciso passar por mais ensinamentos, por enquanto."

Totens e Leis

Erishka mostrou um olhar meio com dúvida para o carro anfíbio militar, mas Jolon parecia pensar que era uma idéia melhor do que seguir de ônibus por quatro quintos da área. Pelo menos era menos lotado, e ninguém meio bêbado cantava canções, jogava maçãs ou alguma outra coisa doida que ela tinha visto nos ônibus.

Agenda de Erishka

...e o trem nos deixou em um outro lugar deixado de lado, dessa vez na área desértica do Arizona. Eu pensei que nunca chegaríamos à seita, mas, finalmente, mais ou menos um dia depois, chegamos.

Coloquialismos

Os Uktena, tendo adquirido companheiros de tribo de várias culturas ao longo dos anos, contam com vários nomes e termos vernaculares que podem ser estranhos para outras tribos, e a maioria mescla e compatibiliza as palavras em suas falas. Eles incluem:

Primeiro Povo, Os Puros: Humanos que habitaram primeiro a Terra da Tartaruga, e seus descendentes;

Fantasma: Um espírito inquieto ou aparição;

Avô Serpente: Wyrm;

Avô Aranha: Weaver;

Avó Fumaça: Wyld (note que o "gênero" da tríade pode variar dependendo de onde o falante aprendeu os contos antigos);

Grande Mãe: Gaia;

Haole, washishu, belagaana: Estrangeiros, usualmente os de ascendência européia. Ainda que esses termos venham de várias linguagens humanas, os Uktena os adotaram para uso também;

Nunnehi: Fadas nativas para os americanos, mas também um termo generalizado para fadas;

Dançarino da Lua: Galliard;

Produtor da Paz, Líder da Paz, Legislador, Kumu: Philodox;

Shaman, Curandeiro, Kahuna: Theurge, mas também um termo de respeito para magos que se relacionam com os Uktena.

Trapaceiro, Questionador: Ragabash;

Terra da Tartaruga: América do Norte e Central;

Líder de Guerra, Guerreiro, Ali'i: Ahroun;

Bruxos: Magos, particularmente aqueles que são movidos por ambição, avareza e desejo de poder;

Estrangeiro da Wyrm: Lobisomem europeu que veio para a América, e seus descendentes;

Arauto da Wyrm: Humano europeu colono e seus descendentes.

Eu nunca tinha encontrado a Diné antes, mas eles nos receberam bem. Hoje à noite, fui convidada para me juntar a uma das matilhas, em uma jornada para as terras espirituais. Estou ansiando para ver com o que se parece esse lugar do outro lado. Jolon disse que estaria se encontrando com alguns dos parentes enquanto eu estava fora.

Relações com os Espíritos

"Pare aí, droga!", refreou Rosie, enquanto ela fazia uma sutura. "Ou então eu vou te dar analgésicos suficientes pra chutar até a sua bunda."

Josh Creek resmungou, mas parou de se contorcer até que a sua esposa tinha terminado. Erishka conteve um riso. Para os companheiros de tribo, Rosie era corajosa e sincera, e Erishka gostava disso.

Ela fazia um contraste interessante com o marido dela, um homem grandão, que parecia consideravelmente quieto e contemplativo para um guerreiro. Rosie não tinha piscado o olho ainda quando a matilha se achegou na casa de rancho, modesta, do casal. Ela tinha acabado de pegar a bolsa na cozinha e se preparado para trabalhar. Erishka imaginou que não era a primeira vez que lobisomens ensangüentados tinham cruzado a entrada. O quarto grande em que eles descansaram tinha dois colchões reservas de palha perto das duas camas.

"Isso não dói", respondeu Josh, meio mal-humorado, "mas tenho que falar com Três-Patas e os outros, pra contar sobre o que aconteceu."

"Não precisa", disse outra mulher, descansando num colchão de palha perto. Ela estava pálida, apesar da pele cor de oliva que tinha, quase parecendo frágil com o cabelo umedecido preto no rosto, mas muito mais ativa do que quando a matilha tinha voltado da caçada. "Eu pedi a um dos espíritos da água para levar uma mensagem para nós. Três-Patas conhece onde nós estamos, e que a seita está bem agora". Ellen tinha sido aquela que descobriu que Espirais estavam seguindo a matilha na Umbra, e ela foi quem suportou a maior parte do primeiro ataque deles. O líder da matilha, Josh, junto com Erishka e uma impura Lua Nova, chamada Natesa, conseguiram derrotar o inimigo, embora não sem um monte de ferimentos. Rosie tinha observado eles todos, tomado conta dos piores danos e deixou então a Grande Mãe cuidar do resto.

"Está bem", disse Rosie, dando a todos um último comando. "Hoje, vocês descansam. Ordens da médica! Eu vou pedir a Beth pra trazer alguma comida". Josh fez que sim com a cabeça por todos eles, e Rosie deixou o quarto de dormir depois de um último olhar severo.

Ellen esperou alguns momentos, então levantou e fechou a porta. Sentando de pernas cruzadas, ela esvaziou cinco pequenos potes de farinha de milho, nas cores branco, preto, verde, vermelha e amarela no chão de madeira.

"O sol se pondo no oeste nos lembra do calor de uma brasa", entoou a Theurge. "Ele corta os corações dos nossos inimigos com um golpe certeiro. Nós ouvimos os gritos de morte dos adversários e nos alegramos por nossa vitória". Ellen marcou um símbolo na farinha branca.

"Ela está fazendo uma pintura de areia?", perguntou Erishka para Natesa, que estava na forma hominídea, observando quieta. A Philodox tentou não encarar o olho esquerdo, solidamente branco, do impuro, que parecia não se mover no seu globo.

A Lua Nova balançou a cabeça. "Não, esse é um ritual dos nossos primos humanos, um muito querido por eles. Esse é o caminho do metamorfo. É similar, mas diferente. Além disso, muitos dos ancestrais de Ellen vieram do Vietnã. Eles não fazem rituais indígenas lá, sabe?". Erishka aceitou as novas em silêncio, até que a Theurge voltou a falar.

"Papa-Léguas me concedeu sua perspicácia noite passada. Não fosse pelos seus olhos aguçados e rápida sagacidade que me guiaram, eu não teria percebido o perigo para nosso caern. Eu agradeço ao nosso totem por

me mostrar o inimigo na escuridão, por colocar fogo no coração para prosseguir na nossa luta". Ellen traçou um outro símbolo, dessa vez na farinha vermelha, e se prostrou intensamente.

Josh se ajoelhou ao lado de Ellen e traçou um sinal na farinha amarela. "Agradeço ao urso, o totem do clã da minha esposa, por seus dons de cura. Por causa dela, estamos fortes novamente, prontos para enfrentar nossos inimigos e descobrir novos segredos. O urso é sábio e firme. Ele vê equilíbrio na superfície da terra e nos presenteia com essa compreensão."

Lentamente, Natesa se moveu com dificuldade para as pilhas de farinha, mas não tocou nelas. "O Lagarto e o Coiote trapaceiro são irmãos, apesar de lamentarem as feridas curadas um do outro. Quando os obscuros avançaram, foi o Lagarto chifrudo que inspirou minha luta, mesmo enquanto meu sangue entornou quente nas terras dos espíritos. Eu agradeço ao Lagarto por guiar minha mão nessa noite".

Erishka instintivamente percebeu que era sua vez, e ela disse a primeira coisa que veio na mente. "O Peru me ajudou a começar essa jornada por sabedoria e segredos, então, uhm, eu agradeço a esse totem por abrir um caminho para os meus pés".

Ellen concordou com a cabeça, e então, cuidadosamente, espalhou a farinha em uma grande pilha. "Uktena e os outros todos nos deram seu discernimento. Houve dor em nossa descoberta, mas discernimento quase nunca vem sem preço. Nós encontramos um inimigo que estava escondido. Isso valeu os machucados em nossa carne". Ela recolheu a farinha de milho e, habilidosamente, a colocou em uma bolsa azul de couro em sua cintura. Erishka sentiu, palpavelmente, um vento fresco mover-se no cômodo, mas ele se esvaiu quase tão rápido quanto apareceu. A Lua Crescente balançou a cabeça novamente, parecendo satisfeita. Josh viu a aparência estarrecida que estava no rosto da visitante.

"Espíritos gostam de ser lembrados e chamados", ele explicou, "assim como de que sejam dadas honras através do processo de chiminage. Enquanto Uktena, aquele que liberta segredos, é o totem de nossa tribo, nós temos outros aliados também. Papa-Léguas é o totem da seita, mas um monte de nós tem seus totens pessoais. A família de Rosie respeita o urso, que é um protetor que cura de grande força, e eu honro o guardião do povo dela. O sapo é símbolo de renovação e mudança, já que vai de girino até adulto crescido. O lagarto é renomado como o conhecedor de segredos, e todos esses quatro totens têm conexão com a água, um elo com o Uktena. Eles ou vivem na água ou usam a água para pegar peixes para comer ou restaurar os corpos. O papa-léguas é esperto o bastante para encontrar água até nos cactos no deserto."

"A lista de espíritos que reconhecemos e amamos é longa", adicionou Ellen. "Não posso mencionar todos, claro, mas eu vou mencionar alguns mais que você deveria conhecer: a beija-flor é pequena, mas corajosa apesar de seu tamanho. Ela defende seu território tão ferozmente quanto um grande mamífero. A libélula nos mostra quais caminhos seguir, e é muito honrada pelos Batedores como um totem que ajuda os mensageiros. Uktena que vivem bem para o sul, me contaram sobre o papagaio, que é um amigo de sol e chuva. E o número de espíritos ancestrais é imenso."

"Em algumas de nossas mais especiais assembléias, os mais fortes Curandeiros entre nós, recepcionam alguns dos espíritos ancestrais para contar histórias através de seus corpos", Josh interveio: "é quase indescritível observar! Às vezes um espírito feminino fala num corpo masculino, e vice-versa."

"É uma coisa rara", concordou Ellen, "apesar de alegre. Nesse costume, alguns de nós fomos capazes de descobrir lendas que estavam perdidas há muito tempo. Desgraçadamente, às vezes em que esses espíritos vêm até nós diminuíram, e eu não entendo por quê."

A testa dela se dobrou, então, um pouco, e ela deu um sorriso esperançoso para a Meia Lua. "Mas me conte sobre o Peru, Erishka. Você parece ter algum tipo de ligação especial com ele."

Erishka relatou a história de ter encontrado as garras no museu e, depois de uma pequena hesitação, juntou a parte sobre os sonhos inquietantes que ela teve depois da Primeira Mudança. "Então, eu não tenho certeza de por que me foi dada essa função, mas eu acho que fiz certo ao libertar o espírito", ela terminou. "Aqui, olhe para o fetiche da pena de barba". Ela tirou da bolsa e deu na mão da Theurge. "Um dos membros da Mão de Vidro ligou o espírito para mim, em honra de minha visita. É um tipo de detector de mentiras. Eles disseram que era uma coisa boa para um Meia Lua ter."

Ellen deslizou a mão sobre as penas com admiração. "Isso é lindo. Há mais poder aqui do que o de um espírito, no entanto. Mantenha perto de você, pois eu acho que um dia ela será necessária."

"Como vou saber quando será?", perguntou Erishka.

"Se você for uma verdadeira filha do Uktena, você vai saber", respondeu Ellen. Josh e Natesa mexeram as cabeças em concordância. O momento de reflexão foi interrompido por um bater na porta, e a irmã mais nova de Josh trouxe uma bandeja com comida quente.

Grande Uktena

Além da expressão de apreciação pela comida, nada foi dito por vários minutos, até que o roncar dos estômagos fosse tranqüilizado. Depois de um tempo, Ellen sorriu. "Eu sinto que outra questão está esperando sua boca parar a mastigação."

Erishka concordou com a cabeça e engoliu. "E nosso totem tribal?", ela perguntou. "Eu ouvi sobre como o Irmão Mais Velho ganhou o seu auxílio, mas eu não sei de muito mais, além disso, sobre isso. Er, se agora não for a hora errada para falar nisso...", acrescentou ela apressadamente, pois o som de mastigar parou no cômodo.

"Não", respondeu a Lua Crescente lentamente, "não acho que seja uma hora ruim. Não mesmo". Ela olhou

Galunlati

Galunlati, o reino natal do Grande Uktena, é mais acessível através do reino espiritual da tribo; porém, poucos ousam viajar por lá. Talvez seja mais bonito e mais majestoso que o reino tribal dos Uktena, mas muito mais perigoso. Os picos são altos e mais irregulares, as florestas são escuras e sem trilhas, os rios correm rapidamente sobre rochas e protuberâncias ocultas, tempestades mais fortes do que meros tornados rasgam a terra e despedaçam árvores e rochas com raios brilhantes. A terra não tem pena dos visitantes. Mais notório do que o reino em si, são seus habitantes, pois Galunlati é a terra dos monstros. Gigantes e golens, uktena e pumas aquáticos, criaturas há muito esquecidas e terríveis demais para viver na Terra, encontram em Galunlati seu lar.

Alguns dizem que os primeiros lobisomens expulsaram os monstros das Terras Puras para cá, ou que talvez a Grande Mãe os tenha banido da terra. Outros dizem que Galunlati foi o local de nascimento de todas essas criaturas, e seu isolamento final até que eles sejam libertados ao mundo, no fim dos dias. Mas sendo Galunlati um refúgio ou prisão, permanece o fato de que apenas os Uktena mais fortes, inteligentes e corajosos, podem sobreviver por lá. Talvez seja por isso que tantos que desafiam pelo status de ancião são enviados para Galunlati para o teste. O Grande Uktena raramente deixa esse reino, por isso, qualquer um que deseje tratar com ele para conseguir Dons ou conhecimento deve, primeiro, enfrentar uma jornada que por si só é digna de um épico.

para Josh e Natesa e acrescentou, "Já que você perguntou". Ignorando o olhar surpreso de Erishka ela começou.

"O grande Uktena aparece como uma gigante serpente marinha, grossa como uma árvore antiga, com manchas (alguns dizem tiras) de cores por volta, e até embaixo, de seu corpo. Ele tem cornos como um grande veado, e em sua testa está posicionada uma grande e notável pedra preciosa, chamada ***ulun'suti***, que brilha como um diamante ou rubi. Muitos dizem ser vermelha, mas alguns dizem branco, azul ou talvez outra cor."

"Vários dizem que ele tem asas quando precisa delas", disse então Josh.

"Algumas pessoas dizem que o grande Uktena tem uma cabeça — e talvez até pernas — como um leão da montanha, e que ele tem chifres retos e não galhadas", acrescentou o Lua Nova.

"Eu não sei sobre isso", Ellen disse com um leve encolher de ombros. "Poderia ser que o Uktena estivesse tentando enganar algum de nós."

Erishka aumentou a voz. "Os companheiros na Flórida me contaram que o puma-marinho era um servo do Uktena. Talvez tenha vindo daí o começo da confusão."

Ellen fez que sim com a cabeça seriamente para aquilo então. "Seja lá como for a sua aparência, o grande Uktena é um espírito irritado, mesmo não considerando certo nos contar por quê. Alguns dizem que é por causa de uma traição antiga. Me contaram que nos tempos antes do Povo, o Uktena serviu a Wyrm do Equilíbrio. Ele era um caçador de todos os mundos, buscando as formas de desembaraçar o que a Weaver tinha prendido

tão firmemente, coisas que de outra forma não morreriam por si só. Mas quando a Weaver prendeu a Wyrm, Uktena, o Quebrador de Segredos, não pôde quebrar ele mesmo os fios. Ele não seguiu seu mestre para a corrupção e para a loucura, mas ficou com Gaia no lugar disso, onde continuou sendo um seguidor de segredos. No entanto, essa falha tem queimado por dentro desde esse dia em diante. Então, o ancião disse: 'Se o grande Uktena falou disso, o conto não foi levado aos meus ouvidos'."

"Mas raiva serpenteia como veneno azedo no corpo dele. Peçonha goteja da boca dele, veneno está em seu hálito e fogo de espírito está em seu observar. Com sua peçonha, força e escamas mais fortes que rochas, ele seria um bom totem de guerra, mas Uktena não é tão direto. Ele prefere estratagema e inteligência, aprender a observar de forma sorrateira, e o escondido golpe fatal. Ele conhece mais que nós, mas espera que usemos os dons dele para descobrir mais que emboscadas."

"Ninguém, além dos mais perspicazes que procuram, pode ver a grande serpente marinha. Em lugar disso, eles podem ver a névoa girando com o passar dele, ou ouvir o esfregar das escamas em uma parede de um cânion. Mas alguns ele chama para si, chamando com as vozes dos amados por eles. E nos tempos anteriores, eles iriam, e ele iria ofuscá-los na luz estonteante da ***ulun'suti***, a pedra preciosa que brilha em sua cabeça, e então eles iriam para dentro da boca aberta dele". Ellen moveu as mãos dela para descrever a luz, a boca e a infeliz vítima trotando para a perdição dela.

"Mesmo se ele não te comer, encontrar com ele é perdição. Pois o olhar do grande Uktena ao cair sobre você significa a condenação daqueles que estima. Esse é o jeito do Uktena, porque ele gosta dos segredos dele e não quer ser vigiado. Mas como nossa tribo o honra como nenhuma outra ousaria, ele retirou essa maldição mortal. No entanto, só os mais notáveis e mais sábios do povo podem olhar para ele, pois os que não o são, devem arriscar ter uma fortuna desgraçada pela presunção."

"Para as matilhas dignas do apoio especial dele, ele envia seus filhos menores, que também são difíceis de ver, mas fazem sua presença ser sentida com sinais ou sons. O olhar deles não é tão perigoso, mas ainda deveria ser mostrado bastante respeito."

"Aqueles que procuram o auxílio do Uktena fariam bem em reservar um lugar para admirar a ele. Perto de um lago, ou uma lagoa, de um rio profundo, são os melhores lugares pra isso. Sacrifícios regulares são esperados. Caças pegas de surpresa ou com armadilhas podem ser, assim como algumas outras valiosas encontradas ou adquiridas por esperteza; mas o que o Uktena realmente gosta é segredos. Podem ser escritos e soltos na lagoa ou murmurados por entre a água. Por certo, para encontrar o próprio Uktena, alguém pode sempre mover-se até o reino lar de Galunlati, mas poucos sobrevivem a isso". Ela suspirou, "E isso é muito sobre o totem".

A Tríade

"Como o Grande Uktena lida com os outros espíritos? Como a Weaver, Wyrm e Wyld?", perguntou Erishka, após uma longa pausa.

"As relações entre o Grande Uktena e os espíritos Avô e Avó Fumaça, Serpente e Aranha são complexas," disse Ellen, após comer outra porção de sopa de cabrito. "Não se surpreenda se quando você encontrar Metamorfos Estrangeiros da Wyrm, ou até mesmo alguns membros da tribo do Irmão Mais Novo, e eles a olharem com suspeita. Eles afirmam que Uktena é muito parecido com o Avô Serpente. Bem, talvez seja assim, mas lembre-se, até os três Avôs saírem do equilíbrio, a Wyrm não era 'má'. Era uma força, não melhor ou pior que a Wyld ou a Weaver. Não se esqueça que o Uktena é um totem de Sabedoria. Ele foi sábio o suficiente para ver que qualquer serviço ao Avô Serpente seria uma proposta tola e perigosa.

"Como uma tribo, nós caminhamos com a Avó Fumaça e Avô Aranha. A Wyld nos dá força e fúria, e reside próxima ao coração de nossos raros Parentes lupinos. Devemos ser cautelosos para não conjurar com muita freqüência essas forças primais, ou elas nos destruirão junto com nossos inimigos. A Weaver nos ensina sobre ordem e padronização da vida, e é uma força maior que aparece nas vidas de nossos Parentes humanos. Novamente, muita ordem e regulação restringe nossa liberdade. Mas, para dizer de forma simples, nós nos opomos ao Avô Serpente de qualquer forma que temos. Alguns consideram que se opor a ele deve ser apenas no combate; nós, os Uktena, sabemos que a conquista da Wyrm e a restauração do equilíbrio virá através da sabedoria, não da mera força bruta".

A Litania

"Então, me diga outra coisa," disse Erishka. "Eu sou uma Legisladora, então é meu dever interpretar a Litania entre minha matilha e seita. Mas isso parece tão... breve. Claro, há muito para que eu me guie, mas essas regras parecem ser bastante abertas à interpretação individual".

Não Te Acasalarás Com Outro Garou

Para sua surpresa, não foi a Lua Crescente quem falou, mas a Trapaceira, que em sua maior parte tinha ficado quieta durante a refeição. "Se você percebeu isso, então você já aprendeu algo. Meus companheiros de matilha e eu temos um entendimento," disse Natesa, com uma leve inclinação de sua cabeça. "Eles não podem evitar recuar um pouco sobre o fato de que sou uma impura..."

"Você está nos subestimando!" rosnou Josh. "Nós nunca..."

"Eu disse que vocês me tratavam erroneamente? Não! Deixa eu terminar," interrompeu Natesa. "O que eu ***estava*** dizendo, era que mesmo que sua primeira reação seja hesitar, você e Ellen me receberam como um membro da matilha e me julgaram pelos meus feitos, não por minha ascendência. A visão geral dos Uktena sobre os impuros é que os pais fizeram algo errado e devem encarar a punição, mas sua criança não é culpada".

"Mas, também, não é necessariamente inocente," disse Erishka, lentamente.

A Sem Lua a recompensou com um sorriso amargo. "Ah, vê, você já conhece a letra e o espírito da lei. Eu sou mais sortuda do que alguns Uktena impuros, que enfrentam o escárnio velado e a desconfiança em todos os seus dias. Se você quiser uma opinião, nossa parte nessa tribo é melhor do que em muitas, mas ainda assim, a vida é mais difícil para nós do que para um hominídeo ou lupino."

Combate a Wyrm Onde Ela Estiver e Sempre que Proliferar

"Eu posso falar sobre combater a Wyrm," disse Josh. "Você viu hoje à noite que nós levamos a batalha contra o Avô Serpente seriamente. Mesmo se aqueles Espirais não estivessem nas redondezas do caern, nós teríamos matado-os o mais rápido possível. Esse é o nosso modo, franca e simplesmente."

"Bem, eu não quero te contradizer, líder da matilha, mas há um pouco mais do que isso," disse Natesa.

"Sim, matamos as coisas que pertencem à Wyrm, mas também aprendemos o que podemos sobre eles antes de partir para a matança. Vamos pegar aquele livro que o jovem amigo xamã da sua esposa carregou por um tempo."

A boca de Josh se abriu. "Bem, espere um pouco. Isso é diferente. Ele..." A Trapaceira o interrompeu.

"Não, nem um pouco diferente. E antes que me diga para calar a boca, lembre-se que a Erishka aqui conquistou o direito de ouvir um segredo ou dois. Certo, para resumir, esse xamã, amigo de Rosie, trouxe esse velho livro aqui para Ellen ver. Era chamado ***Os Diários de Zeerne***, e tinha o cheiro do Avô Serpente por todo ele. Acho que outras pessoas teriam jogado-o no fogo, mas alguns de nós o leram, silenciosamente, claro. Coisas sombrias sobre os Espirais e esse antigo grupo de Arautos da Wyrm chamado de Sociedade da Lua Chorosa. Eu chequei umas coisas e acho que eles se foram há muito tempo. Mas, ***se*** alguns ainda estiverem por aí, ao ler esse livro, eu descobri algo sobre como enfrentá-los, como derrotá-los. Conhecer o inimigo é conhecer suas fraquezas. Então, não dispense a oportunidade de ganhar informações dos agentes da Wyrm antes de destruí-los."

Respeita o Território do Próximo

"Não estou certo de que posso dar uma visão justa sobre respeitar territórios," disse Josh, mudando o tema. "Nós, Uktena, o fazemos, mas os Estrangeiros e os Arautos da Wyrm obviamente não. Devemos ignorar esse preceito, uma vez que eles o fizeram ou honrá-lo mais fortemente para dar-lhess o exemplo?"

"Acho que a tribo está dividida sobre isso," respondeu Ellen. "Você encontrará, ah, extremistas que pensam que devíamos fazer um grande levante, abrir cassinos por todos os lugares e receber o ***belagaana*** por cada centavo que pudermos. E então existem outros que dizem que agora é o momento, e não no século passado. Era a vontade de Gaia que perdêssemos nossas terras, por qualquer razão, e devemos fazer o melhor com o que nos sobrou. Pessoalmente, acho que fico com o viver para dar o exemplo. Se nós tomamos as terras dos outros, não somos melhores do que aqueles que roubaram o que era nosso. Creio que isso, duvidosamente, é a verdade, quando conversamos com nossos irmãos e irmãs Metamorfos, lobisomens e Feras.

"Você é terrivelmente otimista," Natesa resmungou, mas não disse nada após a Lua Crescente lhe dar um olhar furioso.

Aceita uma Rendição Honrosa

Josh pegou o fio da conversa novamente. "Nas regras da guerra, nós demonstramos honra em nós mesmos ao aceitar uma submissão honrada por parte dos outros. Zombar do que é nobremente dado mostra que não somos dignos. Ainda assim, a maioria dos Uktena exige desculpas, e isso não é único da cultura dos índios americanos. Até mesmo alguns dos Arautos da Wyrm possuem lendas sobre tomar 'olho por olho'. E qual reparação a maioria dos Uktena quer em troca por aceitar a rendição?"

"Segredos," respondeu Erishka. "Isso não é surpresa."

"Correto... na maioria das vezes, pelo menos. Conhecer um segredo sobre um adversário lhe dá poder. O tipo de segredo, claro, deve ser cabível com a situação. Em uma luta justa, não peça por mais do que o merecido. Mas se o oponente agiu desonrosamente, você tem o direito de exigir algo mais profundo."

"Ainda assim," disse Natesa, "não se esqueça que não temos problemas com um oponente ter sido esperto ou astuto. Afinal de contas, isso é algo valioso para nossa tribo, e se outros imitam essa característica, então, de certa forma, é uma honra para nosso totem também."

Submete-te aos Garou de Posto Mais Elevado

Josh rangeu seus dentes. "Apesar disso me irritar às vezes, como líder da matilha e ***adren***, creio fielmente em submeter-se àqueles de posto maior. Não porque eu sou muito orgulhoso, mas porque acho que essa lei aplica tanto às tribos Puras quanto aos Estrangeiros da Wyrm. Novamente, é toda aquela coisa de fazer o que é certo. Gaia nos deu uma compreensão de quem é o alfa, e o respeito que deve ser dado àqueles de alto posto. Desafiar isso, é zombar de Seu caminho, e isso não é algo que qualquer um de nós deva fazer, mesmo que detestemos aqueles a quem devemos mostrar deferência".

"Eu gostaria de apontar que aqueles de posto maior devem ser dignos da submissão que damos a eles," acrescentou Natesa. "Na maioria das vezes, eles são, mas nem sempre". Ellen assentiu em concordância.

Oferece o Primeiro Quinhão da Matança aos de Posto Mais Elevado

"A submissão àqueles que são maiores em posição

também é refletida em dar o primeiro quinhão da matança," disse a Theurge. "Mas é aqui que podemos ver sua sabedoria sendo claramente demonstrada. Aqueles que honramos são justos em quanta carne eles recebem? Eles vêem onde a necessidade é maior e dão àqueles que são fracos e famintos, para que a matilha triunfe? De forma áspera, um bom líder não é muito mais gordo que sua seita. Sim, ele pode comer primeiro, mas ele não deve devorar tudo o que está disponível, a menos que os anciões estejam cansados e os jovens não estejam famintos devido à gula. É uma boa regra para julgar a qualidade daqueles que lideram, jovem Legisladora".

Não Provarás da Carne Humana

"Falando de comida, acho que não precisamos dizer a você para não sair por aí comendo humanos," disse Natesa, com uma sobrancelha levantada. Ellen deu de ombros.

"Não, nunca devemos fazer isso. Isso me lembra muito o totem do Irmão Mais Novo, Wendigo. Talvez tenha acontecido há muito tempo, mas os tempos e os caminhos mudam."

"Mas isso ***de fato*** aconteceu?" perguntou Erishka. "Digo, você quer dizer como os astecas e os outros na Mesoamérica? Lembro-me de ler sobre sacrifícios de sangue e sombrios rituais de morte, mas não estou certa quanto a parte de comer carne".

"Sim, temo que seja verdade," respondeu Natesa. "Agora, antes que você se recolha em horror, não os julgue com sua sensibilidade moderna. Os astecas, entre outros, eram uma sociedade de guerreiros. Algumas pessoas pensam que os sacrifícios e a preocupação com a morte eram formas de manter a ordem e controlar a população. Outros mantêm a idéia de que beber sangue era uma forma de consumir proteína. Mas um pouco da lenda do Uktena diz que ao comer a carne, um homem podia capturar as memórias dos mortos em sonhos. Um remédio bem potente, se quer saber minha opinião."

Erishka pensou nisso por um momento. "Hmm. Pergunto-me se existem alguns de nós que ainda praticam isso e não ousam contar a ninguém?"

O olho branco de Natesa pareceu mais brilhante. "Bem, se fazem isso, eles com certeza não dizem nada sobre isso."

Respeita Aqueles Inferiores a Ti: Todos Pertencem a Gaia

Josh tossiu. "Em relação a respeitar aqueles inferiores a você, isso é apenas o outro lado de respeitar os anciões. Por você ser uma Legisladora, você provavelmente será uma líder de matilha, ou talvez até mesmo a líder de uma seita um dia, Erishka. Quando isso acontecer, não se esqueça de ouvir seus irmãos e irmãs menos experientes. Você é a pessoa que toma as decisões no fim, para o bem de todo mundo, mas você se surpreenderia com o quanto aqueles de posto menor podem contribuir."

"De qualquer forma, respeito não é algo apenas para lobisomens," acrescentou Natesa. "Você deve valorizar animais e espíritos que possam ser menores. Isso serve para quando você mata uma presa ou pede por ajuda."

"Respeito pelos Parentes também tem seu lugar aqui," disse Ellen. "Não podemos conquistar nada no mundo dos humanos sem a ajuda deles, e apenas Metamorfos tolos, como alguns dos Estrangeiros da Wyrm, não valorizam seus Parentes."

Não Ergueráas o Véu

"Ainda assim," continuou a Lua Crescente, " eu desaprovo contar aos Parentes muitas coisas. O Véu existe por uma razão, e isso é duplamente uma verdade para os humanos. Até mesmo aqueles dos Puros que têm a capacidade de acreditar e compreender muitas coisas, não devem ser incomodados com nossos problemas. Manter o Véu intacto é um dos muitos segredos que mantemos."

"Não estou certo sobre isso," disse o Ahroun lentamente. "Acho que existe um bando de humanos sábios e dignos entre o Povo, que alegremente participaria de nossas batalhas, se pudessem."

A voz de Natesa diminui a um sussurro. "Isso me lembra de algo que guardei para contar no momento certo. Os Filhos de Gaia possuem um ritual que faz isso. Eles podem erguer o Véu e trazer os humanos para nosso mundo, como se eles fossem Parentes."

"O que?" gritou Ellen. "Você quer dizer que eles transformam humanos em Parentes?"

A Trapaceira deu de ombros. "Não estou certa de como isso funciona, mas, pelo menos, os escolhidos podem nos enxergar em nossa forma guerreira. Isso faz com que o acasalamento seja muito mais fácil, não é?"

Ellen mordeu seu lábio. "É uma bênção e uma maldição. Se eles usarem esse ritual sabiamente, então, ele pode ser uma maravilha para todos os lobisomens. Mas se o executarem sem pensar, posso imaginar algumas duras maldições. Talvez devêssemos investigar mais?" ela perguntou a Josh.

O grande Guerreiro assentiu. "Com certeza. Assim que pudermos".

Erishka começou a perguntar onde no mundo a Sem Lua tinha descoberto essa informação, e então decidiu que não queria saber tanto assim.

Não Serás um Fardo Para Teu Povo

Ellen desviou a conversa sobre o Véu o mais rápido que pôde. "Os anciões entre os Metamorfos e Parentes têm grande valor e honra entre nós, ainda que chegue um momento na vida de todo mundo em que não podemos contribuir mais. Nesse momento, o ancião, normalmente, assume uma jornada final ou uma batalha inspirada em visões e sonhos, sabendo que não retornará. Nós o respeitamos por saber que isso enfraquece a tribo, ter de que cuidar daqueles que são doentes e frágeis."

"Bem, é um tipo de uma bênção mista," murmurou Natesa. "Digo, aqueles que são mais velhos sabem mais do que a maioria de nós, jovens, juntos. E ainda assim, espera-se que eles partam e morram. Parece um pouco cruel."

"Você entendeu errado," contradisse a Theurge. "Na maioria das vezes, é apenas quando o fardo de sua doença sobrepõe a sabedoria que possui que os anciões nos deixam. Desde que eles possam oferecer algo, então sim, eles ficam. Mas é muito melhor para eles irem quando suas mentes e corpos são tão firmes, que eles não compartilham seu conhecimento e experiência. Até mesmo alguns humanos percebem que é melhor morrer do que suportar uma vida de torturas."

Pode-se Desafiar o Líder em Tempos de Paz, Não Desafiarás o Líder em Tempos de Guerra

"Como Sem Lua da matilha, é meu dever manter Josh aqui na ponta dos pés," sorriu Natesa. "Mas tem um momento certo e um errado de quando fazer isso, assim como a forma com que contamos nossas histórias. É muita estupidez desdenhar ou desafiar um líder em meio a uma guerra. Ele, ou ela, precisa de toda a energia e sabedoria possível nesse momento, e é função da matilha apoiá-lo, normalmente sem questionar. Mas, durante a paz, alguns líderes têm a tendência de relaxar... apesar de nunca ter visto Josh fazer isso," ela acrescentou rapidamente. "Ainda assim, em tempos calmos, desafiar um líder faz com que ele seja melhor. Se ele é vitorioso, ele sabe que está em seu lugar por direito e ganha confiança. Se perde, bem, é aquela coisa de 'lei da selva', se você preferir assim. O lobisomem mais forte e mais esperto precisa liderar, isso é simples. Desafiar é, meramente, a melhor forma de assegurar que nossos alfas estejam em sua melhor forma."

"Acho que aquele povo do exército precisa de você para escrever seus anúncios," zombou Josh. "Mas sim, concordo com você. Se não for capaz de liderar, e for estúpido demais para perceber isso, então é dever dos meus companheiros de matilha deixar as coisas claras para mim."

Não Tomarás Qualquer Atitude Que Provoque a Violação de um Caern

"A Litania é bem específica sobre proteger caerns," explicou Ellen. "E nós levamos as palavras a sério. Mesmo sendo coletores de segredos, por ação ***ou*** inação alguma, nós causamos a violação de um caern."

"Você provavelmente está perguntando por que somos tão irascíveis sobre essa lei," acrescentou Natesa. "É porque muitos dos ***nossos*** caerns foram tomados ou violados pelos Estrangeiros da Wyrm. Então, somos mais protetores a eles hoje do que nunca."

"O que você disse é verdade, Natesa, mas você deixou algo para trás," murmurou Josh. "O fato é que, muitos dos nossos caerns estão construídos exatamente sobre, bem, lugares que não devem ser violados."

"Não entendi. O que está abaixo dos caerns?" perguntou a convidada.

Ellen deu uma longa suspirada. "Já que nosso líder de matilha levantou o assunto, falarei dele. Há muito tempo, nós, os Uktena, assumimos a tarefa de capturar e aprisionar espíritos poderosos. Alguns eram do Avô Serpente, outros da Avó Fumaça e do Avô Aranha. Alguns dos mais terríveis foram criados a partir de dois dos Avós. Nossos ancestrais conquistaram muitos acordos capturando e prendendo essas terríveis criaturas nas profundezas da terra. Que melhor lugar para escondê-las do que abaixo de nossos caerns? Esses eram locais sagrados, sempre vigiados e protegidos, onde vigias dariam suas vidas antes de entregar os segredos do caern. Tudo ia bem até a chegada dos Estrangeiros da Wyrm. Quando perdemos nossos caerns, não ousamos contar aos ladrões o que eles haviam roubado. Isso foi sábio? Não sei dizer. Então, o final da história é que mais de um caern que antes pertencia aos Uktena hoje pertence aos outros, que não têm noção alguma disso. Não possuem idéia do que está abaixo deles. E se nós contarmos a eles..."

"Pois, eles pensariam o pior de nós," completou Erishka, lembrando-se do que Vento-no-Abeto tinha dito. "Seríamos nomeados servos da Wyrm, ou Gaia sabe lá o que."

"Sim, é isso que eu temo". Os olhos da Theurge brilhavam de preocupação.

Busque Conhecimento Onde Você Estiver

"O que finaliza essa conversa," disse Josh, dando um bocejo cansado. "O coração de ser Uktena é a coleção de conhecimento. Isso é algo que todos nós fazemos, não importando qual Lua servimos. Mas ***você***," ele apontou para a Philodox, "tem um fardo pesado em relação a isso. Nossos Legisladores são, em grande parte, responsáveis por decidir como usar o que coletamos e aprendemos. E com a ajuda de nossos Curandeiros e de todos os outros, é sua responsabilidade liderar a tribo e decidir onde devemos continuar procurando por novo conhecimento. Como um Guerreiro e um líder de matilha, sei que algumas vezes é difícil de tomar essas decisões. Digo, eu amo a vida assim como o cara ao meu lado, e não quero jogar fora meu último suspiro sem uma boa razão. Mas, um líder, geralmente, tem que tomar essas decisões, de entrar no ninho do Avô Serpente sabendo que nem todo mundo da matilha sairá vivo, se as histórias ocultas são dignas de algo para nossa tribo como um todo". Ellen deu a ele um leve sorriso e Natesa assentiu concordando.

"É por isso que ele é o líder da matilha," brincou a impura. "Ele não é um Guardião de Canções, mas tem um jeito com as palavras às vezes". A porta então se abriu, acompanhada por uma exclamação de sofrimento.

"Não falei claramente para descansarem?" enervou-se Rosie. "Agora calem a boca e durmam! Meu Deus!"

Até mesmo Josh teve a boa educação de parecer um pouco acanhado, e Erishka sufocou um sorriso enquanto ela se cobria com um grosso cobertor de lã e fechava seus olhos.

Raças

Erishka não gostou do barco, nem um pouco. Eles

pegaram uma passagem em um cargueiro para Honolulu, em troca de cozinhar e limpar. Um dos marinheiros, mais amistoso que os outros, disse a ela que muitos dos "universitários" faziam isso para explorar o mundo de uma forma mais barata. Jolon parecia feliz, fora do comum; ele gostava de observar os golfinhos e baleias enquanto estava sentado na proa. A única coisa que se igualava aos espíritos de seu companheiro, era o desejo dela de ver as ilhas e conhecer os Garou de lá. Erishka não tinha idéia de que os lobisomens viviam no Havaí, mas, aparentemente, eles estavam por lá há um bom tempo.

Agenda de Erishka:

Sinto falta do deserto. Amei ser parte da matilha, mesmo por apenas alguns dias, e isso me fez sentir mais ávida por terminar toda essa viagem e voltar para casa para encontrar uma matilha para fazer parte. Sinto que meu lugar é com meu povo, não escoltando Jolon por aí para fazer qualquer que seja o negócio que ele tem que fazer. Agora estamos em um maldito barco, na classe mais barata de todas e, se não fosse por algumas ervas que Rosie me deu, acho que estaria vomitando nesse momento. Estou tentado ver as ilhas, mas essa é a única coisa boa até agora. Jolon se mantém reservado mais do que antes e não disse muito sobre sua visita com os Parentes do Arizona, apenas me deu um curto sorriso quando perguntei a ele se eles se davam bem. Acho que não, pois alguns deles olhavam meio temerosos quando partimos. Ou será que os interpretei errado?

Kakai se apresentou como uma Sem Lua para Erishka e Jolon quando eles chegaram em Kauai. O resto de sua matilha tinha sido bem educada, os recebendo bem, com a tradicional saudação humana ***aloha***, mas, claramente, era a Ragabash que recebera o dever de cuidar dos dois convidados. Assim, ela os levou até uma cabana nas sombras de grossas palmeiras e deu alguns petiscos para eles. Erishka não pode evitar encarar Kakai; ela era, possivelmente, a criatura mais impressionante que a jovem lobisomem já tinha visto. Seu corpo era magro e forte, queimado pelo sol, e o longo cabelo negro enfeitado com flores caía por suas costas. A Sem Lua vestia uma túnica verde que ela chamava de ***muumuu***, junto com delicados colares enfeitados com contas e flores. Enquanto eles entraram na cabana, ela colocou colares de flores neles, em um gesto de boas vindas. Erishka percebeu que o colar do Parente tinha conchas diferentes do dela, apesar de que ambos ainda eram muito bonitos, brilhantes com as cores do arco-íris.

"Vocês já estiveram no Havaí?" perguntou Kakai.

"Muitos anos atrás," respondeu Jolon, enquanto Erishka balançava sua cabeça negativamente, "e aqui é ainda mais bonito do que eu me lembro. Seu povo parece ter uma grande harmonia por aqui."

"Nós, provavelmente, possuímos alguns costumes diferentes dos Uktena do continente, mas, assim como muitos de vocês, vivemos como uma família. A antiga palavra era ***ohana***, e muitos de nós chamam nossa seita por esse nome nos dias de hoje. Eu fui uma Batedora por boa parte de minha vida e viajei para vários lugares sagrados ao redor do mundo, incluindo o continente."

"Sério?" perguntou Erishka, tocando nas pequenas conchas de seu colar. "Você gostou de lá?"

"Era mais frio do que estou acostumada," sorriu Kakai, "mas sim, vi muitas coisas que me impressionaram. E a terra falava de tristeza, também. Assim como essas ilhas, a terra tornou-se oprimida pelos estrangeiros que não possuem harmonia com ela."

Lupinos

"Um dos momentos mais felizes foi encontrar aqueles da família do Uktena que nasceram entre os lobos. Obviamente, não temos muitos lupinos no Havaí e, por algumas estações, eu corri com aqueles de quatro patas próximos de Great River. É uma memória que guardo, mas uma memória amarga, também. A quantidade deles diminui drasticamente com os anos, não graças aos colonizadores ***haole*** e aos fazendeiros. E talvez o pior seja que os lobisomens da Europa, que roubaram os Parentes lobos nativos para si, que diminuíram para sempre a quantidade de Uktena lupinos". A voz da Trapaceira possuía um escárnio amargo. "Os humanos podem reivindicar ignorância, mas não os Estrangeiros da Wyrm. Suas ações foram deliberadas e cruéis conosco. O conceito de ***ohana*** pede ***kala***, perdão, mas é difícil para mim, desculpar, realmente, o que foi feito com os lupinos e seus Parentes em nome da colonização."

Hominídeos

"Você cresceu em uma reserva?" ela perguntou a Erishka.

"Bem, não exatamente," respondeu a garota. "Minha mãe era uma Uktena, uma Choctaw, mas não me lembro dela. Fiquei com meu pai que vivia na cidade. Minha avó me levou para a reserva quando eu tive a Primeira Mudança."

"Ah. Então, seu sangue de lobisomem foi uma surpresa para você."

"Sim, você pode dizer que sim," murmurou Erishka. "No entanto, estou me acostumando."

A Sem Lua preguiçosamente desenhou no chão de areia um padrão de rabiscos em ondas enquanto falava. "Eu já estive em algumas reservas; a vida por lá é dura. Mas para alguém destinado a ser um lobisomem, possui algumas vantagens. Primeiro, eles são melhores pensadores. O que quero dizer é que estão mais dispostos a aceitar idéias que estão entre dois mundos, que são de carne e espírito. Nem tudo tem que ser concreto, como é para os ***haole***. A vida na reserva oferece a eles e a seus primos humanos outra coisa, e essa coisa é a experiência compartilhada de ser um estrangeiro, um estranho em sua própria terra. Muitos havaianos nativos estão começando a entender isso também."

"Mas esse parece ser um local com várias culturas diferentes," ponderou a Philodox. "Digo, vejo pessoas aqui nas ilhas que são chinesas, coreanas, japonesas, o que você quiser."

"Ah, sim!" disse Kakai. "Nós os recebemos bem por séculos, por várias razões. Mas a maioria vem em paz. Nem todos, claro, mas ouso dizer que eles não têm a intenção de transformar as ilhas em uma fonte de lucros baratos. De qualquer forma, há algo mais sobre os Uktena. Com o passar dos anos, tomamos muitos grupos étnicos diferentes como Parentes — por uma boa razão. Provavelmente, já teríamos morrido se fossemos tão meticulosos como, digamos, os Wendigo."

Impuros

Jolon então falou, e ambas as mulheres saltaram, quase como se tivessem esquecido que ele estava ali. "E o que a lei dos Uktena diz sobre os impuros?" ele perguntou. "Só estou curioso. Acho que como um Parente, eu deveria saber algo sobre os hábitos de acasalamento."

Erishka sentiu que Kakai estava um pouco aturdida, mas a Ragabash se recuperou rapidamente. "Ouvi em minhas viagens que os impuros estão se tornando mais comuns entre nós, apesar dos fortes tabus contra esse tipo de acasalamento. Alguns dos xamãs dizem que é um sinal dos Dias Finais. O que eu sei, com certeza, é que diferente de muitas tribos, damos aos impuros uma chance, ao invés de matá-los ao nascer. Digo, pense sobre isso! Não seria estúpido matar lobisomens só porque eles nascem de dois Garou? A Grande Mãe precisa de toda a ajuda que conseguir. Além disso," continuou Kakai, "os Filhos da Wyld acham que os impuros talvez tenham as bênçãos da Avó Fumaça. Não tenho idéia disso, mas é um pensamento interessante. Considerando os caminhos entrelaçados dos três Avôs, faz certo sentido."

John assentiu educadamente. "Obrigado, foi muito informativo". Kakai assentiu de volta, fitou o homem por um momento e então desviou o olhar.

"Uma outra coisa que devo mencionar, é a história do então chamado Impuro Perfeito," disse Kakai em um tom quieto. "Muitos contos foram passados, dizendo que próximo da época que vimos Antélios pela primeira vez, um filhote impuro, sem deformidades, nasceu de dois impuros". Ela balançou sua cabeça. "Vivemos em tempos estranhos. Alguns Garou pensam que esse é outro sinal do Apocalipse. Outros dizem que o jovem impuro perfeito é um sinal de esperança. Não há como saber, claro, até que chegue o momento e os eventos corram os caminhos que devem."

Faces da Lua

Nesse momento, o Sol já tinha se posto no oeste, enviando um brilho quente e escarlate tingindo de roxo e âmbar pela água próxima à cabana. Erishka percebeu que um fino riacho fluía rumo o oceano, e se deliciou em trotar em quatro patas para beber da água. Era refrescante, mas não gelada, ainda que fosse um dos líquidos mais doces que ela já tinha experimentado. Após um momento, seus ouvidos captaram um som macio de pés descalços na areia, e Kakai se sentou ao seu lado.

"Seu Parente é uma pessoa interessante," disse a Sem Lua. "Onde o encontrou?"

Erishka se esticou até que sua forma seguisse a da Trapaceira. "Oh, ele é alguém que minha avó pediu para levar por aí, para que ele pudesse entregar umas mensagens e pacotes para várias pessoas. Você sabe, o tipo de coisa que não se pode deixar no correio."

"É isso? Bem, então também é um privilégio único para você". Kakai afundou seus pés no calor da terra.

"Eu fiz esse tipo de coisa quando era uma ***cliath*** também."

"É?" perguntou Erishka, curiosa. "É parte de ser uma Sem Lua?"

Ragabash

"Sim e não. Estou certa de que outros negarão isso, mas nós, os Trapaceiros, estamos entre os mais espertos dos Uktena. Aprendemos a viver através de nosso raciocínio, e a como transformar os idiomas para nossos próprios fins. O idioma é algo vivo, que muda constantemente. Antes, os Uktena falavam apenas na língua dos Puros, mas com novos Parentes em nosso meio, acrescentamos uma legião de novas palavras e expressões na forma como falamos no dia-a-dia". Ela riu. "É um paraíso dos Sem Lua. Para um augúrio que ama duplo sentido, jogos mentais e truques para descobrir o que as pessoas sabem, essas novas línguas são um presente de Luna."

"Eu achava que vocês, Ragabash, eram questionadores que provocavam os líderes das matilhas," disse Erishka, pensando em Natesa e Josh.

"Isso também é parte de nosso trabalho, assim como a coleção e proteção dos segredos," explicou Kakai. "Mas o quadro maior é que os Trapaceiros fazem qualquer coisa para fazer com que a renovação seja parte de nossas vidas. Pense nos totens como o Girino e a Lagarta. A mudança é um conceito poderoso, e estamos aqui para assegurar que, apesar das tradições serem mantidas, a vida nunca se torne rotineira e atrofiada."

Theurge

"Então, quando você questiona os Guerreiros, o que..." começou a Meia Lua, mas Kakai a interrompeu.

"Questionar os Guerreiros? O que você quer dizer?"

"Bem, você acabou de dizer que provoca os líderes de matilha, e todos eles são Guerreiros," respondeu Erishka.

A Ragabash riu, um som de ondas batendo na praia. "Quem disse a você que os Ali'i sempre são os líderes de matilha? Talvez seja verdade em algumas das tribos dos Estrangeiros da Wyrm, mas não nos Uktena. Na verdade, são nossos Luas Crescentes que são os ***verdadeiros*** alfas entre nós. Eles podem não dizer isso, mas atrás de todo Lua Cheia poderoso está um sábio Xamã manipulando os eventos. Eles são aqueles que sabem as verdades genuínas por trás dos segredos que os outros coletam. Eles compartilham o que é necessário, e mantêm o resto para si. É um fardo pesado ser um Lua Crescente dos Uktena, não se engane. Se eles falam muito, eles mandam os outros para a morte. Se não dizem o suficiente, então quem sabe o que pode ser perdido. Felizmente, eles

possuem o seu povo, os Meia Lua, para auxiliá-los."

Philodox

"Os Legisladores são nossos melhores mentores e professores. Eles não apenas interpretam a Litania e decidem sobre a punição de crimes, eles sobressaem em criar conexões entre nós. Olhe para o que você vem fazendo, Erishka. Você falou com muitos tipos diferentes de Uktena, e em cada lugar que vai, você cria uma ligação com uma nova matilha ou seita. Nós, os Uktena, temos grande memória e, nos dias que estão por vir, não esqueceremos que você compartilhou conosco uma história. Uma vez que somos tão dispersos nesses dias, tais laços valem muito," disse Kakai, com um sorriso.

"Mas de volta à sua relação com os Luas Crescentes. O fardo que eles possuem, como eu disse, é pesado. Muitas vezes eles irão compartilhá-lo com um Meia Lua. Como uma juíza, você pode ajudá-los a decidir quais segredos devem ser ditos, e como reunir conhecimento pode influenciar as ações da matilha. Um fardo compartilhado é menos pesado para as duas pessoas que o carregam."

"Então, um Meia Lua também é um bom ouvinte," disse Erishka. "Eu posso viver com isso. E então, e sobre os Guardiões das Canções e os Guerreiros, já que estamos falando sobre as faces de Luna?"

Galliard

Kakai deitou-se de bruços, escorando seu queixo com suas mãos. "Acho que você passou algum tempo nos powwows, ou o que quer que os Parentes do continente chamem as reuniões nativas". Erishka assentiu. "Então você já sabe que as histórias não são contadas despretensiosamente. Elas possuem o momento para serem ouvidas e a pessoa correta para ser contada. Os Galliards podem sentir quando uma história está pronta para ser ouvida e, se a ocasião é correta para ela ser relatada. Não tenho certeza se fábula, ou alegoria, é a palavra que estou procurando, mas todas as histórias deles possuem uma ***razão*** para serem contadas. Talvez seja ensinar uma lição ou passar um segredo. Talvez seja para animar corações que estão tristes e sozinhos. Mas um Guardião da Canção nunca fala sem um propósito. A maioria dos que encontrei compreende que as palavras são especiais e poderosas. Pronunciá-las sem cuidado é tolice. Então, você deve guardar tudo e qualquer coisa que eles falarem, porque sempre há um intento por trás de suas falas."

Ahroun

"E, por fim, estão os Luas Cheias, os Guerreiros, ou como os chamamos, os Ali'i". Kakai ficou em silêncio por um longo momento. "Isso é algo difícil", ela murmurou. "Acho que posso descrevê-los como destemidos, como a maioria dos Guerreiros. Mas o Uktena Ahroun é mais do que isso. Eles são frios, calculistas e impiedosos. Oh, isso pode não aparecer em uma olhada superficial. E, talvez, mais do que a maioria dos Guerreiros das outras tribos, os nossos possuem uma conexão maior com o mundo espiritual. Alguns quase falam como os Luas Crescentes!" ela disse com júbilo. Erishka pensou em Josh, que parecia tão calmo e focado para um Lua Cheia, e não disse nada.

"Mas é um truque," continuou a havaiana. "Não consigo imaginar muitas coisas mais perigosas do que um Uktena Ahroun que teve tempo para planejar um ataque contra o inimigo. Eles são fatais nos detalhes e, talvez, alguma estranha combinação da Weaver e da Wyld guie suas mãos."

Agenda de Erishka:

Merda, mal tínhamos chegado em Kauai antes de termos que sair. Eu finalmente perguntei a Jolon o que exatamente ele estava dizendo às pessoas ou o que estava entregando e, a princípio, ele não me respondeu. Mas fiquei um pouco irritada e ele finalmente disse "tenho mensagens de outras pessoas e lugares, e nossas viagens são caprichos das águas". O que isso quer dizer?!? Após todas suas questões, achei que Kakai pudesse estar interessada em conhecer Jolon melhor, mesmo que ele tenha nascido no continente. Mas não acho que qualquer coisa física tenha acontecido entre eles. Ainda assim, ele deve ter dito algo para ela, porque eu podia jurar que ela tinha lágrimas em seus olhos quando nos despedimos.

Lares da Terra e dos Céus

A terra em si parecia quente e úmida. Diferente de Kauai, a seita da fronteira próxima de Great River não tinha uma brisa gelada e águas doces. Erishka não esperava conforto, mas ela se viu com mais saudade de casa do que nunca. Quando eles chegaram, na carroceria de um caminhão de frutas, algumas crianças vieram encontrá-los, rindo e cantando. Eles foram levados até uma casa de cimento e, lá, uma mulher de meia idade, com os cabelos ficando grisalhos, e uma face cansada, fazia potes de argila. Jolon sentou-se no canto, silenciosamente, enquanto Erishka observava. A mulher nunca disse nada a ela, então, por fim, cansada do silêncio, a garota perguntou o que ela estava fazendo.

"***¿Por qué debo decirle lo que quiere saber?***" respondeu sua anfitriã, sem tirar os olhos de seu trabalho. Erishka não sabia o que dizer; ela reconheceu que a língua provavelmente era espanhol, mas ela não fazia idéia do que aquilo queria dizer.

"Eu não entendo," respondeu a Meia Lua. "Não falo a sua língua."

"***¿No comprende? Creo que quiere decir que no sabe. Comprender es algo bien distinto que saber. Se puede tener el uno sin el outro, pero solo al combinar los dos es posible lograr la perspicacia de verdad.***"

Erishka sentiu seus punhos se cerrarem. "Vamos, merda, nós duas somos Garou. Diga-me o que quis dizer!"

A mulher deu um olhar duro a ela, então empurrou uma pilha de argila na direção dela. "Achei que você era uma Legisladora, como eu. Como espera ser uma juíza quando não pode entender as histórias que as pessoas contam?" Repreendida, Erishka sentiu suas bochechas

ficarem vermelhas.

"Desculpa. Não quis ser rude. Eu só... é difícil comunicar quando falamos em duas línguas diferentes."

"Bem, essa é a melhor observação que você fez desde que chegou," respondeu a mulher em um tom de zombaria com um profundo sotaque texano agora que falava em inglês. "Eu sou Rocío Divide-a-Água. Quem é você?"

"Um, eu sou Erishka Derr. Esse é um dos meus Parentes, Jolon". Ela apontou para seu companheiro que observava de um dos cantos, e ele acenou para Rocío.

"Certo," disse a mulher, com um olhar duro para Jolon. "Bem, vocês dois são bem vindos. Não os esperava, mas tudo bem. Como posso ajudá-los?"

"Acho que Jolon tem alguns assuntos por aqui," Erishka respondeu. "Eu sou apenas a escolta."

"Na verdade," disse o Parente, "era para eu lhe trazer aqui e deixar que Rocío te contasse histórias sobre os Uktena. Você já ouviu muitas e, talvez, devêssemos ter vindo aqui primeiro. Mas estou certo de que ela tem alguns contos que você ainda não ouviu."

"Isso é coisa da Avó?" perguntou Erishka.

"Algo do tipo," assentiu seu companheiro de viagem.

"Hmmm," respondeu Rocío. "Quanto você sabe sobre onde os Uktena vivem? Já encontrou alguns de nós?"

"Um pouco," admitiu a garota, "mas não tenho uma idéia clara do quadro geral, por assim dizer."

"Certo. Vamos começar na sua casa e na minha. Eu não sou uma Dançarina da Lua, mas viajei bastante em minha vida. Oh, e enquanto falo, ***você*** testa suas mãos apertando alguns potes," sorriu a Meia Lua. "Meus pulsos vão aproveitar um descanso."

Estados Unidos

"Eu sou uma criança das fronteiras, estou em casa e ao mesmo tempo sou uma estranha nos Estados Unidos e no México. Mas vamos olhar para os EUA primeiro. Antigamente, os Uktena andavam por grandes imensidões de terra, quase de costa a costa. Seus acampamentos favoritos eram no deserto do sudoeste e junto à costa do Golfo. Alguns se mudaram para o sudeste temperado após a morte do Irmão do Meio. À medida que os Estrangeiros da Wyrm e os Arautos da Wyrm nos empurravam para os cantos, nossos territórios ficaram divididos e espalhados. Hoje em dia, por mais estranho que pareça, os Uktena estão em quase todos os lugares, apesar de que em números pequenos. Nossos caerns mais fortes, no entanto, permanece nos Apalaches, no sul rural, junto à fronteira mexicana e entre algumas das maiores reservas no sudoeste. Deixamos os Wendigo e Garras Vermelhas correrem pelo noroeste do Pacífico e pelas Planícies, apesar de que você nos verá nos misturando com eles por lá frequentemente. E há algumas ilhas que gostamos também, incluindo o Havaí e as Sea Islands da costa da Geórgia. Nossos Parentes vivem nesses locais, então nós também."

"Nós viemos de Kauai," explicou Erishka, enquanto suas mãos tentavam modelar um pote. "Apesar dos Uktena não serem 'nativos' por lá, eles certamente

formaram fortes laços com os Parentes do local". Rocío deu um aceno de aprovação.

México

"A terra natal das minhas mães, o México, possui uma longa e detalhada história, que resumirei," continuou a Meia Lua. "É suficiente dizer que essa terra tornou-se um campo de batalha, não apenas entre os lobisomens do Velho Mundo e do Novo, mas também entre os Garou e as Feras."

"Feras?" perguntou Erishka. "Ouvi eles serem mencionados algumas vezes. Quem são eles, exatamente?"

Rocío deu de ombros. "Os outros Metamorfos. Os do México em específico são os Balam, os homem-jaguar. Belas criaturas, mas um pouco mal-humoradas. De qualquer forma, os Uktena tiveram relações com muitas das grandes civilizações do México e da América Central, tal como os toltecas, maias e astecas. Tínhamos alguns Parentes entre esses povos, mas tudo mudou com a chegada de Cortez e dos Arautos da Wyrm. Assim, essas terras eram alvos dos desejos dos europeus, e mesmo depois que eles partiram, as terras continuaram sendo um lugar problemático, cheio de políticos gananciosos e agentes conscientes e inconscientes da Weaver. Há muitas maravilhas e belezas por aqui, para não dizer sobre os locais secretos e dos artefatos ocultos. Mas não temos uma base por aqui e os Balam carregam grande rancor da Guerra da Fúria. Merecido, reconheço. Os Uktena que vivem no México tendem a ficar nas terras altas, longe das cidades."

Canadá

"Ao norte, no Canadá, estamos fora de nosso ambiente. É a terra do Irmão Mais Novo, e respeitamos seu território. No passado, alguns de nossos Parentes se misturaram com os deles, então você pode encontrar um raro Uktena nascido entre os Wendigo. Mas as chances são de que ele cresça entre o Irmão Mias Novo e seus Parentes, e que nós não saibamos nada sobre isso."

América do Sul

"Os números dos Uktena diminuem bastante à medida que você segue ao sul da América Central para a América do Sul," continuou Rocío. "Já estive por lá algumas vezes e, como pode se esperar, é um local de beleza incrível. Mas, novamente, temos vários das Feras por lá ainda enfurecidas pela Guerra da Fúria. Alguns Uktena, especialmente aqueles com laços com os U'wa da Colômbia, se uniram ao que é chamado de Guerra Amazônica, uma ofensiva contra as forças da Wyrm e da Weaver que quase destruíram as florestas tropicais. Um bom lugar para se fazer um nome, se você estiver desejando testar suas garras".

Da agenda de Erishka:

Lendo alguns dos livros do meu pai, cheguei a uma referência de uma criatura da América Central chamada de Onza pelos espanhóis e cuitlamiztli (lobo-gato) pelos astecas. Supostamente, parecia como um puma com pernas lupinas e orelhas grandes e pontudas, mas era mais agressivo. O livro sugere que fosse um remanescente de uma espécie de guepardo que viveu nas Américas na Era Pleistoceno. Vários foram mortos no início de 1900, mas as espécies foram perdidas ou roubadas. Perguntei a Nascido-na-Maré se eles poderiam ser um cruzamento dos Garou e outras Feras, mas ele disse que era impossível e que nunca ouviu qualquer coisa sobre guepardos mexicanos. Preciso lembrar de perguntar a algum Uktena ocidental sobre isso quando voltar pra lá.

África

"Oh, como eu amo ir a África! Você pode imaginar a visão das ruínas das cidades como Grande Zimbábue? Boa parte da África Central, Ocidental e Oriental são terras natais ancestrais de alguns dos nossos Parentes. Ainda assim, não é um local onde os Uktena seriam bem recebidos. Há várias Feras por lá, e é também a terra natal tradicional dos Peregrinos Silenciosos. Nossas relações são boas com essa tribo, e agora eles conseguiram estabelecer um forte acordo de paz na África chamado Ahadi. Mas até que eles consigam resolver todos os problemas, eu adiarei minha visita."

Ásia

"Hmmm, vamos ver, o que ainda não cobrimos...? Oh, não queria ter esquecido a Ásia, especialmente a Sibéria. É parte da Rússia, verdade, mas os Uktena siberianos são muito mais como nós do que como os amalucados Presas de Prata. Possuímos alguns caerns ***muito*** importantes por lá, e por muitos anos, os Uktena os mantiveram para eles mesmos. Mas recentemente, eles flertaram com a idéia de talvez unir suas cercas com as dos outros lobisomens russos. E eu acho que preciso dizer a você um segredo, uma vez que é um tipo de tradição para mim compartilhar um segredo como parte dos meus ensinamentos. Pelo menos um desses poderosos caerns prende um antigo Maldito. Porém, ele está enterrado nas profundezas abaixo do coração do caern e imagino que eles mantêm a tampa bem fechada. Não vá saindo falando isso para os outros, mas armazena a informação para futura segurança."

Europa

Erishka terminou de moldar um pote com uma aparência ruim, mas pelo menos seus lados estavam iguais. "Não está ruim," disse Rocío, "especialmente para uma primeira tentativa. Você fará melhor na próxima," ela explicou, colocando o pote de volta na pilha de argila e dando à sua pupila mais uma fatia do material para ela trabalhar.

"Temo não poder dizer muito sobre a Europa. Nunca fui lá, pois lá é a Terra da Weaver, se você me perguntar. Muitas cidades, muitos trens e um engarrafamento de pessoas. Mas conheço outros Uktena que estiveram por lá, e eles tiveram boas vindas satisfatórias em sua maioria. Certamente é um bom lugar para um Dançarino da Lua coletar histórias e conhecimento. Acho que você já sabe

que quando nós, Uktena, ficamos curiosos com algo, estamos presos a perseguir as respostas onde quer que a trilha nos conduza. Talvez nos próximos anos, essa será uma razão para mais de nós ir até a Europa e ver que tipo de problemas podemos encontrar."

Austrália

"Então, para onde vocês vão depois?" perguntou Rocío. "Tenho a sensação de que vocês dois estão na estrada por um bom tempo."

Para a surpresa de Erishka, Jolon respondeu. "Sim, a jornada foi longa. Levarei Erishka para a Austrália, e então nossa viagem terá terminado."

"Bem, nesse caso, deixe-me contar um pouco sobre o que vocês podem encontrar," respondeu a anfitriã. "Austrália é um lugar triste. Digo isso porque lá tinha muitas maravilhas para os Uktena, pelo menos à princípio. Os povos nativos, os aborígines, tinham relações estreitas com os lobisomens australianos chamados Bunyip. Esses lobisomens também conseguiram, através de algum ritual perdido, suponho, usar os 'lobos' marsupiais nativos, conhecidos como tilacínios, como Parentes. Eles não eram lobos como os que temos aqui, mas ainda eram Parentes. Reconheço que você pode adivinhar o que aconteceu. Os Estrangeiros e Arautos da Wyrm apareceram. Eles molestaram os Parentes humanos dos Bunyip, assassinaram seus Parentes lupinos e começaram a tomar os caerns. Mas as coisas pioraram. A Austrália foi o lugar da Guerra das Lágrimas, onde através da trapaça e engodo, nós exterminamos os Bunyip. Sim, eu ***disse*** nós. Ouvi dizer que os Uktena tentaram impedir a matança, mas sem sucesso, então somos culpados também". Rocío encostou sua cabeça no peito, parecendo soltar um suspiro de dor.

"Temos pelo menos uma seita bem conhecida por lá," ela continuou após uma longa pausa. "É chamada de Seita do Sonho Desperto e sei que temos representantes no grande conselho de todos os lobisomens na Austrália. Não acho que muito está sendo conquistado. Talvez, quando você voltar aqui você me atualize das informações". Rocío amassou a argila por alguns minutos, então deu um rápido aceno de cabeça para o último pote de Erishka. Ao invés de jogar a argila de volta em suas coisas, ela separou o pote para ser levado ao fogo.

A Umbra

"Você não me perguntou sobre ela especificamente, mas acho que há mais um lugar para ser mencionado," disse Rocío, pegando mais argila. "Essa é as Terras dos Espíritos, a Umbra. Se você sabe algo sobre os Andarilhos Celestes, você provavelmente ouviu que eles possuem várias celebrações por lá. Se você puder encontrá-la, a terra natal dos Uktena é um local de rara beleza, um microcosmo da Terra, com uma mistura de florestas, montanhas rochosas, colinhas e até mesmo desertos. Água é predominante, em riachos, rios e lagos. E quando a Lua crescente surge, você descobrirá que muitos dos Uktena parecem ser atraídos para a Umbra, já que esse é o momento em que as trilhas da lua são mais trapaceiras. É um bom momento para enviar um filhote em um Ritual de Passagem ou desafio, pois eles terão que usar seus raciocínios para voltar para casa. Ouvi dizer que uma das matilhas de busca dos Uktena tinha interesse especial no reino natal dos Croatan, que agora são solitárias planícies frias e florestas de abetos. Não acho que o Irmão do Meio possa algum dia voltar a nós, mas acho certo o honrarmos reverenciando sua terra natal."

Agenda de Erishka:

Não gostei muito de Rocío à primeira vista; ela parecia ter um mau temperamento. Mas meu respeito por ela cresceu e fiquei triste quando partimos no dia seguinte. Durante a noite, ela me levou para ver sua tia, uma mulher idosa que era Parente, eu acho. Ela puxou quatro cartas decoradas com imagens e símbolos e leu meu futuro. Primeiro foi o Julgamento, com um grupo de escamas cinzentas abaixo de grandes penhascos laranja. Ela disse que em toda minha jornada eu caminhei sozinha. Depois foi o Eremita, um homem de pele escura pintado com glifos vermelhos e pretos, que a tia disse que me mostraria uma trilha para as águas profundas. Em terceiro apareceu a Lua, brilhante no céu escuro; ela disse que isso anunciava transformação e mudança da água. E por último a Estrela, brilhando acima de um mar de água verde. Essa, disse a tia, significava que se eu sobrevivesse, eu seria uma sábia guardiã dos segredos. Ela parecia esperançosa, mas eu apenas a agradeci e não disse mais nada.

Estou muito cansada. Sinto-me dispersa e afastada, como se eu não tivesse mais sentido de lugar. Se a Austrália é a nossa última parada, eu ficarei aliviada. Tenho a impressão de que Jolon está escondendo algo, como se talvez tivéssemos mais algum lugar para ir, e ele não quer me dizer. À medida que viajamos, esperava que nos tornássemos amigos, mas ele ficou mais e mais retraído e preocupado. Essa viagem não é o que eu esperava.

Amigos e Inimigos

Erishka sentou ao lado de Adoni e observou, em silêncio, enquanto ele mexia em sua fogueira com um graveto. A escuridão do Outback os engolia. Estava tão escuro que ela sequer podia ver os grandes penhascos que circulavam o caern. Outros lobisomens os circulavam a uma distância respeitosa, ocasionalmente quebrando o silêncio com um uivo de canção para a Lua crescente. Algum instinto disse a ela que esse não era um Xamã qualquer, mas um lobisomem de grande poder e posto, talvez maior do que qualquer um que ela tenha conhecido. Jolon o tratou com máximo respeito e o Xamã respondeu da mesma forma. A Meia Lua não tinha certeza, mas ele parecia um bocado com o Eremita que ela tinha visto na carta de tarô no México. Isso a enervava e a intrigava. Então, ela deixou suas roupas caírem no chão e, dispostamente, permitiu que o Xamã

pintasse vários símbolos em seus braços e pernas. A tinta parecia ser de algum tipo ocre, mas o cheiro era encantador. Sua cabeça flutuou um pouco enquanto a fogueira cuspia fumaça e estalava.

A sensação era como percorrer atalhos, ainda que a frieza familiar da transição não tivesse tocado sua pele. Ao invés disso, Erishka sentiu como se estivesse caindo no vazio, o mesmo sentimento que alguém tem quando está quase dormindo e então é acordado subitamente. Adoni falou, e ela usou a voz dele como âncora para manter-se em seu lugar.

Os Garou

"Filha do Arco-Íris, Criança do Uktena, você veio até onde passado, presente e futuro tornam-se um só. As plumas do Peru lhe colocaram em sua jornada, mas ele não veio até essas terras onde os espíritos são furiosos e assombrados. Esse é um lugar de justiça, onde suas duas almas podem ser unas. Ouvi os contos de suas viagens, mesmo que você não as tenha contado em voz alta. Apenas algumas histórias restam para ser contadas para você, e é por isso que aqui estou. Assim como todas as coisas estão conectadas, terra, água, espírito e fogo, é meu dever mostrar a você os laços que nos unem aos outros. As diferenças você descobrirá no futuro, mas, agora, ouça sobre os cordões que passam entre nós, os guerreiros da Grande Mãe."

Fúrias Negras

"As filhas do Pégaso não são todas conquistadoras. Muitas vieram em amizade, particularmente até nossas mulheres e nossos jovens. Elas possuem uma grande ligação com a Avó Fumaça, assim como com os humanos que também são de Gaia. As Fúrias devem aprender a guardar sua fúria, ou ela as devorará. Elas nunca nos confiaram seus segredos, e não pedimos a elas o que elas não darão. A maioria ficaria satisfeita em te ouvir, caso você ofereça suas palavras primeiro como mulher, depois como Garou."

Roedores de Ossos

"Apesar dos Roedores de Ossos terem grande habilidade em descobrir segredos, temo que eles tenham ficado próximos demais da Weaver. Onde antes sua auto-afirmação era forte, agora eles se escondem nas cidades e barganham sua honra. O futuro deles é perturbado, pois, como eles podem servir ao Rato, um totem da Wyld, quando seus pensamentos são sobre o Avô Aranha? Alguns ainda preferem as matas, e creio que esses serão aqueles que sobreviverão e triunfarão."

Filhos de Gaia

"Os corações dos seguidores do Unicórnio são bons e nobres, e a maioria realmente deseja compreender nossos caminhos e fazer a paz, como a própria Gaia desejaria para todos Seus filhos. Eles são um povo tolerante, que tentou evitar muitos dos desastres que caíram sobre os Puros, aqui e em sua terra natal. Ainda assim, a inocência possui sua própria sombra. Por eles escolherem enxergar o melhor nos outros, eles são facilmente enganados. Mais de um deles caiu para a escuridão devido a sua mente

desprotegida."

Fianna

"Apesar de que muitos discordariam, de certa maneira, os Fianna são um reflexo maculado dos próprios Uktena. Aqui está um povo que ama seus Parentes, histórias, canções e danças, assim como nós. Eles possuem grande coragem e amam a época de lendas e, portanto, compartilhamos laços comuns. Porém, a maioria deles age antes de pensar, se é que pensam. Os piores entre eles são gananciosos, com a visão estreita, e egoístas. Eles eram vários entre aqueles que roubaram caerns e destruíram o modo de vida dos Puros. É uma pena que não possamos ensinar ao povo do Cervo a demonstrar um pouco mais de disciplina e moderação."

Crias de Fenris

"Eles estão entre os guerreiros mais mortais e ferozes que já vi. Até mesmo suas canções glorificam a batalha e a força dos braços. Essa é a fraqueza fatal deles; eles não apreciam a paciência e sabedoria. Frequentemente, suas visões não possuem profundidade. Eles enxergam o mundo através de um véu de sangue e fúria. Os filhos do Fenris ainda precisam aprender que um sussurro pode ensurdecer um local tão facilmente quanto um grito."

Andarilhos do Asfalto

"A Barata é um totem astuto, e assim também são seus seguidores. Parecidamente com os Roedores de Ossos, eles possuem uma grande compreensão da cidade e um forte laço com o Avô Aranha. Ele compartilha muitos segredos com a tribo e, em troca, eles colocam bons usos a esses segredos na batalha contra o Avô Serpente. Mas os Andarilhos estão fora de equilíbrio e cheios de orgulho. Eles usaram as ferramentas da Weaver contra nós, e os acho parcialmente responsáveis pela corrupção das Terras Puras. Eles podem ser valorosos aliados, mas seria cauteloso ao dar-lhes plena confiança."

Garras Vermelhas

"Nós temos os Garras como especiais, pois eles são uma ligação com Gaia e com tudo que sobrou de nossos irmãos e Parentes lobos que está esvanecendo. Porém, eles sofrem da mesma fraqueza que o Irmão Mais Novo; eles são muito lentos para se adaptar e mudar. À medida que os Dias Finais se aproximam, eles podem estar entre os primeiros a cair, se não puderem corrigir seu pensamento. Os Garras, assim como todos os lobisomens, possuem duas almas e devem reconhecer que eles não são apenas lobos, mas humanos também. Consideraríamos uma grande honra se pudéssemos ensiná-los mais sobre como viver nos dois mundos."

Senhores das Sombras

"Esses filhos sombrios do Avô Trovão possuem línguas bifurcadas. O uso deles para a trapaça e engodo são primorosos, dignos mesmo da atenção do Grande Uktena. Sim, apesar de não gostar de admitir, há uma vantagem em conhecer um Senhor das Sombras, já que eles possuem uma habilidade nata em manipular a verdade. Podemos aprender com isso. Por outro lado, nós não mentimos, e esses lobisomens são evasivos e desonestos. Eles são sedentos por poder e riqueza e, até mesmo enquanto o mundo morre, isso é tudo com que eles se preocupam."

Peregrinos Silenciosos

"Por muito tempo chamamos os filhos e filhas da Coruja de nossos amigos, e muitos Uktena honram o totem deles assim como o nosso. Esses lobisomens possuem grande conhecimento sobre o mundo e estão entre os poucos que tentaram manter a paz entre os invasores da Europa e os Puros. Uma única coisa me perturba em relação aos Peregrinos, e é sobre os espíritos que assombram suas pegadas. Isso tudo é um grande segredo que eles carregam, e talvez fosse prudente descobri-lo."

Presas de Prata

"Apesar de sua extrema beleza e de seu comportamento orgulhoso, eles estão entre os piores de todos os lobisomens europeus. Infelizmente, o sangue deles mesmo maculou os filhos do Falcão. Arrogantes e presunçosos, a maioria se recusa a admitir que outros possuem uma herança tão antiga e nobre quanto a deles. Nós, os Uktena, não reconhecemos o pretenso governo deles sobre todos os filhos de Gaia, mas por muitos anos, engolimos nossos insultos para trabalharmos juntos com os Presas de Prata contra inimigos maiores. Talvez chegue um momento em que o governo deles seja desafiado."

Wendigo

"Wendigo é o nosso Irmão Mais Novo, cujo amamos e respeitamos. Ainda que os temamos também. O Wendigo não é um totem que nos passa tranquilidade — é uma criatura muito parecida com forças sombrias que trazem apenas o terror. Muitos Wendigo são lentos para se adaptar e mudar suas tradições. Precisamos ajudá-los a lembrar da sabedoria dos caminhos antigos enquanto vivemos com os novos caminhos do mundo."

Forasteiros e Inimigos

Adoni levou água gelada até os lábios dela e Erishka deu um longo gole.

"O que aconteceu? Senti como se estivesse sentada aqui eternamente", ela resmungou, esticando seus membros que doíam.

"Você estava," respondeu o Theurge. "Você esteve sempre aqui. Então pensei que você pudesse gostar de um pouco de água antes de continuarmos". A Meia Lua assentiu em concordância.

"Então, isso é sobre as tribos da Nação Garou, certo? Quem mais falta?"

Ele deu um longo riso para ela, seus dentes brancos brilhando no luar. "Ouça, minha filha, e eu lhe direi."

Sanguessugas

"Primeiro falarei sobre os vampiros, os mortos-vivos

que não são mortos nem vivos. São criaturas horríveis que carregam o fedor do Avô Serpente e se reúnem nos refúgios da Weaver. Não possuem idéia alguma de seu propósito. Você deve matá-los, rapidamente, antes que eles possam jogar suas mágicas em você. No entanto, se a oportunidade chegar e você não estiver sozinha, muitos de nossos Luas Crescentes gostariam de saber mais sobre sua feitiçaria e hábitos. Por exemplo, como eles acham que surgiram? As lendas de um povo podem dizer muito sobre o povo em si. Que tipo de sangue corre por seus corpos para mantê-los nesse círculo de mundos? Talvez, se soubéssemos mais sobre eles, eles seriam mais facilmente derrotados."

Bruxas e Xamãs

"Aqueles que se chamam de bruxas e xamãs são um grupo diverso, apesar de que os primeiros nós, geralmente, tratamos como inimigos e recebemos os últimos com cortesia. Alguns deles são inofensivos, talvez até mesmo dispostos a aprender conosco e nosso modo de vida. Alguns poucos já se encontraram com os Uktena e compartilharam suas terras natais com amizade e respeito, com ambas as partes ficando mais fortes com a aliança. Outros, no entanto, são pouco mais do que peões do Avô Aranha, querendo controlar, restringir e prender tudo em seu caminho. Um pequeno número serve ao Avô Serpente e receberam dele grande poder. Se encontrar um desses bruxos, você seria sábia ou em fugir ou atacar rapidamente. Algumas vezes, é difícil saber das intenções dos mágicos humanos, então, seja cautelosa ao lidar com essas criaturas."

Nunnehi

"Belos e frágeis, as criaturas dos sonhos são mais raras nesses dias. Mesmo eu tendo passado toda minha vida estudando a Hora do Sonhar, como você chama, não posso ter certeza se eles vêm desse lugar ou de outro lugar completamente diferente. Eles possuem muitos nomes, e suas lendas aparecem em praticamente todas as culturas desse planeta. Os Nunnehi amam a Wyld, assim como muitos de nós, e alguns deles possuem laços estreitos com os Metamorfos, especialmente os Fianna. Mas eles se resguardam. Tenha cuidado com seus truques. A maioria é inofensiva, mas alguns podem tornar-se fatais em um instante."

Fantasmas

"Alguns Parentes Uktena possuem grande medo dos mortos e dos espíritos sem descanso que ficaram para trás, não sem motivo, devo acrescentar. Alguns são malévolos e apenas pretendem causar mal. Esses seres podem causar doenças e aflições que são difíceis de curar. Se você puder, expulse ou prenda rapidamente essas entidades onde elas não possam ferir ninguém. Mas, saiba também, que alguns dos espíritos sem descanso podem nos oferecer proteção ou sabedoria. Proceda cautelosamente. Ajude-os se puder, mas não dê a eles sua confiança em qualquer caso."

Caçadores

"Rumores perturbadores chegaram até mim sobre certos mortais que tentam matar lobisomens por algum propósito desconhecido. O que estão fazendo, e o porquê, permanece um mistério que precisamos solucionar. É algum tipo de ritual, de feitiçaria? Se você precisar de uma tarefa para sua matilha, reunir informação sobre essa nova ameaça seria uma tarefa digna."

Os Perdidos

"Talvez o conto mais triste que devo contar é aquele sobre os que se perderam para nós, através do auto-sacrifício, ambição cega ou nossa visão estreita. Primeiro falarei do Irmão do Meio, então sobre os outros," continuou Adoni.

Croatan

"Eles deram suas vidas para banir a Devoradora de Almas, como você já sabe. Mas o que você talvez não saiba, é que alguns Uktena tiveram visões e sonhos de que os Croatan ***irão*** retornar antes do Apocalipse. Alguns até mesmo dizem que se os Croatan reaparecerem, é um claro sinal de que os Últimos Dias chegaram. Se isso for verdade, nossa felicidade em ver o retorno de nossos irmãos e irmãs perdidos seria dolorosamente temperada pelo conhecimento de que eles chegaram apenas a tempo de morrer novamente."

Bunyip

"Meu coração é repleto de tristeza com a perda dos Bunyip, e esse é um fardo e culpa que todos os Garou devem compartilhar. Porém, rumores perturbadores chegaram até essa seita, sobre os espíritos Bunyip perdidos, peregrinando nas terras dos espíritos, não muito longe. Eu mesmo senti a fúria e a dúvida de como podemos ajudar esses espíritos. O totem deles, a Serpente do Arco-Íris, uma prima do Uktena, foi salva. Talvez nós não possamos também reviver os Bunyip? O primeiro passo seria renovar seus laços com os Parentes. Há outra história perturbadora também. Recentemente, a pele de um tilacínio da Tasmânia foi roubada de um dos museus na capital. Quem poderia querer isso e por quê? Os membro de minha seita estão tentando rastrear o ladrão, mas ainda não tivemos sorte."

Portadores da Luz Interior

"Antigamente, os Portadores da Luz eram uma parte vital da Nação Garou, mas por suas próprias razões, eles partiram e voltaram para suas terras ancestrais no leste. Alguns ainda permanecem entre nossas tribos, mas nós perdemos a esperança de que o conhecimento dos Portadores como um todo é mais elusivo do que antes. Uma tarefa que nós, Uktena, assumimos como nossa, é o dever de observar Antélios e compreender o seu significado, um dever que os Portadores da Luz Interior antigamente executavam."

"Antélios," Erishka sussurrou. "A estrela vermelha."

"Ah, você ouviu falar sobre isso. O Olho da Wyrm,

como alguns chamam. Até mesmo eu não possuo uma idéia clara do que o astro anuncia. Tudo que posso fazer é observar e aguardar por um sinal, assim como muitos de nossa tribo."

Dançarinos da Espiral Negra e Fomori

"Os lobisomens perdidos, antigamente chamados de Uivadores Brancos, caíram para a Avó Serpente há muito tempo, e agora são os Dançarinos da Espiral Negra," continuou o Xamã.

"Ugh! Sim, eu sei quem eles são," resmungou a Meia Lua. "Eu os enfrentei no deserto do Arizona. Nojentos!"

Adoni deu um sábio aceno de cabeça. "Eles merecem um momento póstumo de pena, mas sim, você fez bem em matá-los o mais rápido possível. Alguns Uktena que possuem o poder e habilidade podem pegar as armas e fetiches deles e estudá-los, então, não os destrua se puder evitar. Alguns anciões falam com esses lobisomens caídos para aprender o que eles sabem. Isso é perigoso até mesmo para um ancião veterano, então sequer pense em fazer isso você mesma. Outro perigo vem dos humanos maculados, chamados fomori. Alguns são Parentes dos Espirais, enquanto outros aceitaram essas máculas em seu corpo por vontade própria. Mais uma vez, você deve atacar para matar e, só então, coletar o que restou para ser examinado por um Lua Crescente".

Outros Metamorfos

O Xamã caiu em silêncio e eles observaram o fogo por um instante. Jolon aparentemente tinha saído há algum tempo.

"Devo também mencionar os outros Metamorfos, as Feras," Adoni quebrou a quietude. "Eles possuem muitas formas e tamanhos, e provavelmente há muito tempo desapareceram da Terra. Contarei a você o que eu sei."

Nuwisha

"Apesar do Coiote não ser nativo da Austrália, esses metamorfos se espalharam em praticamente todo canto do mundo. Ainda assim, as Américas são suas terras natais, e eles lá vivem em grandes números. Os Uktena normalmente co-existem pacificamente com eles, compartilhando nossas terras e nossas fogueiras em irmandade. Frequentemente estamos dispostos a trabalhar com os Nuwisha, uma vez que são espiões rápidos e astutos".

Avó Aranha

"Aqui está alguém que é sábia, paciente, astuta e cruel. Ela nos ensinou muito no passado, mas não é alguém a se brincar. Seus filhos e filhas são perigosos da mesma forma, mas, ocasionalmente, prestativos. Ainda assim, antes de fazer uma barganha com seus filhos, lembre-se com quem a Avó Aranha é acasalada."

Corvos

"O corvo é um de nossos espíritos mais sagrados, e a ninhada do Corvo, assim como os Nuwisha, são fortes aliados. Eles vêem muito e viajarão longe para descobrir o que querem saber para aquele que precisa saber. Esteja pronta, pois você deve suportar muita conversa antes de entrar no coração da questão com os alados."

Lagartos

"Os homens-lagarto são extremamente raros, e apenas alguns entre os residentes dos pântanos já os viu. Os Portadores da Luz Interior dizem que eles são descendentes de dragões, o que os torna bastante perigosos. Eu, por exemplo, gostaria de saber se existe um parentesco entre o Grande Uktena e os lagartos, mas, mesmo em minha longa vida, nunca cheguei perto para ver um deles, pelo menos até onde eu sei."

Bastet

"De todos os Povos-Gatos, os únicos que podemos chamar de aliados são os Pumonca, os homens-puma. Éramos amistosos o suficiente antes dos Estrangeiros da Wyrm aparecerem, e nós os ajudamos da melhor maneira que podíamos — uma vez que também estávamos sob ataque — durante a Segunda Guerra da Fúria. Os homens-lince, chamados Qualmi, são de fato criaturas curiosas e seu amor por charadas distraiu e deliciou os Uktena por dias. É irônico que eles passem a maior parte de seu tempo em território Wendigo, pois o Irmão Mais Novo não tem paciência e possui pouco interesse em charadas. Os Balam não diferenciam entre Uktena e Estrangeiros da Wyrm, então é melhor que sejam evitados. Da mesma forma, a maioria das outras raças do Povo-Gato nos odiará a princípio."

Gurahl

"Os homens-urso talvez sejam os mais raros de todos os Metamorfos, e qualquer um que você encontre merece proteção especial. Eles podem lutar com uma fúria terrível, mas, na maior parte das vezes, são curandeiros gentis que não feririam ninguém. Seja bondosa com eles e seus Parentes, e você se verá com um amigo verdadeiro por toda sua vida."

Filhos do Rato

"O Povo-Rato, são mais numerosos do que imaginaríamos, talvez até mais comuns do que os Garou. Eles vivem em cidades, mas parecem odiar as pessoas. Eles, de novo, não se importam muito conosco. São criaturas imundas, mas sabem os caminhos do lado negro das cidades. Sua força está nos grandes números, então, você e sua matilha devem estar em alerta para os movimentos nas sombras."

Outros

"Nossos companheiros de tribo do Pacífico, até mesmo aqueles nas praias ao norte daqui, descrevem encontros com o Povo-Tubarão. Eles são frios, implacáveis e cruéis. Do pouco que ouvi, a maioria não possui interesse em conversar, e é melhor ser deixada de lado. Eles podem lutar por Gaia, mas, aparentemente, qualquer coisa acima do nível do mar é mais um pedaço de comida do que um aliado."

"Homens-urso, povo tubarão, filhos do rato — isso é

muita coisa para se assimilar!" exclamou Erishka. "Quantos mais podem ter?"

"Bem, para falar a verdade, não há muito mais o que contar," suspirou Adoni. "As Guerras da Fúria exterminaram algumas das Raças Metamórficas, uma grande perda. Oh, espere, quase me esqueci — existe uma conversa sobre homens-cobra no Oriente, apesar de que nunca vi qualquer prova delas ou ouvi contos sobre seus modos. Bem, se tivéssemos alguma evidência de onde buscá-los, naturalmente muitos Uktena se arriscariam para encontrá-los". Erishka o fitou, com a boca aberta, e o Xamã riu. "Mas isso é tudo por hoje, minha filha. Hora de você compartilhar minha refeição e descansar. Sei que foi um longo dia."

Adoni retirou algumas larvas de inseto da fogueira. Algumas semanas atrás, Erishka teria hesitado, mas agora, ela pegou as larvas, feliz, descobrindo que elas tinham o gosto semelhante ao de castanhas carnudas.

"Então, o que vem a seguir?" perguntou a garota. "Jolon já terminou seus afazeres por aqui?"

Seu companheiro jogou um graveto nas brasas. "Ainda não. Acho que ele terá que checar algo na aurora de amanhã. Então, sua tarefa estará completa."

Seca

Erishka queria continuar dormindo quando Jolon a cutucou antes do sol aparecer. Mas então ela se lembrou que ela ***deveria*** vigiá-lo e protegê-lo. Se isso fosse a última coisa que ele deveria fazer, era melhor que ela se assegurasse que ele a fizesse sem obstáculos.

A dupla caminhou por várias horas no sol escaldante do outback. Podia ser dezembro em sua terra, mas aqui era verão. Jolon estava todo vermelho, apesar de seu chapéu de abas largas. O cantil que ele trouxe para eles, ele mesmo esvaziou sem poupar uma só gota para a lobisomem, mas ela não disse nada. Por fim, Jolon foi até uma pequena trilha entre as colinas rochosas. Tinha sombra por lá, mas as paredes de pedras vermelhas ainda irradiavam calor.

A trilha terminou subitamente em uma grande lagoa, circulada por paredes tão altas que o sol só podia tocar a água agora, ao meio-dia. Nada mais estava lá, apenas os dois e a lagoa. Jolon ajoelhou próximo da beira d'água, então olhou para Erishka. Ela retribui o olhar, apesar do fato de que o brilho dos óculos do Parente doía seus olhos.

"E agora?" ela perguntou, sua voz firme, mas preocupada. O silêncio ao redor deles parecia esmagador.

"Depende de você," ele respondeu, "do que você aprendeu". A modéstia desapareceu da face dele; ele parecia mais duro. Mais faminto.

"O que aprendi?" Ela pensou por um momento, seus olhos se apertaram. "Aprendi que você não é um mero Parente. Você veste a pele de um homem, mas não há nada de humano em você."

"Quando você percebeu?" Ele assobiou, seu sorriso aumentando de tamanho.

"Você está brincando? Tinham pistas desde o dia em que te conheci. Eu não sou completamente ignorante

sobre nossa tribo, mesmo antes de nos conhecermos". Ela parou por um momento e então inclinou sua cabeça, "O Grande".

"Heh. Não O Grande, apenas um filho dele. Você sobreviveu a seu Ritual de Passagem. Você pode ser contada como um dos membros do Povo-Lobo do Uktena."

"Quantos já participaram desse teste?" ela perguntou curiosa.

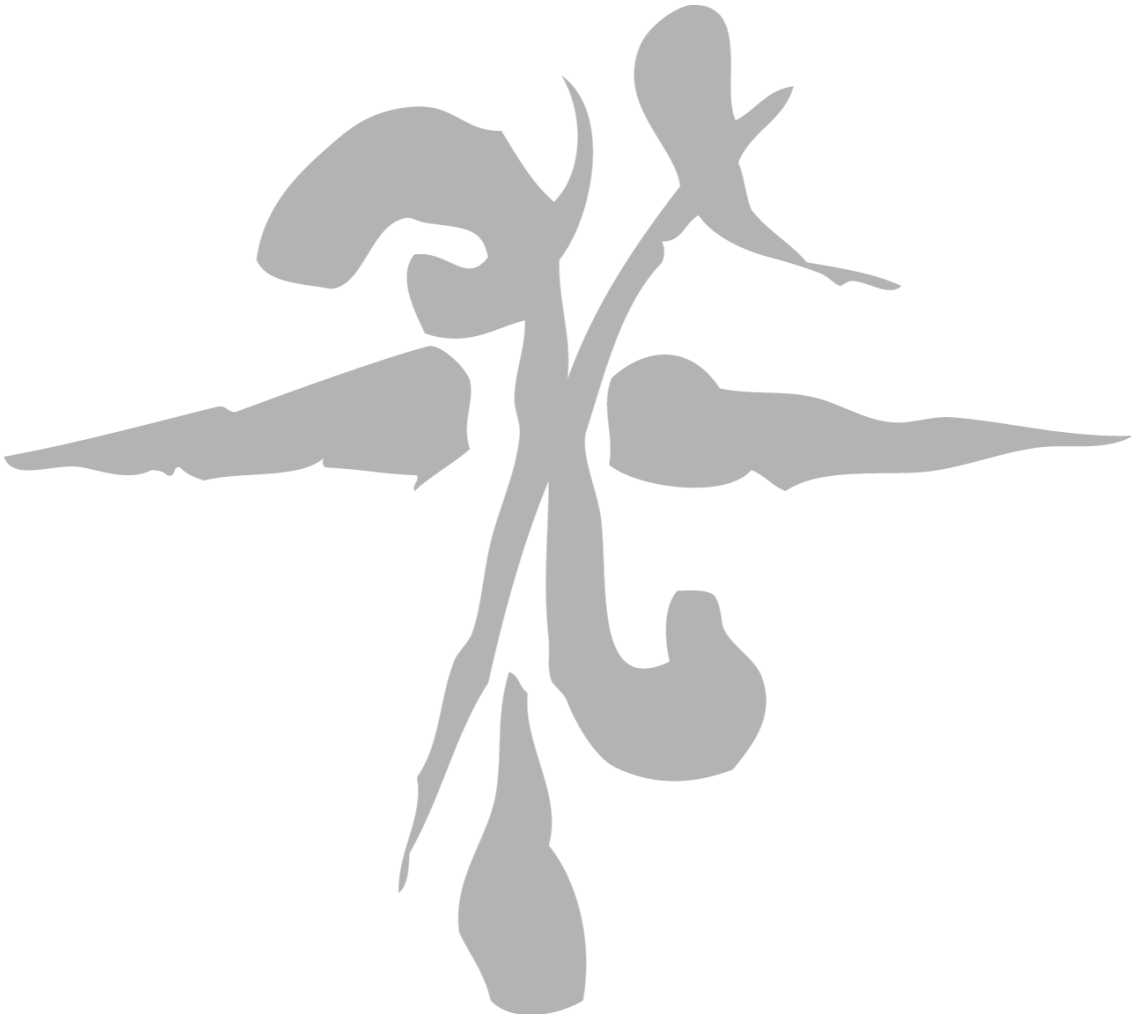
"Muitos," veio a respostas do sorriso repleto de dentes de Jolon.

"E quantos sobreviveram?"

"Alguns. Essa noite, volto faminto". Ele colocou seus punhos contra seu peito. "Adeus, Caminha-Com-o-Uktena. Você pode ir agora, ou ficar. É sua escolha."

"Eu sei o que fazer," ela respondeu, mesmo enquanto desviava seu olhar. "Obrigado por suas lições, Honrado". Enquanto ela começava a voltar para o deserto, ela ouviu o arranhar de couro na rocha, e o som de algo entrando na água. Ela parou, ainda encarando o deserto que retorcia com o calor; ela quase podia ouvir o resmungo da terra, o sussurro do vento. Quando se passaram minutos sem som atrás dela, ela se virou cautelosamente, não ousando respirar. Nenhum destino final a fitava, nenhuma onda perturbava a lagoa. Com passos silenciosos, ela aproximou-se da beira d'água. Vendo um objeto triangular, um pouco menor que a palma de sua mão, a Meia Lua o pegou. Era de um vermelho intenso, com uma ponta branca afiada o suficiente para cortar. Erishka colocou a escama em sua bolsa medicinal ao redor de seu pescoço e então ajoelhou até que sua face estivesse à distância de um dedo da água parada.

"Só agora. Eu descobri só agora," ela sussurrou. "Foi um chute certeiro."



Capítulo Três: Águas Profundas

Falar [sobre história mística] promiscuamente ou publicamente pode também ser perigoso, pois estas histórias frequentemente permanecem inspiradas pelas forças poderosas que originalmente criaram o mundo e ainda podem o destruir. Às vezes tal relutância, na verdade, aparece da consideração pelo bem estar daqueles que não estão por dentro.

— Peter Nabokov, ***A Forest of Time***

Todos os filhos e filhas de Uktena possuem um pesado fardo: se proteger da escuridão enquanto buscam o conhecimento das sombras. Uma das grandes forças da tribo ainda é sua habilidade de se adaptar às diferentes maneiras de pensar. Os Uktena apreciam sua tradição e herança ancestral, mesmo enquanto ponderam novas perspectivas em antigos problemas.

Folclore Uktena

A maioria das culturas possui um conjunto único de crenças e ideologias que podem ser reunidas num único termo chamado ***folclore.*** Folclores incluem morais e costumes, crenças espirituais e até hábitos gerais. Como nem todo Uktena terá os mesmos costumes, o que segue deverá dar aos jogadores e Narradores algumas idéias sobre as coisas nas quais muitos Uktena se prendem.

Olho do Beholder

Em tempos passados, a maioria dos Uktena possuía os traços físicos dos povos indígenas da América do Norte e do Sul. Em outras palavras, normalmente possuíam o tom de pele avermelhado e cabelo liso preto. Quando os Uktena tomaram a importante decisão de incluir os outros povos "marginalizados" em sua linhagem, como os antigos escravos, o novo sangue naturalmente mudou a aparência do Uktena "típico". Hoje, um Uktena na forma humana vem em todas as formas e tamanhos, com a cor da pele variando do claro ao café com leite ou até um chocolate escuro, e com cabelos de todos os gradientes e formas. O que importa mais para a tribo do que a aparência física é o entendimento do lobisomem das bênçãos de Uktena... e das responsabilidades.

Conexões Tribais

A maioria dos lobisomens que nascem sobre duas patas gasta de 12 a 15 anos de suas vidas imersos no mundo dos humanos. Nestes primeiros anos, a sociedade implanta valores, preconceitos, crenças e vestígios culturais. Durante a Mudança, e posteriores doutrinações para a vida Garou, tais crenças são radicamente alteradas, mas o lobisomem ainda vê o mundo através do filtro de sua antiga vida. Isto é evidente com os Uktena muito mais do que qualquer outro. Um Uktena que cresce entre os tradicionalistas Navajos pode adequar sua visão de Gaia em termos da cosmologia Diné, enquanto que para uma criança de sangue Creek criada na cidade ela pode

ser uma típica protestante de classe média em sua visão geral. A maioria dos Uktena indígenas estará em algum lugar por aí. E é claro, as experiências do "novo" sangue podem ser da mesma forma, misturadas dos Gullah até os Gucci. Uma estrela cadente cruzando ao norte pode ser uma visão de desastre para um Uktena, já outro pode achar um significado positivo dependendo da crença de sua nação, um nascido na cidade pode apenas ver como um meteoro estiloso.

Caerns dominados por Uktena de históricos similares tendem a assumir aspectos da nação indígena local. Por exemplo, nas áreas dominadas pelos Cherokee do sul dos Apalaches, os caerns são normalmente dispostos de acordo com o significado das direções cardeais. As tumbas dos Garou caídos geralmente ficam do lado oeste da divisa — a direção da morte. A área de convivência pode ser encontrada no sul ou no lado leste, nos quais as associações são mais próprias. Líderes de Seita vestem branco, enquanto o Vigia do caern normalmente usa vermelho (simbolizando seus papéis metafóricos de Chefe de Paz e Chefe de Guerra). Os aspectos físicos de diversidade são apenas parte da história. Diferenças moldadas por experiências em desertos áridos ou pântanos úmidos emprestam uma riqueza e profundidade à tribo como um todo — uma riqueza, que os Uktena acreditam faltar às tribos que foram mais limitadas geograficamente na era pré-colombiana. Quando procurar por uma forma de derrotar um espírito, uma dúzia de variações de um conto normalmente contado pode apresentar uma figura mais clara do que qualquer uma versão sozinha pode fazer. A história da discussão entre Apanhador-de-Lança e Pelo-Amarelo (contada no Capítulo Um) mostra como esta diversidade pode ser um obstáculo.

Nem é preciso dizer que outras culturas humanas que os Uktena receberam em sua linhagem têm influências similares no seu comportamento. Um Uktena de Sea Islands pode honrar a tradição de colocar em discussão as desavenças para os anciões ***antes*** de trazê-las à tona em uma assembléia formal, da mesma forma que o povo Gullah e Gechee falam suas reclamações aos seus líderes de comunidade ao invés de falar a uma corte formal.

Um problema mais comum são os de costumes sociais, muitos que afetam o indivíduo em um nível fundamental. Por exemplo, falando de parentesco. A maioria dos Intrusos partilha um sistema similar de rastrear parentes, um sistema que não é partilhado pelas culturas indígenas mais tradicionais. Apesar de algumas nações seguirem a linhagem pelo pai, como a maioria das culturas européias, algumas seguem pela mãe, seguindo linhagens através das mulheres ao invés dos homens (em algumas sociedades, como os Creeks pré-colombianos, o pai nem mesmo é considerado um parente). Afiliação a clãs complicam as coisas mais a frente.

Diferenças em regras de parentesco podem parecer estranhas para os Intrusos — e também para outras sociedades indígenas. Para um indivíduo de algumas nações nativas, casar com um Parente de seu próprio clã pode ser tão repugnante quanto ter relações com um irmão seria para um europeu. O fato de que as histórias familiares têm sido esquecidas pelos anos devido à morte, assimilações e indiferenças fazem das coisas ainda mais difíceis. Um ancião ultra-tradicionalista pode desencorajar ou até mesmo proibir a união de seu Parente com um Uktena que não pode recitar as afiliações de sua família. Nem é preciso dizer que tais complexidades confundem a população lupina com toda razão, e como a maioria das nações "modernizou" sua estrutura de parentesco para ficar mais alinhada com a cultura dominante, anciões teimosos acabam vendo suas opiniões neste assunto sem muita importância.

Tendo dito tudo isto, lembre-se que não importa de qual cultura o Uktena veio, não importa quantos Parentes ele possui ou o quão proeminente é seu status e posição, a Mudança sempre o separa de sua antiga sociedade. Sua matilha e sua nova tribo se tornam o centro de sua visão social, mesmo se esta visão é colorida por suas antigas afiliações. Ele pode não gostar de outra nação com um hábito firmado, mas um Uktena daquela sociedade é um irmão.

O Mundo Espiritual

Todos os Garou lidam com o mundo espiritual, mas nenhuma tribo dá a ele sua devida atenção como fazem os Uktena. Eles lidam com os espíritos através de barganhas justas ou num nível respeitável de trapaça. Desde o início, os filhotes aprendem a como fazer seus espíritos favoritos deverem-lhes favores ou, pelo menos, como não os perturbarem. Em seitas selvagens, por exemplo, a Oração pela Presa é quase sempre ensinada mais ou menos no primeiro dia de chegada. Aqueles que tratam os aliados espirituais com respeito recebem a aprovação de seus anciões; aqueles que abusam de suas relações espirituais sofrem rápidas punições, pelo temor que estes arrisquem arruinar a reputação espiritual positiva da tribo como um todo.

Os caerns estão geralmente vibrando de espíritos, alguns vindos para observar o que acontece, e muitos lá para ajudar levando mensagens, vigiando intrusos ou ensinando Dons e conhecimentos. Enquanto outras tribos reservam o dever de lidar com os espíritos para seus Lua Crescentes, é uma rara exceção um Uktena que ***não*** tenha nenhuma idéia de como agir num encontro espiritual típico. Um Uktena pode ser amigável ou hostil contra um espírito, mas ele nunca os despreza.

Números Sagrados

Os Uktena acreditam que muitos números possuem um significado espiritual. O mais importante é o número quatro. Existem quatro direções principais e os mestres de rituais se asseguram de invocar o poder das quatro antes de realizar rituais poderosos. Quatro é o número das forças elementares do mundo. Outros números (especialmente cinco, seis e sete) também guardam um significado cosmológico, mas o quatro sempre aparece nas histórias (um herói que tenta algo três vezes antes de

conseguir na quarta) e nos rituais (o mestre de rituais pode repetir certas fórmulas sagradas quatro vezes).

Discussão

Para os Uktena, os Estrangeiros da Wyrm gostam muito do som das próprias vozes. Algumas vezes eles parecem falar sem ter que escutar a si próprios pensando. Eles falam em pensamentos mal formulados e idéias incompletas; e os Puros consideram isto rude na melhor das hipóteses e perigoso na pior delas. Em regra, os Uktena não falam a não ser que tenham algo verdadeiramente valoroso a dizer, e mesmo assim eles podem pensar que o que foi dito "está intrínseco". Num mundo perfeito, não haveria necessidade de retomar uma frase mal escolhida. Uma reunião Uktena normalmente consiste de colocações curtas e de significado carregado, separadas por longas pausas conforme cada lado considera o que foi dito, o que não será dito, e o que precisa ser dito ou permanecer sem ser dito. Isto não quer dizer que não exista nenhum Uktena impetuoso, apenas que mesmo estes, sabem não falar alto na frente de estrangeiros. Em outras palavras, se você não pode guardar isto para você, pelo menos mantenha em família.

Naturalmente, poucos Garou compreendem (e poucos apreciam) este método de discussão. Eles indignadamente atribuem o tratamento silencioso à reputação dos Uktena de expor a satisfação por segredos. E algumas vezes, eles podem estar certos — os membros mais astutos da tribo utilizam o medo dos Intrusos pelo silêncio como forma de conseguir mais informações. Como qualquer bom repórter sabe, um olhar silencioso e cheio de expectativa pode forçar o entrevistado a contar algo que ele antes evitava, simplesmente para preencher o vazio.

Uktena em matilhas mistas ficam mais a vontade de alguma forma — afinal, a matilha é praticamente família — porém, mais do que isso, alguns membros da tribo adquirem um talento pela propriamente apelidada "conversa curta". Eles podem falar coisas sem sentido continuamente sobre nada de importante, e ficar todo o tempo observando e ouvindo intencionalmente o que os outros dizem. É uma boa forma de manipular conversas e coagir os outros a diminuir sua defesa verbal. Os anciões aceitam a tática como sendo muito útil para lidar com estrangeiros — mas é melhor não tentarem o truque na assembléia!

A Necessidade de Saber

"O que tem naquele depósito?" "Quem matou o novo membro do conselho e por quê?" "Qual espírito pode me ensinar como caminhar na parede de um arranha-céu?" "Aquela matilha está só de passagem ou vai ficar por aqui, e eles sabem que estamos aqui?" Como uma tribo, os Uktena consideram que a única coisa melhor que um bom mistério, é resolvê-lo. Mas eles aprenderam que reunir informações é um processo contínuo e não apenas uma resposta para uma dada pergunta. Ouvir conversas sem sentido, fazer contatos, fazer favores para espíritos menores sem nenhum retorno óbvio ou imediato — nunca se sabe quando uma frase avulsa vai resolver um quebra-cabeça. E, mesmo quando um mistério parece vazio demais para atrair a atenção de alguém, algumas vezes a melhor maneira de procurar por pistas é direcionar sua atenção para onde todos ***não*** estão olhando. Portanto, enquanto uma matilha rastreia um mistério óbvio, eles mantêm o olho aberto para tudo em sua volta, pois nunca se sabe quando uma pista vital pode aparecer em um lugar indesejado e insignificante em outras circunstâncias.

Uma das tarefas mais desafiadoras para todos os Uktena é decidir o que fazer com o conhecimento perigoso que eles colecionam naturalmente. Este trabalho normalmente cai para os Meia Luas e Lua Crescentes, mas nenhum augúrio está completamente livre do dever. A maioria dos Uktena sabe que manter um segredo por muito tempo é tão perigoso quanto falar demais para a pessoa errada, mesmo que não pareça que ele vai cair nas mãos dos estrangeiros. Portanto, eles normalmente divulgam as informações em pequenas parcelas, tanto para proteger o ouvinte quanto para julgar as reações. Isto, infelizmente, enfurece com frequência os membros das outras tribos, ampliando à reputação dos Uktena como manipuladores astutos e traiçoeiros. Os Uktena, por outro lado, veem isto meramente como parte de seu dever com a sociedade Garou como um todo.

Antecedentes

Os Antecedentes fornecem um meio interessante para preencher os personagens Uktena. Eles são úteis numa crônica também, principalmente se os membros da matilha possuem vários Antecedentes. Pedir um favor para um Contato ou Parente, por exemplo, pode salvar o dia. O que segue são várias idéias e sugestões em como melhor construir os vários Antecedentes para um personagem Uktena.

Aliados

Os Aliados dos Uktena são, na maioria, pessoas que sabem mais do que ninguém fazer muitas perguntas sobre as estranhas "peculiaridades" que seus amigos mostram de tempos em tempos. Eles acham que seus parceiros lhes dirão quando for a hora certa, apesar de que qualquer Uktena que revelar sua verdadeira natureza para um estrangeiro deve possuir razões extraordinárias para tal. Geralmente, os Uktena mantêm aliados que são de sua própria cultura, estejam eles vivendo nas cidades ou em reservas. Os Uktena querem aliados que aceitem sua amizade sem parecer estúpido ou fazer perguntas estúpidas. Aliados podem incluir policiais florestais ou políticos, enfermeiros ou ricos investidores em arte.

Ancestrais

Não é muita surpresa entender que os Uktena mantêm fortes laços com seus ancestrais. Os Garou tiram força e sabedoria daqueles que já se foram. Do contrário, aqueles que não honram (ou que as ações envergonham) seus ancestrais podem esperar pouca ajuda deles — ou de outros espíritos. Eles podem até perder reputação aos

olhos de seus irmãos vivos.

Contatos

Em sua procura por conhecimentos perdidos, os Uktena se conectam com uma larga diversidade de pessoas. Eles ativamente cultivam Contatos que podem provê-los informações úteis. Entre os Contatos preferidos podem estar antropologistas, diretores de museus, musicólogos ou até mesmo lutadores de rua radicais, dependendo da cultura em questão. Os Contatos dos Uktena geralmente apreciam uma troca de informações de igual valor, apesar de um suborno em dinheiro raramente ser rejeitado.

Ligações Perigosas

Alguns Uktena ousam reunir informações onde outros temem se envolver... de forças sobrenaturais, como vampiros ou magos. Isto pode ser bem útil, mas também incrivelmente arriscado. Um Uktena que possui Contatos sobrenaturais provavelmente tenta mantê-lo confidencial o quanto puder, e o Contato por si só também não irá contar a sua própria espécie qualquer detalhe. Considerando a natureza de Contato e o quão poderoso ele é, o Narrador pode aumentar o custo deste Antecedente em um ponto.

Fetiches

Fetiches são mais comuns aqui do que em qualquer outra tribo. Como esperado, os Uktena preferem materiais naturais para os fetiches e os amuletos. Metal raramente é usado e nunca foi noticiado o uso de plástico. Klaives são praticamente inexistentes. As que eles possuem são geralmente recuperadas em cruzadas contra Garou corrompidos. Amuletos e fetiches menores (Nível Um) são comuns entre os Uktena jovens. Da mesma forma que tal item é útil, ele é um teste da responsabilidade do cliath. Um Garou que abusa, perde ou não cuida apropriadamente de um item espiritual não merece nada mais poderoso. Um cliath com um grande fetiche com certeza possui grande confiança (e está sobre observação) dos líderes da seita.

Parentes

Os Uktena tratam com carinho seus Parentes, tanto homens quanto lobos. Eles apreciam a camaradagem e o sentido da família. Em retorno, os Parentes Uktena em geral auxiliam a seita com toda a habilidade e ajuda que eles puderem prover. Muitos se unem nas celebrações e danças dos Uktena, alguns tendo até mesmo a confiança para guardar segredos vitais. Não é incomum para um personagem Uktena ter dois ou mais pontos neste Antecedente.

Mentor

Os Uktena possuem tradições há muito existentes sobre ensinar aos jovens. Não é nada parecido com escola ou livros, mas sim observar e aprender com os anciões. Portanto, o papel do mentor para com o estudante é quase sagrado neste nível. A ligação é profunda e, com frequência, não apenas um, mas vários anciões são mentores do jovem Uktena. O jogador pode comprar 4 pontos deste Antecedente se ele tiver um pequeno grupo

de Mentores de Posto 4 ou menor. Compre ao custo de cinco pontos se qualquer dos Mentores for de Posto 5.

Raça Pura

Apesar de uma pequena parte da linhagem heróica ter fluído amplamente intocada desde os dias em que as lendas eram novas, em geral, a miscigenação dos Parentes tem diluído este traço. Apesar de não se falar muito, a Raça Pura aqui é mais rara do que em outras tribos.

Recursos

Visto que a tribo retira seus Parentes dos povos oprimidos, muitos Uktena são pobres para os padrões modernos. Riqueza material significa pouco comparada aos fortes laços familiares e espirituais, mas dinheiro na mão tem lá suas utilidades. Claro, há exceções, e alguns irmãos conseguiram se colocar no topo da cadeia social. Também, muitas nações adquiriram uma boa grana desenvolvendo recursos naturais ou gerenciando negócios como cassinos ou atividades relacionadas ao turismo.

Rituais

Em uma tribo tão fortemente ligada ao mundo espiritual, saber um ritual ou dois é praticamente um pré-requisito para se graduar como um jovem Uktena. Rituais menores são muito comuns e membros mais jovens da tribo são ensinados como satisfazer os espíritos antes de aprender como pedir algo a eles.

Totem

Os Uktena tendem a buscar um guia espiritual assim que são declarados cliath. Não é incomum ouvir falar de um Ritual de Passagem que inclua uma visão de uma jornada por um totem. Por esta razão, alguns conhecem em sua primeira transformação (ou até mesmo antes) qual será seu totem. Isto quer dizer que alguns Uktena não levam muito tempo para escolher (ou serem escolhidos por) um espírito. Apesar de não ser muito comum, totens pessoais não são tão raros quanto em outras tribos — e da mesma forma eles não são vistos com tanta suspeita. Enquanto alguns totens firmam os laços de uma matilha, alguns espíritos não gostam de compartilhar "seu" lobisomem com ninguém.

Habilidades

As seguintes Habilidades novas, são particularmente apropriadas para Uktena, pois refletem a importância das tradições culturais da tribo.

Linguagem de Sinais (Talento)

"Não sei o que ele 'tá dizendo, mas parece um tanto empolgado," reclamou o jovem Ahroun conforme forçava a vista para ver à distância o Ragabash através dos binóculos embaçados. "Ele está acenando 'pra gente. Por que apenas não nada pelo rio? Tudo bem, ele está levantando... quatro dedos. Apontando para sua bota? Agora ele está acenando em um círculo... não, uma espiral. Apontando para trás de nós...."

"Uhm, qual a cor de suas botas?" perguntou o Theurge conforme ele parava de brigar com sua mochila.

"Errr, preta, por quê?"

"Corra, temos Espirais Negras atrás de nós!" Já correndo para o rio, o Lua Crescente chamava por trás dos ombros, "Lembre-me de desafiá-lo para ser alfa quando chegarmos em casa, seu estúpido."

Muitas nações possuem sua própria linguagem de sinais para se comunicarem secretamente, se comunicar com os surdos ou para propósitos sagrados. Linguagens de sinais também já foram usadas como "língua de comércio" para facilitar a comunicação entre as nações que não compartilhavam outra forma de fala. Mesmo quando não são codificadas, as linguagens de sinais acontecem entre dois estranhos, um viajante esperto pode conseguir se expressar através de movimentos com a mão, postura e olhos expressivos. Mesmo hoje em dia, quando as barreiras da linguagem são raramente um problema (pois a maioria dos Uktena fala um inglês inteligível), a comunicação silenciosa pode ser vital, especialmente quando as ferramentas da Weaver fazem de ouvir cochichos uma coisa fácil. O Talento Linguagem de Sinais demonstra a habilidade das pessoas de entender uma expressão através de movimentos do corpo, ou de entender o que alguém quer expressar. Os Uktena são uma em um punhado de tribos que possuem uma linguagem de sinais codificada. Linguagem das Mãos, como ela é simplesmente conhecida, é comprada como uma linguagem normal utilizando o Conhecimento Linguística, mas um alto nível em Linguagem de Sinais permitirá ao personagem que entenda as partes menos exotéricas da linguagem das mãos. Em adição, muitas matilhas criam o seu próprio sistema de Linguagem de Sinais para se comunicarem silenciosamente em campo.

- • Amador: Você pode entender um pouco além de "Você, Eu, Cima, Baixo".
- •• Experiente: Em terras distantes você pode encontrar comida e banheiros com um mínimo de dificuldade.
- ••• Competente: "Cinco Fomori, dobrando a esquina, com rifles...."
- •••• Especialista: Quando você pode fazer suas mãos cantarem deste jeito, palavras faladas não passam de um incômodo.
- ••••• Mestre: Com tempo, você pode conseguir fazer uma mímica do romance russo Guerra e Paz.

Possuído por: Viajantes, companheiros de matilha, comediantes.

Especializações: Sinais de patrulha, sinais de comércio, gestos rudes.

MET: Esta Habilidade o permite utilizar a gesticulação ***Linguística*** ao se comunicar (uma mão levantada, fazendo um "L" com os dedos), lembre-se de que você deve instruir os outros nas proximidades de que eles não estão ouvindo nada, e entendendo menos ainda a não ser que eles possuam ***Linguagem de Sinais***. Além disso, você e sua matilha podem desenvolver sua própria linguagem manual, sujeita à aprovação do Narrador.

Stickball (Talento)

Rodopiando e pulando 'pra lá e 'pra cá, Nate esquivava de cada zagueiro que passava por seus companheiros de time. Com um sorriso sempre amostra, ele arremessou a bola mesmo com o goleiro correndo para cima dele com força o suficiente para fazer a platéia se desesperar. A bola passou entre as traves do gol e os garotos locais vibraram.

"Uau, ele é bom!" exclamou Martha, uma novata na seita. "Mas tomou uma bela pancada. Pensei que esta partida entre a tribo ia ser apenas uma exibição."

"Ele é bom," respondeu seu velho amigo. "Mas para estes caras, não existe esse negócio de exibição. Para eles, é guerra com regras. Tudo isso é um preparatório para a próxima missão e os jogos Toli são apenas parte de seu regime de treinamentos."

Em tempos distantes, muitas nações jogavam stickball. Ao pé da letra, o jogo consiste em levar uma bola até o gol enquanto os adversários se utilizam de qualquer meio necessário para evitar que isto aconteça — dando ao jogo o apelido de "irmão mais novo da guerra". Às vezes os chefes resolviam disputas com um jogo de stickball ao invés de uma guerra (que acabava significando que ao invés de morrer, seus guerreiros apenas sofreriam com alguns ossos quebrados). Os jogos algumas vezes envolviam centenas de jogadores e os gols podiam estar à quilômetros de distância. Um ancestral direto do lacrosse, o stickball ainda é jogado entre algumas nações do sudeste. Dependendo da variação tribal, os jogadores usam um ou dois bastões para conduzir uma pequena pedra coberta de pano e couro. O jogo é atlético, e (novamente, dependendo da variação tribal e inclinação do time) pode ser muito violento.

- Amador: Você sabe qual lado do bastão segurar.
- •• Experiente: Você sabe o suficiente para perguntar quais as regras que o jogo de hoje vai usar.
- ••• Competente: Você conhece a diferença entre uma tacada ilegal e uma "jogada de corpo" válida.
- •••• Especialista: Quando a poeira baixa, você sempre está com a bola.
- ••••• Mestre: O campo é seu.

Possuído por: Atletas indígenas e alguns índios que desejam ser atletas.

Especializações: Goleiro, corredor, agarrões, arremesso, variações tribais.

MET: Esta habilidade pode ser utilizada no lugar de ***Esportes***, ***Briga***, ou ***Armas Brancas*** quando engajado em jogos apropriados da natureza apropriada. Note que não importa qual seja a situação, esta Habilidade nunca pode ser utilizada em combate.

Cultura Tribal (Conhecimento)

"Sim, Dustin, tentei falar ao velho sobre aquelas luzes no monte. Ele não queria falar comigo, apenas ficou sentado como um idiota fumando aquele maldito cachimbo". O novato balançava a cabeça em desgosto.

"Isto é porque ele estava envergonhado de estar na presença de um tolo. Você está aqui há meses e ainda nem se tocou, não é? Existe uma porrada de costumes e etiqueta que estão voando sobre sua cabeça. Você parece um lupino numa festa do chá". O velho desabafou. "Veja, vamos voltar lá amanhã. Falarei com ele e você fica no carro. E traga o almoço," ele completou. "Isso vai levar um tempo".

Você conhece as tradições e conhecimentos de uma cultura nativa (geralmente daquela em que você foi criado). Isto inclui lendas, cosmologia, ofícios e regras sociais. A cultura pode ser de qualquer lugar que os Uktena tenham Parentes — Cherokee, Hopi, Gullah, Kikuyu ou talvez dos povos nativos da Austrália ou Vietnã. Saber como fazer as coisas torna muito mais fácil o entrosamento com sociedades tradicionais — e faz com que os anciões da sociedade sejam mais inclinados a falar com você. Familiaridade com costumes e práticas também o permitem sair por cima quando as coisas não estão muito bem, social ou espiritualmente. Finalmente, um bom entendimento das lendas e seus significados, já permitiu que os Uktena descobrissem pistas para antigos maus e fetiches perdidos. Mais de um Theurge já conseguiu fazer a engenharia reversa de um ritual perdido comparando diferentes versões de um antigo conto medicinal. Dependendo da situação e da liberdade que o Narrador dá, Cultura Tribal pode ser usada no lugar de Etiqueta ao lidar com a cultura em questão.

- Estudante: Na dúvida, chame a velha de vovó. É educado.
- •• Universitário: Você conhece a versão simplificada da história de seu povo. Você pode entender a estrutura familiar se sua tribo seguir um padrão diferente.
- ••• Mestre: Você estudou e ouviu. Religião, folclore, como se portar na frente do conselho tribal — você sabe alguma coisa de tudo.
- •••• Doutor: Você é convidado a falar em conselhos tribais e seminários de antropologia.
- ••••• Catedrático: Os curandeiros ouvem as suas histórias para ver se não se esqueceram de nada.

Possuído por: Antropologistas, moradores de reservas, Meia-luas e Lua Crescentes.

Especializações: Arte ritual, música e cerimônias de passagens da vida.

Dons

Os Dons Uktena normalmente se referem a aspectos da água, descoberta e trapaça. O espírito ancestral do Uktena ensina muitos destes Dons e ele é geralmente egoísta quando se trata de ensiná-los para estrangeiros.

- **Impressionar (Nível Um)** — Este Dom, ensinado por um espírito-garça ou -pavão, permite ao Garou se parecer fisicamente melhor e mais impressionante do que ele realmente é.

Sistema: Gastando um turno para fazer uma pose (estufar o peito, erguer uma arma enquanto entoa um grito de guerra e por aí vai) enquanto o jogador realiza

um teste de Manipulação + Intimidação (dificuldade 6), o lobisomem parece ser maior, melhor e mais impressionante. Isto pode ser usado para mostrar aos Espirais Negras que estão chegando o que eles têm pela frente ou convencer ao motoqueiro que ele deve encontrar outra piranha para flertar. Os efeitos duram por uma cena ou até que a aparência impressionante do Garou seja de alguma forma desmentida (como por exemplo, se for atingido pelas costas).

MET: Dom ***Básico***. Fazendo uma amostra impressionante e sutil, e realizando um teste Social (reteste com ***Intimidação***), o Uktena pode fazer seu alvo pensar duas vezes antes de interferir em seus negócios. Este Dom não faz com que um inimigo determinado saia correndo gritando ou que um guarda em vigia esqueça seu dever, mas ele pode facilmente desencorajar o que seria mais casual e tornar mais difícil até para os inimigos mais dedicados encararem o Garou. Aqueles afetados por este Dom atingem outro alvo ou fazem outra coisa até que seja realmente forçado, e mesmo assim, eles têm duas Características a menos em todos os testes contra o Garou até que consiga uma vitória. Inimigos sobrenaturais podem cancelar este efeito com uma Característica de Força de Vontade.

• **Aperto Implacável (Nível Um)** — Algumas vezes, a simples determinação faz o trabalho. Com este Dom, o Uktena pode se agarrar com as garras ou presas com um aperto mortal que é quase impossível de ser largado. O Monstro Gila ou espíritos-crocodilos ensinam este Dom.

Sistema: Como o Dom dos Presas de Prata: Nas Garras do Falcão.

• **Camuflagem Natural (Nível Dois)** — As lendas dos Intrusos falam sobre a incrível habilidade dos povos nativos de se esconder da vista plana, mesmo a poucos metros de distância. Este Dom permite ao usuário se misturar com o cenário, simplesmente se agachando e permanecendo ali. Isto não é invisibilidade, ao invés, o Garou drena as energias do terreno para se parecer como parte natural deste para aqueles que não estiverem prestando atenção. Este Dom é especialmente comum entre os Guardiões do caern. Qualquer espírito furtivo, como o do camaleão, ensina este Dom.

Sistema: O Garou se oculta numa característica do terreno (árvores, arbustos etc) ou simplesmente deita no chão e deseja que se torne uno com o terreno. Quem estiver procurando-o, deve testar Percepção + Prontidão (dificuldade 9) para reconhecer o Garou como algo mais interessante do que um pedaço de tronco, além do gasto de um ponto de Gnose pelo Garou negar três sucessos de quem está procurando (isto inclui o faro assim como a visão). Se quem estiver procurando estiver olhando diretamente para o outro lado, o Garou pode se mover lentamente para qualquer direção, mas mesmo o mais lento dos movimentos, enquanto no raio de visão de quem o procura, o revela instantaneamente.

MET: Dom ***Básico***. Este Dom é idêntico ao Dom de Ragabash: Gerar Ignorância, exceto por duas diferenças. Devido a inata conexão dos Uktena com a natureza, ele só pode ser utilizado em um ambiente natural. Entretanto, ao contrário de Gerar Ignorância, o Uktena pode se mover em uma caminhada lenta e permanecer indetectável, com a exceção de que todos os que estiverem procurando estiverem olhando para o outro lado. Como regra prática, se o jogador puder ver mais do que a parte de trás da cabeça de quem o procura, ele não pode se mover se espera manter-se indetectável. Falar, combater, interagir com o ambiente (como abrir uma porta) ou mover-se enquanto alguém estiver olhando imediatamente cancela este Dom.

• **Negligenciar (Nível Dois)** — Às vezes, pode ser muito útil ser ignorado. Você pode ouvir o que não deveria ser ouvido por seus ouvidos ou ver guardas armados passarem por você sem perceber. Enquanto um Uktena mantiver uma pose normal, um supervisor vai assumir que ele é apenas mais um técnico ou os vaqueiros verão apenas "uns peles-vermelhas dormindo escorado no poste". Alguns Ragabash chamam este Dom de "Tonto vai para a cidade"; membros dos Batedores também o preferem. Um espírito-cuco ensina este Dom.

Sistema: O personagem faz o possível para parecer que não está prestando atenção ou ocupado fazendo alguma coisa de menor importância. O jogador testa Manipulação + Lábia (a dificuldade varia dependendo no quão bem misturado ele está ao ambiente: 6 se o Garou estiver vestido da mesma maneira que os outros e indo para o mesmo lugar que os técnicos em volta dele; até 9 se ele estiver pelado e carregando um machado ensanguentado). Para ver o Garou como mais do que mera decoração, os observadores devem obter mais sucessos num teste de Percepção + Prontidão do que o jogador originalmente obteve. Se ele chamar atenção para si mesmo, agindo fora do papel ou falando alto, por exemplo, o jogador deve refazer o teste com +2 na dificuldade para manter o efeito.

MET: Dom ***Básico***. Se vestindo e fazendo o possível para se misturar, o Uktena pode se assegurar que até os mais cautelosos observadores ignorarão sua presença. Para ativar este Dom, o jogador deve fazer um teste Mental (reteste com Lábia) contra dificuldade baseada no quão parecido está o Uktena com as pessoas que ele está tentando se misturar e quão vigilante parece ser a segurança na área. Por exemplo, se vestir com roupas de trabalho e se infiltrar em um grande escritório numa manhã confusa seria relativamente tranquilo, mas tentar fazer o mesmo sem a vestimenta adequada seria mais difícil, e tentar se infiltrar numa manhã de autógrafos seria ainda mais difícil. Um Uktena pode tentar se misturar em mais de um grupo de pessoas, mas fazer isso requer um novo teste Mental e, é claro, uma troca de roupas.

Um sucesso significa que enquanto o Uktena for algo de insignificante, sendo essencialmente ignorado por aqueles em sua volta, que assumem que ele é apenas mais um na multidão. Uma etiqueta de descrição escrita "Me Ignore" ou um método similar pode ser usado para alertar

os outros de seu estado esquecido. Aqueles que tentarem acabar com seu disfarce devem ou possuir sentidos sobrenaturais ou estar ativamente procurando por intrusos, e vencer o Uktena em um teste Mental adicional. O Narrador pode também pedir por Disputas Mentais adicionais durante a cena caso o Uktena haja fora do personagem, chame atenção para si ou seja pego sem itens críticos ("Como assim você não tem um cartão de identificação? Todos aqui têm um"). Note também que isto não é invisibilidade completa — um Uktena tentando se aproximar de uma sala vigiada ainda será parado pela segurança como qualquer um no grupo que ele está. O Dom também não funciona se não tiver um grupo para se misturar, logo um Uktena tentando se passar por um empregado de uma pequena loja que o dono trabalha com sua mulher não enganará ninguém.

• **Na Pele de Outra Pessoa (Nível Dois)** — As culturas humanas dos Parentes Uktena são frequentemente ignoradas ou ridicularizadas pela maioria, e seus Parentes lobos são perseguidos naturalmente. Este Dom abre os olhos dos ignorantes para a vida do outro lado, os mostrando uma nova e (pelo menos por enquanto) fascinante perspectiva. Falando brevemente com o alvo sobre a cultura ou espécies em questão, o Garou pode instigar a curiosidade ou apreciação pela cultura — ou se particularmente bem sucedido, uma obsessão de aprender mais sobre ela e ajudar o povo dos Parentes. Os Guias Terrenos em particular utilizam este Dom para se aproximar de adversários (geralmente no governo ou na mídia) e transformá-los em aliados. Um espírito ancestral ensina este Dom.

Sistema: O personagem deve possuir a atenção completa do alvo e se engajar em uma breve conversa sobre a cultura em questão (por exemplo, os Navajo ou lobos). O jogador testa Manipulação + Lábia (dificuldade 9 menos a Inteligência do alvo). Com um sucesso, o alvo pode pegar para ler um romance de Hillerman ou admitir para si mesmo que os lobos são importantes para o equilíbrio da natureza, ao menos eram antes dos humanos mudaram as coisas. Com cinco sucessos, ele pode se envolver em esforços humanitários nas reservas ou gastar suas férias numa jornada até o Alaska na esperança de ter uma experiência como a de Farley Mowat. Os efeitos do Dom duram por mais ou menos uma semana por sucesso, mas com sorte um interesse natural se desenvolve conforme o alvo se aprofunda em seu estudo pela cultura.

MET: Dom ***Básico***. Este Dom requer que o Uktena entre primeiro em uma conversa detalhada com seu alvo sobre uma espécie ou cultura particular por pelo menos dez minutos, então gaste uma Característica de Força de Vontade e faça uma Disputa Social (reteste com ***Lábia***). Um sucesso indica que o alvo se tornou interessado em aprender mais e possivelmente ajudará a cultura ou espécie envolvida na conversa, gastando uma boa parte de suas próximas horas para ativamente atingir estes objetivos, até um máximo de um mês. Se o tempo não for um fator do jogo, então o interesse dura pelo resto da sessão corrente e pela próxima sessão inteira.

Ao final deste período os efeitos do Dom desaparecem apesar de ser completamente possível que o alvo se torne interessado no assunto naturalmente e então continue seu trabalho após o Dom ter se acabado. Deve também ser observado que mesmo o uso deste Dom para instigar um desejo de ajudar a cultura que o Uktena pertence não significa que o alvo irá se tornar fascinado e imediatamente fazer o que o Uktena pedir — sua boa vontade é direcionada a cultura ou espécie em geral, e mesmo que ele possa ser mais aberto a ajudar o Garou do que normalmente seria, ele não é obrigado fazer nada para ele. Personagens dos jogadores podem cancelar a necessidade de agir neste Dom diretamente com uma Característica de Força de Vontade, apesar de mesmo assim eles ainda puderem interpretar seu novo interesse e talvez realizar alguns pequenos atos para investigá-lo.

• **Revelar o Oculto (Nível Dois)** — Este Dom permite a um Uktena encontrar itens não sobrenaturais que podem estar iludindo sua procura. Ele é uma ferramenta perfeita para localizar passagens secretas, tomos de conhecimento escondidos ou um inimigo normal que tenha se escondido dos lobisomens. Um espírito-corvo ensina este Dom. Os Batedores (e seus companheiros de campo sombrios, os Caçadores) consideram este Dom praticamente um requisito.

Sistema: O lobisomem gasta um turno para olhar em volta cuidadosamente, o jogador faz um teste de Percepção + Lábia. Um sucesso contra dificuldade 7 é tudo o que ele precisa para enxergar o objeto escondido. Entretanto, uma criatura consciente que esteja se escondendo pode evitar com um teste de Raciocínio + Furtividade. Caso seus sucessos excederem os do lobisomem, o Dom não funciona.

MET: Dom ***Básico***. Gastando uma Característica Mental e nomeando uma única pessoa ou objeto, o Uktena imediatamente o encontra, dado que ele esteja na área imediata e o Uktena de algum modo seja capaz de detectá-lo (apesar de estar muito bem escondido). Por exemplo, o Uktena não pode localizar um espírito com este Dom a não ser que ele tenha um Dom ou outros meios de sentir espíritos ativos no momento. Se mais de um objeto ou pessoa na área respeitarem o requisito, o Dom não revela a todos — ao invés, o Uktena recebe uma impressão de que há mais de um item ou pessoa que seguem sua descrição, mas não quantos são ou onde estão. Em adição, apesar do critério de procura por um objeto poder ser bem geral — dizendo simplesmente "arma de fogo" ao invés de "uma Magnum .357" – ele não pode ser relativo a uma pessoa ou evento, como pedir pela "arma do assassino" ou "o que quer que tenha sido que caiu do bolso dele".

Encontrar um ser consciente escondido requer um teste Mental (reteste com ***Lábia***), apesar de o Uktena receber um teste livre em tais disputas devido a eficiência do Dom. Da mesma forma que acima, o critério de encontrar uma pessoa pode ser de certa forma genérico — "homem" ou "mulher de cabelo castanho" — mas não pode ser relativo a alguma coisa, como "a mulher que vai

me achar atraente" ou "o homem que matou meu pai". Este Dom não pode detectar itens ou seres sobrenaturais escondidos por poderes místicos.

• **Espirais da Serpente (Nível Dois)** — Utilizando este Dom, um Uktena pode invocar tentáculos negros de névoa ou neblina que enredam os inimigos e os prendem em um aperto firme. Cada tentáculo possui um metro de altura e as mesmas características Físicas que o lobisomem que o invocou. Qualquer espírito-cobra pode ensinar este Dom.

Sistema: O jogador testa Destreza + Ocultismo, dificuldade 7. Cada sucesso faz um tentáculo aparecer no ar. Os tentáculos se focam em um único alvo, a não ser que o jogador faça jogadas de ataque contra diversos alvos, com as penalidades normais de realizar ações múltiplas. Os tentáculos apenas agarram, eles não podem infringir dano. Para se livrar, a vítima deve fazer uma jogada de Força contra dificuldade 7. Se sua jogada exceder o número de tentáculos, ela está livre. Se não, ela ainda esta presa. Os tentáculos duram até o final da cena ou até que o invocador decida mandá-los embora.

MET: Dom ***Básico***. Uma vez por cena, um Uktena com este Dom pode invocar tentáculos de neblina para enredar e diminuir a velocidade de seus oponentes. Um tentáculo é invocado por nível de ***Ocultismo*** que o Uktena possui, mais um tentáculo adicional por Característica Física que o usuário queira gastar ao ativar este Dom. Uma Disputa Física (reteste com ***Ocultismo***) é necessária para prender o alvo com este Dom, o Uktena é considerado como um número de Características maior para cada tentáculo atacando o alvo. O Uktena pode também escolher que os tentáculos invocados se foquem em diversos alvos, até um máximo de alvos distintos igual ao seu ***Ocultismo***. Trate o uso contra alvos múltiplos como uma Disputa em Grupo padrão. Aqueles que forem agarrados pelos tentáculos podem se defender normalmente, mas não podem atacar ou se mover de sua posição atual até que se livrem, o que requer um teste Físico contra uma dificuldade igual a duas vezes o ***Ocultismo*** do Uktena mais o número de tentáculos atualmente o agarrando. Estes tentáculos não infringem dano e duram até o fim da cena, ou até que o alvo se livre deles ou o conjurador os mande embora.

• **Presente de Grego (Nível Dois)** — Algumas vezes, devemos dar informações para recebermos informações. Talvez uma explicação seja necessária para mandar o curioso embora. Entretanto, os Uktena são notoriamente mesquinhos com segredos. Com este Dom, o Uktena pode compartilhar um pouco de conhecimento que logo desaparece da memória do alvo. Um espírito ancestral ensina este Dom. Tanto os Caçadores quanto os Dançarinos da Trilha normalmente aprendem este Dom, apesar de ele poder ser encontrado por toda a tribo.

Sistema: Fazendo a escolha de um pouco do conhecimento, o jogador rola Raciocínio + Lábia (dificuldade igual ao Raciocínio + Lábia do oponente). O número de sucessos, mostrado abaixo, determina o efeito do Dom. O Uktena decide de antemão por quanto tempo o conhecimento permanecerá claro, mas nunca mais do que 24 horas.

Sucessos	Efeito
Falha Crítica	O segredo é retido, mas com uma clareza anormal.
1	O segredo se torna distorcido e difícil de ser lembrado.
2	O segredo está irritantemente fora de alcance.
3	O alvo esquece que foi lhe contado um segredo.
4	O alvo lembra vagamente que fez parte da conversa.
5	O alvo esquece que participou da conversa.

MET: Dom ***Básico***. Com este Dom útil, o Uktena pode se assegurar de que vai se dar bem numa troca de segredos, removendo da memória do sujeito a parte do conhecimento que ele contou. Este Dom requer uma Disputa Mental (reteste com ***Lábia***) contra o alvo, e pode ser usado apenas ***após*** o Uktena ter contado ao alvo o segredo em questão. Se bem sucedido, o alvo imediatamente se esquece do que foi lhe contado num momento determinado pelo Uktena (nunca mais do que 24 horas depois). Com o gasto de uma Característica de Força de Vontade, o Uktena pode causar o alvo a esquecer toda a conversa. O alvo é por, outro lado, capaz de se lembrar da conversa em geral, inclusive que deu ao Uktena a informação, mas é completamente incapaz de lembrar o que recebeu em troca. Mortais normalmente culpam simplesmente a sua memória fraca, mas algumas criaturas sobrenaturais (particularmente aquelas versadas em controle da mente e truques mentais) podem imaginar o que está acontecendo. Uma criatura sobrenatural que suspeite, pode cancelar o gasto da Força de Vontade do Uktena com gasto igual se desejar lembrar mais sobre a conversa, apesar de ele ainda ser incapaz de se lembrar do segredo banido de sua memória por este Dom, pois ele foi completamente removido de sua mente.

• **Olhar Congelante do Uktena (Nível Dois)** — Os Uktena podem utilizar este Dom para hipnotizar um oponente através de contato direto com os olhos. Se o Dom for bem sucedido, o alvo fica parado onde está. Um espírito do Uktena ensina este Dom.

Sistema: Primeiro, o Uktena deve fazer contato direto com os olhos de um oponente, o jogador então testa Manipulação + Intimidação para ativar o Dom, com dificuldade igual à Força de Vontade do alvo. A paralisia dura uma cena ou até que o oponente seja fisicamente ou mentalmente atacado de alguma forma.

MET: Dom ***Básico***. Como o Dom de Hominídeo: ***Fitar***, salvo que os alvos ficam paralisados e não fogem. As mesmas restrições quanto a ser fisicamente ou mentalmente atacados ainda se aplicam.

• **Êxtase da Morte (Nível Três)** — Algumas vezes, a morte é a única saída. Mas isso não significa que você queira permanecer nesse estado. Com este Dom, o Uktena pode parecer que está morto, seguindo a

progressão esperada (o corpo fica pálido, frio etc) bem o suficiente para enganar um grupo de peritos. Enquanto "morto", o Uktena fica num estado mudo, incapaz de se mover, seus sentidos ainda ficam ativos, mas ficam fracos e dormentes. O perigo é reviver, pois o esforço requerido para voltar a viver aumenta com o tempo, e futuramente o personagem não estará mais fingindo. Um espírito-gambá ensina este Dom.

Sistema: O Garou precisa de um ponto de Gnose, um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 6) e três turnos para "morrer". Uma vez no estado de "morte", o corpo esfria e exibe todos os sintomas normais de morte na devida escala de progressão para as condições climáticas (os jogadores podem olhar um manual de perícia para mais dicas). Para perceber que alguma coisa não está certo, os observadores devem fazer um teste de Percepção + Investigação (dificuldade 7) e atingir pelo menos o mesmo número de sucessos que o lobisomem "morto" atingiu. Olhar pela Penumbra mostra que o espírito ainda reside no corpo, mas parece estar em algum tipo de Modorra. Durante este transe de morte, o Uktena não precisa respirar, mas o fogo e outras coisas do gênero podem machucá-lo bastante. Ferimentos físicos não sangram até que o transe seja deixado, mas eles também não se curam.

O personagem pode ouvir, cheirar e ver (assumindo que seus olhos estejam abertos) enquanto em seu êxtase de morte, mas todas as jogadas para perceber qualquer coisa possuem +2 na dificuldade.

O Dom Êxtase de Morte dura enquanto o Uktena quiser. Entretanto, para acordar durante o primeiro dia requer um teste bem sucedido de Força de Vontade contra dificuldade 4 (para reviver completamente são necessários três turnos, mais um para cada dia gasto em estado de morte). Para cada dia após o primeiro, esta dificuldade aumenta em 1. Se o Garou falhar em acordar a tempo, ele deve esperar um dia até tentar novamente (apesar de o Narrador poder dar algumas permissões adicionais, como um amigo tentando o acordar ou se ele estiver sendo cremado). Após um número de dias igual ao nível de Gnose permanente do personagem, seu espírito sai involuntariamente de seu corpo e o personagem morre. É dito que alguns Uktena sabiam que estavam sendo enterrados, mas não foram capazes de fazer algo quanto a isso por um bom tempo.

MET: Dom ***Intermediário***. Com o gasto de uma Característica de Gnose e dez segundos de concentração relaxando, o Uktena pode entrar em um estado que imita a morte em cada detalhe. Ele não respira, seus ferimentos não sangram (ou regeneram), ele fica frio e pálido etc. Apenas aqueles que tiverem alguma razão para suspeitar que o Garou está fingindo podem fazer uma Disputa Mental para descobrir a verdade (reteste com ***Investigação***).

• **Cantar na Chuva (Nível Três)** — Este Dom é utilizado para trazer a chuva dos céus, tanto para nutrir as plantas e purificar a terra quanto para causar danos através de deslizamentos de terra e enchentes. Este Dom é comum entre os Dançarinos Fantasmas. Um espírito-sapo ensina este Dom.

Sistema: O Garou canta ou uiva em um coro ritual, o jogador gasta um ponto de Gnose e testa Raciocínio + Ocultismo (a dificuldade normal é 7, 8 em um deserto sem nuvens, 6 em uma floresta úmida temperada). Um ou dois sucessos trazem chuvisco e neblina após um curto atraso, mas três sucessos fazem com que uma forte chuva caia imediatamente. Quatro ou mais sucessos significam que a chuva traz fortes torrentes. Os efeitos normalmente duram uma cena, mas o jogador pode gastar Gnose para que os efeitos permaneçam. Dependendo do Narrador, do terreno e das intenções do usuário, os efeitos podem causar alagamento, deslizamentos de terra ou até limpar poluentes.

MET: Dom ***Intermediário***. Com uma Característica de Gnose e uma performance sutil (não estereotipada), o Uktena pode invocar uma precipitação. Seguindo uma cerimônia apropriada, o Uktena faz uma Disputa Mental (reteste com ***Ocultismo***), com dificuldade dependendo do ambiente local e das condições climáticas. Invocar chuva num deserto extremamente seco ou durante um período de estiagem seria extremamente difícil, enquanto o fazer numa floresta úmida ou sobre um céu cheio de nuvens seria muito mais fácil. Sucesso indica que uma pronta e pesada chuva se inicia nos próximos dez minutos e cai pelo resto da cena, o Narrador tem a palavra final sobre que efeitos de jogo a chuva causa, se causar. Este Dom pode ser estendido por cenas adicionais através de gastos extras de Características de Gnose.

• **Sabedoria das Antigas Tradições (Nível Três)** — Lobisomens possuem uma ligação com o seu passado que a maioria dos humanos nem sonha em ter: seus ancestrais ainda podem compartilhar sua sabedoria. O espírito ancestral que ensina este Dom permite ao Uktena um acesso ainda mais profundo à sabedoria e conhecimento de suas vidas passadas. Naturalmente, os Guias Terrenos estão mais inclinados a aprender este Dom.

Sistema: Como o Dom de Philodox.

• **Comunhão com a Terra (Nível Quatro)** — O Uktena com este Dom pode entrar em comunhão com os espíritos da terra e do ar, e saber de muitas coisas como a abundancia de caça, localização e força dos cursos d'água, saúde da floresta e até onde cavernas podem ser encontradas. Qualquer espírito animal que se mova (raposa, águia etc) pode ensinar este Dom.

Sistema: Como o Dom dos Roedores de Ossos: Harmonia, exceto que ele funciona em áreas rurais e selvagens, ao invés de áreas urbanas e o teste requerido é Percepção + Sobrevivência.

• **Cavalo Espiritual (Nível Quatro)** — Um Dom poderoso, o Cavalo Espiritual permite a um Uktena transformar seu corpo num lar temporário para um espírito ancestral ou outra criatura importante dos tempos das lendas. Este Dom concede mais do que as memórias e habilidades associadas ao Antecedente Ancestrais, pois num curto período de tempo, o Uktena realmente ***se torna*** o espírito que habita seu corpo. A

intenção do Dom é honrar o ancestral o permitindo tomar parte fisicamente de uma cerimônia ou assembléia, conhecer seus descendentes e compartilhar as alegrias do mundo físico. O Ritual do Convite aos Ancestrais geralmente é realizado em conjunto com este Dom e estes eventos quase nunca acontecem fora de uma assembléia ou conselho tribal. Um espírito ancestral ensina este Dom.

Sistema: Este é um Dom com incríveis riscos e maravilhosos benefícios. Para iniciar o processo, o jogador testa Carisma + Ocultismo, dificuldade 8. Entretanto, o Narrador pode escolher por diminuir a dificuldade em 1 caso o usuário do Dom tiver algum tipo de afinidade com o espírito a ser invocado. Talvez o Uktena seja um descendente direto ou tenha de alguma forma honrado o espírito anteriormente. De qualquer forma, o Antecedente Ancestrais não é necessário para utilizar este Dom. Um ou dois sucessos significam que o espírito vem até o corpo do lobisomem, mas por um tempo breve (uma cena). Três ou quatro sucessos indicam que o espírito permanece por várias cenas. Cinco sucessos fazem que o laço seja tão completo que o espírito pode ficar até que seja pedido para ir embora. Nenhum sucesso indica que o espírito não vem, mas uma falha crítica indica que ou o espírito se recusa a sair ou que o espírito que habita o corpo não é aquele que foi invocado, ele deve ser acalmado antes de partir.

O jogador deve testar Força de Vontade, dificuldade 7 para que o Uktena permaneça consciente das coisas que acontecem em sua volta, apesar dele não poder interagir com o espírito. Uma simples falha significa que ele está efetivamente "inconsciente" enquanto o espírito estiver presente. Para todos os propósitos e intenções, o personagem é o ancestral, permitindo que o espírito há muito morto caminhe, dance e de outras formas interaja com os lobisomens no presente. O jogador deve realizar um teste final de Força de Vontade contra dificuldade 7 antes que o espírito se vá para se lembrar do que aconteceu enquanto esteve servindo como um hospedeiro para o espírito ancestral.

MET: Dom ***Intermediário***. Com um ritual de pelo menos cinco minutos de duração e uma Disputa Social (reteste com ***Ocultismo***), o Uktena pode invocar um espírito ancestral para dentro de seu corpo pelo resto da cena. Na verdade, ele se torna o espírito por essa duração. Por três Características de Gnose, a duração pode ser estendida até o final da sessão (o hospedeiro mantém suas estatísticas normais de jogo, apenas as memórias e personalidades do espírito são transferidas). Se o Uktena possui alguma ligação particularmente forte com o espírito a ser invocado — companheiro de matilha, descendente, amigo próximo, protegido etc — ele recebe um reteste livre para a ativação do Dom. Apesar deste Dom oferecer primariamente benefícios de jogo, um Uktena que o utilize rotineiramente com o apropriado respeito pelo ancestral pode receber um grande Renome em Sabedoria, assim como uma reputação positiva com a comunidade espiritual em geral. Se uma pergunta se tratando dos conhecimentos do espírito for feita, um Narrador pode ser consultado para representar o espírito acessando suas memórias, entretanto aqueles ambiciosos que abusam deste Dom como forma de crescer ou de subjugar completamente o uso do Antecedente Ancestrais arriscam em ofender gravemente seus ancestrais e sofrer uma redução na sabedoria como de acordo, e podem até ver este Dom falhar até que tenham aprendido a se humilhar apropriadamente.

Este Dom também não é completamente seguro — quando o Uktena ativa este Dom, ele deve imediatamente fazer um Teste Simples. Vencendo ou empatando, ele retém todo conhecimento do que está acontecendo enquanto seu corpo está sendo habitado, apesar de o espírito ancestral ainda estar no controle. Perdendo, ele fica essencialmente "inconsciente" pela duração do Dom, e deve fazer outro Teste Simples imediatamente — falhando neste segundo teste, ele não se lembrará de nada que aconteceu durante a duração do Dom. Força de Vontade pode ser gasta para retestar ambos os Testes Simples. Mesmo não sendo um hospedeiro de possessões malignas, alguns espíritos ainda podem meter seus hospedeiros em confusão conforme tentam curtir o gosto da vida ou buscar contatar seus antigos amigos... ou inimigos. Jogadores de personagens "inconscientes" devem fazer o seu melhor para interpretar seu estado inicial e sua devida perda de memória, e é perfeitamente justo que o Narrador assuma o controle de qualquer personagem que o jogador tente evitar injustamente ou diminuir seu estado descontrolado.

• **Força do Guardião (Nível Quatro)** — Em tempos de desespero, os Uktena podem invocar suas reservas de resistência para serem vigilantes, seja ele um Theurge preso num ritual de vários dias, um Vigia dos Malditos esperando em vão por reforços ou um guerreiro solitário lutando em um desfiladeiro sem chance de fuga. Este Dom dá força para repelirem as necessidades do corpo com o propósito de se concentrarem na tarefa desencorajadora em sua frente. Estas necessidades não são apagadas, mas meramente adiadas, portanto este Dom ensinado por espíritos ancestrais é usado somente em grande necessidade. Muitos Vigias dos Malditos aprendem este Dom.

Sistema: Para utilizar este Dom, o jogador gasta um ponto de Gnose e deve realizar um teste de Força de Vontade (dificuldade 6); o Dom dura um dia por sucesso. Durante este tempo, o Garou pode ficar bem sem precisar de comida, água ou dormir. Se necessário, o Dom pode ser estendido ao gasto de um ponto de Força de Vontade para cada doze horas adicionais. Uma vez que o Dom acabar, os efeitos acumulados de fome, fadiga muscular e falta de sono o atingem todos de uma só vez. Os efeitos exatos estão a critério do Narrador, mas após vários dias de atividade intensa e do resultado de depravações psicóticas do sono, o mínimo que se pode esperar é que se faça um teste imediato de frenesi seguido de testes de Força de Vontade para fazer algo além de comer, beber e

dormir.

MET: Dom ***Intermediário***. Este Dom tem dois usos: durante e fora da sessão de jogo. Fora da sessão, um Uktena utilizando este Dom desesperadamente gasta uma Característica de Gnose e faz um número de Testes Simples igual ao seu nível de Força de Vontade e para cada teste desses que ele ganhar ou empatar, ele pode ficar um dia sem sofrer qualquer efeito de doença devido à falta de comida, água ou sono. Ele pode também escolher por gastar uma Característica de Força de Vontade para aumentar a duração, com cada Característica destas gastas adicionando doze horas à vigília. A Força de Vontade gasta não pode ser ganha novamente naturalmente pela duração do Dom, e quando este acabar, o Uktena deve imediatamente fazer um teste de Fúria para evitar o frenesi, assim como deve gastar Características de Força de Vontade para fazer qualquer outra coisa que não seja comer, beber e dormir.

Durante a sessão de jogo, este Dom permite ao Uktena ampliar seus sentidos e se manter alerta enquanto em guarda ou observando uma pessoa ou local em particular. Começar tal vigília custa uma Característica de Gnose e dura pelo resto da sessão enquanto o Uktena não desistir de seu propósito ou até que eles quase entrem em combate. Durante este tempo, o Uktena ignora todas as penalidades de Características exceto penalidades por ferimentos em qualquer desafio relacionado a observar e é considerado como tendo a Característica bônus ***Vigilante*** x2 e ***Resistente*** x2, que podem ser gastas e perdidas normalmente.

• **Olhar do Uktena (Nível Cinco)** — Assim como a fúria do Grande Uktena queima aqueles que ousam o encarar, da mesma forma podem seus seguidores incendiar seus inimigos com sua própria Fúria. Para aquele que for digno, Uktena pode ensinar este Dom.

Sistema: O Garou se concentra por um turno inteiro se concentrando na fúria que arde em seu interior. Fitando os olhos de um único alvo, ele pode gastar um ponto de Fúria e fazer um teste como se fosse de frenesi. Se bem sucedido, o Uktena não entra em frenesi, mas causa um nível de dano agravado por sucesso do fundo de seu olhar flamejante. A dificuldade para utilizar este Dom aumenta em um para cada tentativa subsequente durante a mesma cena.

MET: Dom ***Avançado***. Focalizando um alvo com seu olhar, o Uktena pode utilizar uma ação normal e gastar uma Característica de Fúria para ativar este Dom. Fazer isto requer intensa concentração — o Uktena não pode se mover, age por último no turno e sofre penalidade de duas Características para se defender contra ataques enquanto estiver ativando este Dom. Dado que seu oponente ainda esteja a vista quando sua ação finalmente for executada, ele faz um número de Testes Simples igual a seu nível de Fúria permanente. Para cada teste que ele vencer ou empatar, sua vítima sofre um nível de dano agravado. Apenas uma vítima pode ser alvo por vez e nenhum oponente pode ser alvo deste Dom mais do que uma vez por cena. Armadura funciona contra este dano, mas este ataque não pode ser esquivado ou "absorvido" a não ser por níveis sobrenaturais de resistência. Oponentes que possuam poderes que convertem ou reduzem dano (como a ***Fortitude*** vampírica) podem tentar modificar o dano normalmente.

• **Tornar-se Uktena (Nível Seis)** — As lendas dos Cherokee dizem que um homem foi transformado no Grande Uktena para tentar matar o sol. Grande Uktena já existia antes dos Cherokee, mas os Garou tomam a forma de seus filhos em algumas ocasiões. Grande Uktena ensina este Dom apenas aos mais valorosos de seus seguidores Uktena. Com ele, o herói pode se transformar em uma criatura que mesmo um Wyrm-trovão temeria. Após resolver o problema (assumindo que ele viva), o novo uktena rasteja até o corpo d'água mais próximo e para a Umbra, partindo para sempre com seu filho Garou para se unir a seu pai em Galunlati. Tal final glorioso para uma carreira já lendária é digno de ser recontado por gerações na fogueira.

Sistema: Uma vez aprendido o Dom, o Uktena pode convocá-lo a qualquer momento, invocando o Grande Uktena. O estágio inicial da transformação dura três turnos inteiros, enquanto o corpo do lobisomem cresce e muda para uma serpente com chifres de 6 metros de altura. O novo Uktena ainda retém a personalidade do Garou neste momento. Após certo período de tempo (normalmente não mais do que uma cena), o estágio final da transformação se inicia conforme a mente do Garou deixa o corpo e a mente do uktena toma conta. A criatura-espírito avança sem hesitar até a próxima fonte de água grande o suficiente para caber seu diâmetro (não necessariamente seu corpo inteiro). Conforme ela desliza para a água e atravessa a Película, a transformação está completa. É melhor que a matilha do herói trate este Uktena como nenhum outro de sua espécie.

MET: Dom ***Avançado***. Uma vez aprendido, este Dom pode ser usado apenas uma vez e somente por um Uktena que tenha se provado valoroso sobre os olhos de Grande Uktena. Este Dom não custa nada para ativar, mas requer três turnos inteiros para que a transformação faça efeito — durante este tempo, o Garou retém suas antigas estatísticas e pode apenas se defender, nunca atacar. No final deste tempo, o Garou se torna em um Uktena transformado, uma criatura medonha facilmente comparável a muitos gigantescos Malditos e outras ameaças. Porém, a transformação é uma viagem só de ida — apesar de o Uktena reter sua mentalidade pelo resto da cena ou conflito corrente, no final deste tempo o Narrador assume o controle e o novo uktena foge como descrito acima, para nunca retornar. Um final heróico, mas um final apesar de tudo. As estatísticas para um uktena transformado são como a seguir, exceto onde é dito o contrário, estas estatísticas substituem as do Garou, não somam a elas:

Características Físicas: 28, **Características Sociais:** 3, **Características Mentais:** 14, **Fúria:** 8, **Gnose:** 8, **Força de Vontade:** 6

Uktena Transformado

Aqui estão as estatísticas simples para um Garou na fase intermediária de Tornar-se Uktena.

Atributos: Força 9, Destreza 4, Vigor 8, Carisma 0, Manipulação 3, Aparência 0, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3

Fúria 8,Gnose 8,Força de Vontade 6

Habilidades: Esportes 3, Briga 3, Esquiva 2, Intimidação 3, Lábia 2, Furtividade 3, Conhecimentos como o do personagem exceto pelas seguintes mudanças: Enigmas +1, Ocultismo +2, Cultura Galunlati +1

Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5, -5, Incapacitado

Ataques: Chifres (Força+1), Mordida (Força+2)

Poderes: Armadura (+5 dados para absorver), Respirar na Água, Cavar (como o Dom de Impuro), Rajada (como o Encanto)

Observações: Este uktena tem brutos 6 metros de comprimento e, apesar de poderoso, herda os mesmos pontos fracos — um tiro no coração pode matá-lo instantaneamente (veja o Espírito do Uktena Menor abaixo).

Habilidades: Como o personagem, com a exceção de que ele recebe as seguintes Habilidades (a não ser que seus próprios níveis forem mais altos, onde ele mantém os seus próprios): ***Esportes*** x3, ***Briga x3, Esquiva*** x2, ***Intimidação*** x3, ***Lábia*** x2, ***Furtividade*** x3. Em adição, eles automaticamente recebem um nível adicional de ***Enigmas*** e dois níveis de ***Ocultismo***, mesmo se isto fizer com que ele ultrapasse cinco níveis no total.

Níveis de Vitalidade: ***Saudável*** x2, ***Ferido*** x4, ***Machucado*** x5, ***Incapacitado***, ***Mortalmente Ferido***.

Ataques: Chifres por um nível de dano letal, mordida por dois níveis.

Poderes: Armadura (reteste livre em todos os testes de resistir dano), Respirar na Água, Cavar (como o Dom de Impuro), Rajada (como o encanto)

Observações: A forma uktena é enorme, devendo idealmente ser representada por uma grande quantia de maquiagem e preparação. Ela é também imune a todas as tentativas de causar medo, natural ou sobrenatural.

Rituais

Os rituais são as cerimônias e celebrações sagradas dos Garou, portanto, os Uktena têm muito orgulho e alegria em realizá-los. Alguns rituais são realizados para evocar uma assembléia ou conexão entre os lobisomens. Outros pedem por uma benção ou ajuda específica de aliados espirituais. Os rituais são importantes para os Uktena porque eles mantêm fortes e vibrantes as memórias dos ancestrais e das tradições, independente das mudanças na tribo durante os anos. Até os chamados rituais menores são praticados regularmente por filhotes e anciões, pois estes rituais elementares são considerados fundamentais para construir a confiança necessária para fortes relacionamentos entre os Garou e os espíritos. Mesmo os rituais comuns (como o Ritual de Assembléia) possuem um "sabor" único para os Uktena. Muitos destes listados abaixo são raramente compartilhados com as tribos dos Estrangeiros da Wyrm.

Rituais de Pacto

Rituais de Pacto são especificamente feitos para manter a harmonia e equilíbrio, conceitos integrais para várias das tradições culturais dentro da tribo dos Uktena. Apesar de serem guerreiros plenos, os Uktena não acreditam em conflitos desnecessários, particularmente entre os Garou.

Ritual do Equilíbrio

Nível Três

A Tríade está em todos, mas algumas vezes um aspecto toca uma pessoa mais forte do que outro. Este desequilíbrio se manifesta de várias maneiras, de uma loucura alimentada pela Wyld até uma depressão depositada pela Wyrm ou a rotina monótona da Weaver. Matilhas que exploram o reino Cibernético por longos períodos ou que conduzem jornadas até Colméias de Dançarinos da Espiral Negra voltam de lá mudados e Maculados. Este ritual busca trazê-los de volta ao equilíbrio e restaurar a harmonia dos Garou com Gaia.

Sistema: O ritual varia dependendo da força relativa de cada uma das influências triáticas no interior do alvo. O mestre de rituais e seus assistentes pintam glifos e selos de poder no alvo e em seguida o banham em uma fonte para lavar as marcas (este ritual de purificação é similar ao ritual Purificar o Espírito, descrito no **Croatan Song**). Então, em uma cabana medicinal ou outro local neutro, o mestre de rituais conduz uma série de orações, cantos e batucadas, utilizando ervas sagradas, ossos e pedras, e um fogo sagrado. No final do ritual, o jogador testa Raciocínio + Rituais (dificuldade 7, ou maior se a Mácula for particularmente forte). Três sucessos restauram completamente o equilíbrio no interior do alvo, enquanto menos sucessos indicam um reequilíbrio parcial. Em adição, o alvo purificado recupera um ponto temporário de Força de Vontade.

O ritual dura metade de um dia e normalmente começa ao pôr ou nascer do sol. Para Máculas particularmente fortes, o ritual pode ser repetido mais três vezes (mas deve ser realizado consecutivamente, sem ninguém sair da cabana). No início de cada repetição, o mestre de rituais deve ser bem sucedido num teste de Vigor + Rituais (veja Resistência e Rituais, abaixo. Alternativamente, se você utilizar o sistema de níveis de Máculas de 1 a 5 descrito em **Players Guide to the Garou**, a dificuldade será 4 + o nível da Mácula, cada sucesso diminui a Mácula em um nível).

Note que quando uma Mácula fica mais forte, realizar este ritual não vai curá-la. Máculas compradas como Qualidades ou Defeitos devem ser retiradas com pontos de experiência e normalmente necessitam de um

tratamento mais rigoroso (geralmente uma jornada até um local sagrado de equilíbrio). Este ritual trata sintomas — um desequilíbrio triático — sem saber a causa. Alguém que tenha sido recentemente exposto a energias espirituais da Wyrm poderia ser trazido de volta ao equilíbrio, mas um Fomori já possuído por um Maldito receberia de volta sua Mácula imediatamente.

MET: Ritual ***Intermediário***. Em adição ao teste normal exigido para realizar um ritual, no final do tempo necessário o Uktena deve fazer uma Disputa Mental (reteste com ***Rituais***) dificuldade igual a Força de Vontade do alvo +3. Um sucesso significa que a Mácula do alvo foi removida, a não ser que seja particularmente potente, e neste caso o Narrador deve decretar que usos múltiplos consecutivos deste ritual são necessários para purificar o alvo completamente. Note que as mesmas restrições se tratando de Máculas fortemente presas ainda se aplicam — um fomori recebe sua Mácula de volta imediatamente e este ritual não serve como um meio fácil de se livrar de Qualidades e Defeitos.

Rituais Místicos

Rituais Místicos se focam no relacionamento entre os lobisomens e os espíritos. Eles também reforçam a conexão que um lobisomem possui com a Umbra. Como os Uktena se consideram particularmente protetores do mundo espiritual, estes rituais são largamente utilizados entre a tribo.

Ritual do Fogo Sagrado

Nível Um

O fogo sagrado é o ponto de foco da vida espiritual em muitas seitas, pois como o coração do caern, ele conecta os reinos físico e espiritual — o fogo queima em ambos os lados. Fogos sagrados são tratados com reverência em cabanas ou cavernas medicinais ou, mais raramente, ao ar livre — os espíritos são atraídos a eles como mariposas a uma chama, então tal fogo pode deixar um local um tanto tumultuado, mesmo para um caern Uktena. Construir um fogo sagrado, em troca, aumenta a efetividade de outros propósitos místicos.

Um fogo sagrado deve ser tratado com respeito. Apesar de o fogo sagrado poder ser refeito conforme for a necessidade, é considerado honrado que seja mantido sempre um. Muitas seitas mantêm o fogo por um ano inteiro, enquanto outras têm mantido suas chamas por anos ou até gerações.

Sistema: O fogo é construído utilizando materiais santificados (incluindo uma pequena porção de tabaco aceso) e é iniciado com finas faíscas ou por fricção de madeira — nunca um isqueiro ou algo do tipo. A base do fogo consiste de quatro madeiras que apontam para os pontos cardeais. No momento de acendê-lo, o Garou gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Raciocínio + Rituais (dificuldade igual ao nível da Película local). Cada ponto de Gnose adicional gasto diminui a dificuldade em um. Se bem sucedido, a chama ascende na

Penumbra e todos os Rituais Místicos ou outros rituais que lidam com espíritos (como o Ritual de Contrição) podem ser realizados com -1 de dificuldade para cada dois sucessos (após o primeiro). A critério do Narrador, outros contatos com espíritos podem ser mais fáceis, pois a construção do fogo indica um respeito pelas antigas tradições e conhecimentos dos antigos pactos entre os espíritos e os Garou. A área coberta por este ritual é tipicamente tão grande quanto o calor do fogo pode ser sentido (uma sala de tamanho médio ou uma cabana medicinal). O fogo sagrado dura enquanto ele for tratado com materiais santificados.

MET: Ritual ***Básico***. Realizando com sucesso este ritual e gastando a Gnose apropriada, o mestre de rituais ou qualquer outro Garou realizando Rituais Místicos com espíritos recebem um reteste livre em todas as disputas amigáveis.

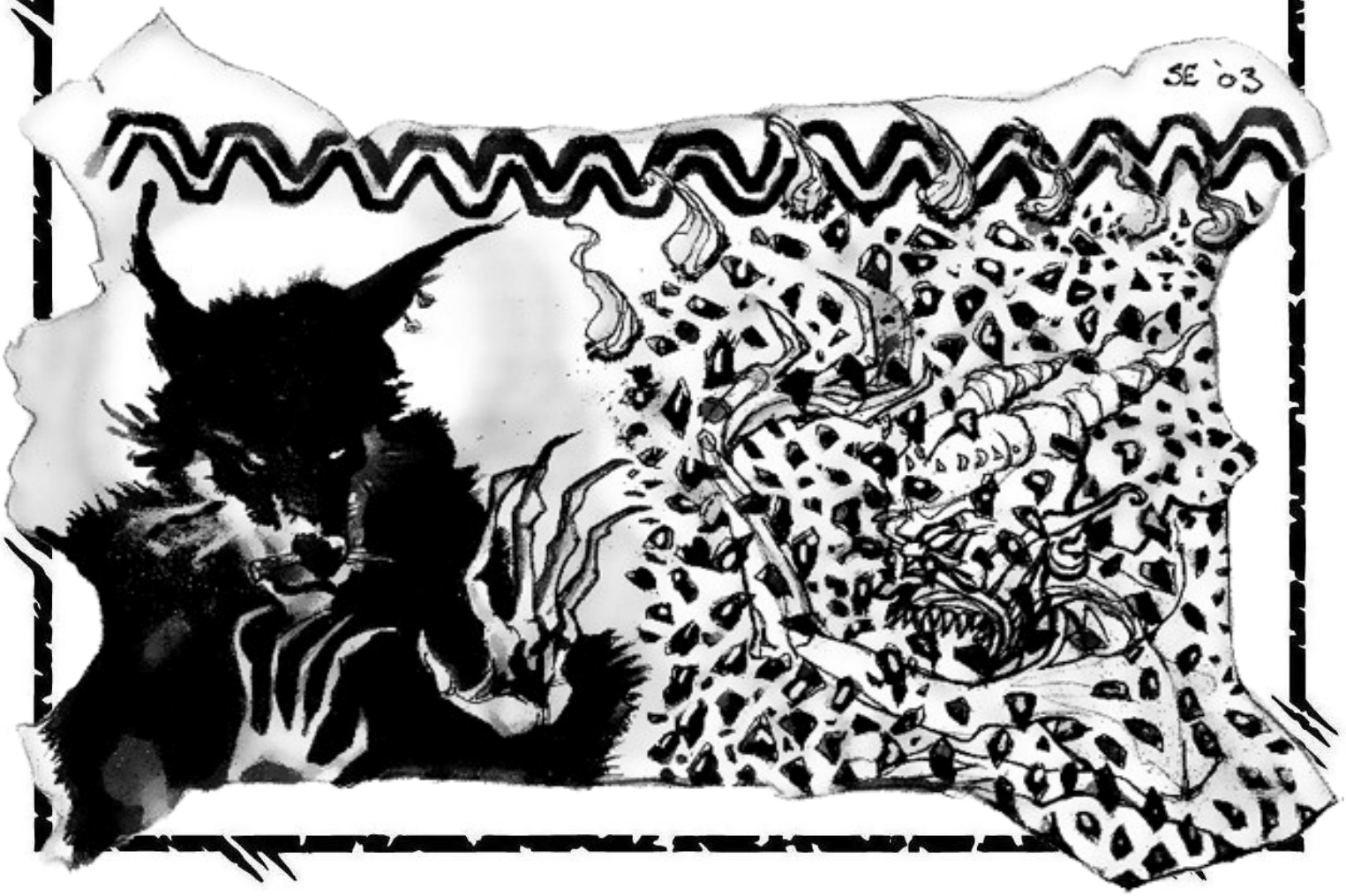
Oração pela Procura

Nível Um

Esta é, na verdade, uma Oração pela Presa modificada (e muito mais complexa), ensinada apenas aos filhos do Uktena. Antes de uma caça a um item de conhecimento, ou mágico, específico (como um fetiche ou tomo perdido), o Garou ora enquanto segura um objeto harmonizado (geralmente uma escama de cobra d'água ou, para os sortudos, escamas de uktena). Se bem sucedido, o Uktena acha o que procura mais facilmente. Se o foco harmonizado é perdido, um novo deve ser encontrado e harmonizado para que o ritual funcione, focos harmonizados são pessoais e não podem ser transferidos. Garou espertos geralmente dão alguma amostra de sua gratidão em utilizações bem sucedidas deste ritual.

Sistema: Harmonizar inicialmente um foco normal requer o gasto de um ponto de Gnose temporário. Uma escama de uktena já é considerada harmonizada ao portador. Antes que a procura comece, o Garou ora para o Grande Uktena enquanto segura o foco. O jogador faz um teste de Raciocínio + Rituais (dificuldade 7, ou 6 se o foco for uma escama de uktena). Para cada dois sucessos, o jogador pode adicionar um dado para qualquer jogada de Enigmas, Investigação ou Ocultismo relacionada à procura pelo objeto em questão. Alternativamente, em casos mais difíceis, o Narrador pode deixar pistas em forma de profecias, visões ou saltos intuitivos para que a coisa ande. O objeto deve ter um valor mágico ou ser de grande conhecimento. O bônus termina quando o Garou se desvia da jornada por qualquer motivo (incluindo dormir ou comer, e não incluindo lutar contra guardiões que barram a passagem do Garou até o objetivo).

MET: Ritual ***Básico***. Gastando uma característica de Gnose para harmonizar um item apropriado e fazendo uma Disputa Mental (reteste com ***Rituais***), o Uktena ganha um número de retestes igual a sua Gnose, que podem ser utilizados em qualquer teste de ***Enigmas***, ***Investigação*** ou ***Ocultismo*** feito na procura do item em que ele está atrás. Apenas um destes retestes pode ser utilizado em um teste em particular e o item deve possuir valores relacionados à magia ou conhecimento escondido. Este ritual acaba quando o objeto seja encontrado ou o Uktena se distrair da procura por qualquer razão (veja acima). Apenas um Uktena por vez pode ser beneficiado de uma ***Oração pela Procura.***



Ritual da Gaiola Espiritual

Nível Três

Os Uktena acreditam que matar um espírito, mesmo um Maldito, não é sempre a melhor coisa a ser feita — particularmente, quando for a hora, peça, barganhe ou até aprisione a tal entidade. Este ritual permite que o Uktena prenda o espírito em uma gaiola de energia.

Sistema: O Uktena cria um círculo (normalmente menor que 3 metros de diâmetro) no mundo físico. O círculo é geralmente feito de pedaços de pederneira ou obsidiana, mas algumas vezes de velas ou lenha queimada. Ser bem sucedido no teste de Raciocínio + Rituais (dificuldade 7) "prepara" a gaiola. Quando o espírito tiver sido atraído até o círculo, o mestre de rituais gasta um ponto de Gnose para ativar a armadilha. O ar da Penumbra em torno do espírito torna-se vivo com as representações espirituais do círculo — no exemplo acima, elas seriam rápidas pontas de flecha de obsidiana rodando ou línguas de fogo saltitantes. A barreira inibe o uso da maioria dos Encantos.

Para passar pela barreira, o cativo deve atingir mais sucessos num teste de Fúria (dificuldade Raciocínio + Rituais do mestre de rituais) do que o mestre de rituais obteve. Mesmo se ele conseguir atravessá-lo, ele sofre dano agravado igual aos sucessos do mestre de rituais. Isto funciona de ambos os lados. Os Garou não podem passar pelo círculo sem sofrer danos, apesar de o mestre de rituais poder cancelar a gaiola a qualquer momento.

O ritual dura por uma hora por sucesso e cada ponto de Gnose adicional contribuído estende a duração por uma hora. Entretanto, se o círculo for perturbado (uma vela acabar ou a fronteira ser quebrada), o poder acaba.

MET: Ritual ***Intermediário***. Com uma preparação sutil e um teste de ativação bem sucedido, o Uktena pode preparar uma "gaiola" mística capaz de aprisionar um espírito sem o ferir. O espírito deve primeiro ser invocado, levado ou de alguma outra forma atraído para a área da armadilha, no momento em que o Uktena deve gastar uma Característica de Gnose para ativar a barreira. Uma vez aprisionado, um espírito não pode utilizar qualquer Encanto através da barreira e só pode escapar derrotando o mestre de rituais em um teste de Fúria do espírito contra a Força de Vontade + Rituais do mestre de rituais combinadas. Mesmo se ele conseguir, o espírito ainda sofre um nível agravado de dano por Posto do mestre de rituais. Porém, este dano é recebido por ambos os lados, os Garou que tentarem entrar na barreira também sofrem do mesmo dano. Este ritual dura dez minutos por nível de ***Rituais*** que o mestre de rituais possuir, mais um adicional de dez minutos para cada Característica de Gnose gasta durante a criação da barreira. Para momentos particularmente dramáticos, estes incrementos de tempo podem ser aumentados para uma hora ao custo de uma Característica de Força de Vontade.

Apesar de ela poder ser desfeita a qualquer momento pelo mestre de rituais, deve ser notado que o ritual também termina se o círculo for perturbado como descrito acima, portanto muito cuidado deve ser tomado para se assegurar que as fronteiras permaneçam invioladas e que os materiais que a estejam criando sejam imperturbáveis. A critério do Guardião Espiritual, espíritos extremamente poderosos podem simplesmente ser fortes demais para este tipo de ritual prender, apesar de certos casos poderem ser realmente raros ou este ritual se torna inútil.

Ritual do Convite aos Ancestrais

Nível Quatro

Normalmente utilizado em conjunto com o Dom Cavalo Espiritual, este ritual prepara uma assembléia ou conselho de Uktena para dar boas vindas a um espírito ancestral que irá participar dela. Normalmente, os lobisomens cantam e dançam para honrar os ancestrais tribais. Comidas especiais são degustadas e invocações de palavras sagradas são feitas para o Sol, para a Lua ou para outros elementos naturais, dependendo do cenário cultural dos Uktena. Alguns lobisomens usam este ritual sem o Dom Cavalo Espiritual, para honrar seus ancestrais e heróis caídos.

Sistema: Apesar de não ser preciso nenhum teste, alguns lobisomens gastam Gnose como uma oferenda aos seus ancestrais.

Ritual de Confinamento dos Malditos

Nível Cinco

Uma das mais importantes tarefas auto-designadas dos Uktena é a captura e aprisionamento de Malditos poderosos que, por qualquer que seja a razão, não podem ser destruídos. Os Uktena que realizam este ritual o consideram um dos mais sagrados e poderosos de todos os seus deveres místicos, eles sabem que as chances são grandes de muitos morrerem ao completar o ritual, portanto ele nunca é iniciado sem sérias considerações.

Sistema: O mestre de rituais inicia liderando os participantes através de um canto e dança rituais que têm a intenção de subjugar o Maldito. Todos os lobisomens então sacrificam Gnose (normalmente muitos pontos) então o mestre de rituais deve tecer uma rede de poder para conter o Maldito. Se toda a Gnose for gasta, então Força de Vontade e então Vigor podem ser gastos para completar o ritual com sucesso. O mestre de rituais então realiza um teste de Raciocínio + Rituais, dificuldade 9. Para cada 20 pontos de Gnose, Força de Vontade e Vigor gastos conjuntamente, a dificuldade cai em um ponto, para um mínimo de 7.

Um sucesso é necessário para criar a jaula que aprisiona o Maldito, sucessos adicionais acrescentam à força do confinamento do Maldito. Caso o mestre de rituais falhe no teste, o personagem continua vivo, mas o Maldito não estará contido e estará extremamente furioso. Uma falha crítica indica uma morte imediata e desastrosa ao mestre de rituais. Todos os jogadores devem também fazer um segundo teste com seu próprio Vigor. Um único sucesso na mesma dificuldade indica que eles

Resistência e Rituais

Rituais poderosos exigem do Garou tanto fisicamente quanto mentalmente. Rituais tomam uma grande quantia de concentração e envolvem muitos passos complicados. Falhas em segui-los exatamente podem levar a falta do sucesso na melhor das hipóteses e uma catástrofe na pior delas. Uma hora de batucadas, dança e canto pode fazer com que qualquer um fique suado. Após um dia sem parar, os participantes estão roucos, não conseguem mais andar e muito cansados. Alguns rituais Uktena duram vários dias.

Ao final de cada hora de um ritual que as demande, os participantes ativos devem fazer um teste bem sucedido de Vigor + Rituais (dificuldade 3 + nível do ritual). Um único sucesso permite que o progresso do ritual corra normalmente. Falhar no teste resulta em um nível de dano não-absorvível devido a exaustão e fadiga mental. Uma falha também significa que a dificuldade do teste na próxima hora é aumentada em um. Uma falha crítica faz do dano agravado. Gastar um ponto de Força de Vontade pode negar o dano, mas não o aumento na dificuldade.

É claro, lobisomens possuem uma resistência sobrenatural. Se os participantes fizerem qualquer "pausa" durante o ritual, ou se o ritual for muito longo, mas não particularmente exaustivo, o Narrador pode mudar de testes a cada hora para cada seis, doze ou mais horas.

sobrevivem, mas estão exaustos de qualquer maneira. Uma falha significa que o lobisomem morre devido ao perigo de participar do ritual. Nem é preciso dizer que, vivo ou morto, os participantes deste ritual merecem uma boa quantia de Renome por sua bravura e honra. Notem que apesar de este ritual funcionar para muitos Malditos poderosos, os grandes demônios espirituais (como a Devoradora de Tempestades) precisam de um ritual ainda mais poderoso, que são específicos para Malditos especiais.

MET: Ritual ***Avançado***. Este ritual extremamente perigoso aprisiona um poderoso Maldito a um local em particular. Ele requer pelo menos uma hora para ser realizado e possivelmente mais do que isso no caso de Malditos particularmente poderosos ou bem protegidos (a critério do Narrador). Ao final do ritual, os Garou reunidos sacrificam Características de Gnose, Força de Vontade ou Físicas relacionadas a Vigor para criar uma teia mística usada para prender o Maldito e o mestre de rituais faz uma Disputa Mental (reteste com ***Rituais***). A dificuldade deste teste é a Fúria do Maldito +3, menos uma Característica para cada 20 Características de Gnose, Força de Vontade e relacionadas a Vigor gastas. Um sucesso significa que o Maldito é aprisionado, com a força de confinamento também duramente determinada por quanta energia foi gasta na criação da prisão. Uma falha significa que o mestre de rituais deve fazer um Teste Simples — se vencer ou empatar, o Maldito não é contido e estará extremamente furioso, mas o mestre de rituais sobrevive. Se perder, entretanto, o Maldito ainda estará livre e ele morre. Em adição, quando o ritual estiver acabado, os Garou contribuintes devem cada um fazer um teste com suas próprias Características Físicas contra dificuldade igual a Fúria do Maldito. Uma falha indica que eles morrem devido ao perigo do ritual.

Cura de Fomori

Nível Cinco

Em épocas muito remotas, um dos piores pesadelos para um Garou era que um de seus Parentes fosse possuído por um Maldito. Uma Mácula poderia ser purificada, mas o espírito da Wyrm unia o corpo e o espírito muito fortemente para conseguir livrá-lo sem destruir o hospedeiro. Mesmo com um poderoso curandeiro preparado, um exorcismo normalmente deixava o hospedeiro despedaçado em mente e espírito. Ainda pior, o Maldito frequentemente escapava para a Umbra para possuir alguém novamente outro dia. Ainda mais, os Garou viam em matar a vítima como uma tarefa agonizante, mas necessária.

Recentemente, uma matilha de Uktena retornou de uma jornada que durava uma década com um ritual que oferece uma chance (levemente) melhor de destruir o espírito e preservar o paciente. Ao invés de rasgar o Maldito para fora do corpo, o ritual drena sua energia até que ele seque e o puxa para fora como uma trepadeira murcha.

Por enquanto, a seita da matilha manteve o Ritual em silêncio enquanto eles aperfeiçoam sua prática. Vários fomori têm sido curados, mas muitos mais têm morrido. Dois Garou quase morreram no processo. Em breve, porém, eles irão apresentá-lo ao Grande Conselho. É esperado que este ritual irá se disseminar através da tribo, e conforme as palavras se espalham, a Nação Garou terá um novo respeito pelos aventureiros sombrios das Terras Puras.

Sistema: O fomori deve estar normalmente preso e amarrado, em geral incapaz de se mover, mas o estado de consciência é irrelevante. Os cantos que abrem o ritual se asseguram que o Maldito está preso ao corpo — para melhor ou pior. Outros lobisomens podem auxiliar o mestre de rituais, mas todos devem ser consagrados para o propósito de antemão tendo participado de um ritual de purificação.

O mestre de rituais gasta um ponto de Gnose e testa Raciocínio + Rituais (dificuldade igual a Força de Vontade do Maldito), adicionando um dado para cada ponto adicional de Gnose gasto (outros participantes podem contribuir). Um sucesso conta contra a essência do Maldito. Quando a Essência chega à zero, o Maldito cai em Modorra. Vendo da Umbra, o Maldito sugado fica jogado em volta da vítima e pode ser puxado para fora e destruído. Um novo teste pode ser tentado a cada hora com um gasto adicional de Gnose, mas o ritual é exaustivo para todos os participantes (veja o quadro). Um Maldito muito poderoso pode levar horas ou até dias para ser derrotado. Infelizmente, o hospedeiro pode não

ser capaz de suportar isso.

O Maldito contra-ataca se puder. Se ele for incapaz de fazê-lo, ele rasga a vítima ao meio, causando três níveis de dano agravado, menos os sucessos daquela hora (em outras palavras, se o mestre de rituais conseguir dois sucessos, a vítima recebe um nível de dano). Em uma falha crítica, o Maldito pode fazer uma exceção causando a sua Fúria em dano agravado não-absorvível em sua saída. O dano pode ser curado por um Dom, assumindo que o curandeiro possa tocar o alvo.

Após isso, a área do ritual e todos os participantes estão corrompidos pela Essência maculada que sangrou do Maldito durante o ritual e todos devem ser completamente purificados através de um ritual de purificação.

MET: Ritual ***Avançado***. Com este potente ritual, um fomor pode ser purificado do Maldito que o corrompe, apesar do grande risco para todos os envolvidos. O fomor é geralmente preso ou amarrado e enfraquecido de qualquer outra forma, mas não é estritamente necessário que isto seja feito (apesar de ser aconselhável). Após uma hora de canto e invocações focados em purificar o fomor em questão, o mestre de rituais pode gastar uma Característica de Gnose para tentar uma Disputa Mental (reteste com ***Rituais***) contra dificuldade igual a Fúria e Força de Vontade combinadas do Maldito +3. O mestre de rituais, e qualquer outro Garou envolvido, pode gastar uma Característica de Gnose para adicionar à aposta do mestre de rituais em uma razão de um para um. Se o teste for bem sucedido, o Maldito perde imediatamente um número de Características de Essência igual a Gnose do mestre de rituais, mais uma Característica de Essência adicional para cada Característica de Gnose que foi gasta para aumentar a aposta do mestre de rituais. Caso o Maldito seja completamente drenado de Essência, ele entra em Modorra e pode ser removido do hospedeiro pela Umbra sem causar danos.

Este ritual é, entretanto, arriscado para o mestre de rituais e para o recipiente. Como o canto prende imediatamente o Maldito ao corpo do hospedeiro pela duração do ritual, o Maldito tenta atacar qualquer um que puder. Além do que ele pode fazer aos que estejam observando, ele volta sua raiva de dentro para fora, infringindo três níveis de dano agravado ao hospedeiro a cada hora. Este dano não pode ser prevenido por armadura ou qualquer outro meio conhecido, apesar de poder ser curado normalmente dado que o curandeiro possa estar perto o suficiente para fazê-lo. Um novo teste pode ser tentado a cada hora se o primeiro não for suficiente para deixar o Maldito em Modorra. Porém, lembre-se de que cada hora trará um dano mais potencial ao hospedeiro. Caso o mestre de rituais falhe em um desses testes, um Teste Simples deve ser realizado imediatamente — em uma vitória ou empate a Gnose gasta é perdida e o Maldito imediatamente tenta escapar, infringindo sua Fúria em dano automático agravado em seu infeliz hospedeiro. ***Rituais*** pode ser gasto para refazer estes Testes Simples.

Fetiches

Apesar de os fetiches serem relativamente comuns, os Uktena premiam estes itens com grandeza. Outras tribos são menos entusiasmadas com os fetiches Uktena, por que seus espíritos parecem mais sinistros ou exigentes que a maioria. Alguns desses fetiches são incomuns, onde nenhum espírito é preso a ele. Ao invés, eles contêm um pouco do próprio espírito do Uktena (alguns diriam "essência mágica" ou medicina) para fortalecer o fetiche.

Revelador de Mentiras

Nível 1, Gnose 6

Este fetiche é tipicamente feito da barba de um pavão macho adulto. O portador o utiliza apontando-o ao alvo (que estaria falando à distância) e sendo bem sucedido num teste de Gnose. O efeito dura até que o usuário pare de apontar o fetiche para a pessoa em questão. Se bem sucedido e o alvo mentir deliberadamente, um dos fios se solta e cai no chão. Quando o último fio se romper (e devem ter várias dúzias), o espírito está livre. Um espírito da verdade ou da honestidade é preso ao fetiche.

MET: Uma vez ativado, este fetiche requer que qualquer um que ele esteja diretamente apontando vença o portador num teste de Força de Vontade contra a Gnose do portador. Os efeitos se tornam óbvios se ele tentar praticar qualquer dissimulação. Se o alvo falhar, um fio de cabelo cai no chão a cada vez que ele mentir. O efeito dura até que o portador pare de apontar o fetiche para ele ou até que todos os fios caiam.

Jarro dos Segredos

Nível 1, Gnose 5

Uma versão antiga de um gravador, este pequeno jarro de terra grava mensagens faladas. Gastando um ponto de Gnose, o usuário pode falar dentro do jarro por até um minuto, após o qual ele deve trancar as palavras dentro com a tampa. Até cinco mensagens podem ser salvas. Se o pote for aberto sem ser ativado, as mensagens são libertadas em ordem da mais nova para a mais velha, e são ouvidas no volume em que o pote as recebeu. Uma vez repetida, a mensagem é perdida. Se o teste de ativação sofrer uma falha crítica, o jarro se quebra. Espíritos do vento ou do eco são presos a este fetiche.

Arco de Cobra

Nível 2, Gnose 5

Este arco bem construído possui a pele de uma cobra venenosa cobrindo toda a parte da trás (o lado convexo). Qualquer flecha atirada pelo arco ativado causa, se o dano inicial não for absorvido, um nível adicional de dano agravado no próximo turno. O ferimento queima como se fosse veneno. Um espírito de uma cobra venenosa fortalece este fetiche.

MET: Uma vez ativado, todas as flechas atiradas deste arco causam um nível adicional de dano agravado, dado que elas atinjam o alvo diretamente (por exemplo,

Talismãs

Certos itens possuem um grande significado espiritual para os Uktena sem necessariamente serem fetiches (no sentido de terem espíritos presos a eles). Dois exemplos são descritos abaixo:

•**Bolsa Medicinal:** Esta é uma pequena (normalmente do tamanho de uma carteira ou menor) pochete normalmente feita de pele de cervo, mas o material pode ser de qualquer coisa natural. Ela contém itens de significado específico para a pessoa que a fez. Normalmente, isto incluirá um pouco de erva e tabaco, mas o resto é estritamente de acordo com o seu criador. O conteúdo pode incluir itens pegos como sinais de um totem, uma pedra de seu lar, uma pena de sua primeira matança, ou a bala que teve a boa sorte de errar o alvo. A pochete se torna um poderoso talismã para o usuário.

Enquanto ele a possuir (tanto vestida quanto guardada) o usuário ganha um ponto permanente de Força de Vontade. Em adição, uma vez por história, o usuário pode segurar a bolsa e se concentrar por um turno inteiro para receber um ponto temporário de Força de Vontade. É claro, há uma desvantagem, pois o efeito psicológico de perder a bolsa é tremendo. Apesar da perda da Força de Vontade extra, o azarado perde outro ponto permanente de Força de Vontade até que recupere o talismã (se a bolsa for destruída, é claro, o ponto é perdido de vez e deve ser recuperado com pontos de experiência e interpretação). Qualquer outro que tomar posse da bolsa recebe um bônus de -1 de dificuldade para afetar o dono com Dons ou rituais.

Apesar de não possuir nenhum espírito preso a bolsa, ela adquire uma ressonância espiritual com o tempo. Jogadores são encorajados a detalhar o que eles podem carregar em sua bolsa, adicionando a ela quando apropriado. O Narrador pode optar por permitir poderes adicionais para a bolsa medicinal (tornando-a mais fácil de contatar com espíritos totêmicos, por exemplo).

•**Pacote Medicinal:** Pacotes medicinais são altamente valorizados nas seitas que os possuem. Eles consistem de uma série de itens, incluindo bolsas de ervas, peles de animais, ossos, varinhas, garras, cristais, e outros objetos e ferramentas sagradas. Eles são então amarrados em um pano, pele ou bolsa. Os itens são normalmente vistos em um sonho ou visão e reunidos para criar o pacote em um ritual. Apesar de os pacotes serem considerados espiritualmente vivos e não pertencentes a ninguém, um vigia recebe a honra de cuidar do pacote.

Pacotes medicinais possuem várias qualidades. Primeiro, portar o pacote facilita a interação com os espíritos de Gaia (-1 de dificuldade em testes de Gnose ou Sociais). Ainda, cada pacote pode auxiliar na cura (dando um bônus em todos os testes relacionados à cura), na proteção (aprimorando a sorte do usuário) ou em viagens Umbrais (dando um bônus em testes de Enigmas lidando com perseguir o caminho correto ou se manter orientado). Entretanto, a maioria dos pacotes medicinais é desenvolvida para aprimorar o sucesso de um ritual ou categoria de ritual específica. Apesar de não serem um receptáculo para um espírito aprisionado, eles se tornam espiritualmente ativos, e são, portanto tratados com grande respeito. Eles tendem a se tornar mais poderosos com o tempo se tratados apropriadamente. Perder um deixa uma grande marca negra em sua reputação.

se o dano não for absorvido por armadura ou outros meios). Mesmo alvos normalmente imunes a veneno sofrem deste dano adicional. O arco por si só é, por outro lado, tratado como um arco comum do seu tipo para os propósitos de Características Bônus, Características Negativas, etc.

Escamas de Uktena

Nível 2, Gnose 6

Aqueles que Uktena gosta podem encontrar uma escama vermelha ou esbranquiçada triangular (do tamanho de um dedo até um palmo) com a extremidade afiada — uma pele morta do tamanho de um uktena. Dando a ela o mero gosto do seu próprio sangue (um furo sem danos maiores) e sendo bem sucedido em um teste de Gnose, o portador da pele pode fazer qualquer teste de Enigmas com -2 de dificuldade pelo resto da cena. Em adição, alimentar a escama permite ao portador mudar de forma (mesmo parcialmente) com -1 de dificuldade por um turno por sucesso no teste de ativação. Quando ativada, ela brilha e faísca como fogo.

Como encontrar uma dessas nunca é considerado ocasião do destino (e nenhum Uktena ousaria em sua sã consciência desafiar pela escama), o Uktena é marcado como sendo observado pelo espírito totem, recebendo um ponto temporário de Honra. Aqueles que traírem esta preferência sofrem de maneiras trágicas, mas intrigantes. Quando o portador morrer, a escama perde as habilidades descritas acima. Entretanto, ela pode ser utilizada para um propósito diferente por qualquer um que conheça o ritual apropriado. O novo dono deve pegar lascas de uma árvore atingida por um raio, acendê-las por uma fonte natural (incluindo pederneiras ou fricção, mas não fósforos ou um isqueiro) e queimar a escama. Juntando o carvão que sobrou (que é cinza ou preto e sempre têm um brilho avermelhado no centro) em um pedaço de pele de cervo, garante ao usuário +1 para cada dois sucessos num teste de Gnose em qualquer teste envolvendo caçar e rastrear. Os efeitos duram por uma cena. Entretanto, o fetiche deve ser escondido na floresta quando não estiver em uso, pois suas energias envenenam aqueles sem sorte o suficiente para estar em sua presença (um nível de dano agravado por hora por estar na mesma sala e a cada duas horas por estar na sala ao lado).

Camisa de Flechas de Quartzo

Nível 2 , Gnose 7

Esta armadura é feita de cem ou mais flechas de pedra e pontas de lança, amarradas juntas por fibras e tranças de cabelo. Quando ativada, ela permite ao usuário um dado adicional de absorção (incluindo prata) por sucesso por uma cena. Em adição, a ativação cria uma camada de gelo a se formar em torno das pedras, oferecendo proteção similar aos efeitos de fogo e calor intenso. Um espírito do quartzo e um espírito do gelo são ambos requeridos para fortalecer este fetiche.

Arco Lunar

Nível 3, Gnose 7

Um Arco Lunar se parece com um arco curto ou longo de madeira negra, com glifos de cada fase da lua gravados nele. O arco possui um tiro mais certeiro na luz da lua, mesmo quando a lua aparece durante o dia. Para sintonizar o arco inicialmente, o Garou deve atirar uma flecha para a Lua, gastar um ponto de Gnose e ser bem sucedido num teste de Gnose (dificuldade 7). Se bem sucedido, o arco está sintonizado a ele até que seja largado. Quando atirando sob a luz da lua, faça outro teste de Gnose (a dificuldade depende da fase da lua, use as dificuldades dos testes de Fúria, por exemplo, 8 para lua nova, 4 para a cheia). A cada dois sucessos adicione um dado extra para a jogada de ataque para aquele tiro. Um Luno ou outro espírito da Lua fortalece o arco.

MET: Para sintonizar o fetiche, o Garou deve atirar uma flecha para a Lua, gastar uma Característica de Gnose e fazer um teste de Gnose contra dificuldade 5. Se bem sucedido, o arco está sintonizado a ele até que seja largado. Quando utilizado sob a luz da lua, o usuário do arco ganha um número de Características Bônus adicionais dependendo da fase da Lua, de 1 Característica durante a lua nova até 5 Características durante a Lua cheia. Estas Características Bônus se acumulam com as Características Bônus normais ganhas pelo arco.

Adaga Espiritual

Nível 4, Gnose 7

Esta lâmina possui várias propriedades importantes. O corte desta lâmina de obsidiana é gravemente doloroso para espíritos (incluindo todos os tipos de Malditos), adicionando dois níveis (não dados) de dano em qualquer ataque bem sucedido. Mas mais impressionante, a adaga pode perfurar a Película. Gastando um ponto de Força de Vontade e realizando um teste bem sucedido de Gnose (dificuldade igual ao nível da Película), o Garou pode fazer um único ataque na Penumbra. Note que a menos que o Garou tenha algum jeito de enxergar exatamente onde o espírito está, ele está sujeito a penalidades por lutar às cegas. Existem duas desvantagens desta arma. Apesar de a adaga ser praticamente inquebrável quando atacando espíritos (incluindo os materializados, mas não fomori), ela reage como vidro quando atacando qualquer coisa física (por exemplo, ela está destinada a se quebrar quando atingir ossos, madeira, metal ou quase qualquer coisa mais dura do que carne). Também, os espíritos podem sentir a presença da arma e reagir desfavoravelmente contra o usuário. Espíritos Garça são tipicamente utilizados para fazer uma adaga espiritual.

MET: Esta adaga infringe dois níveis adicionais de dano quando utilizada contra espíritos, e ao gasto de uma Característica de Força de Vontade, o usuário pode realizar um único ataque através da Película (sujeito às penalidades normais de lutar às cegas a menos que possa enxergar o alvo). Entretanto, utilizada contra alvos físicos, a arma infringe dano normal, e o usuário deve vencer um Teste Simples a cada vez que for utilizada ou ela se quebra imediatamente. Adicionalmente, a maioria dos espíritos pode sentir a presença deste fetiche e reagir contra aquele que o estiver carregando com desconfiança, reduzindo uma Característica em todos os testes Sociais com espíritos.

Tranca dos Malditos

Nível 5, Gnose 7

As prisões que prendem os Grandes Malditos não podem conter seu mal para sempre. As correntes enfraquecem e desaparecem a não ser que haja um Vigia dos Malditos em guarda. Mas sempre houve muitos poucos Vigias, e mesmo eles devem dormir ou periodicamente encontrar um refúgio contra as energias Corrompidas que os fazem enfraquecer e cair. A Tranca dos Malditos age como uma fechadura da prisão espiritual, dando aos guardiões uma medida extra de segurança.

Este fetiche varia em aparência. Alguns são simplesmente peças de pedra gravadas com runas, outros tomam a forma de elaboradas pinturas de areia. Um espírito da Weaver poderoso é preso ao fetiche. Apesar de ele raramente entrar por vontade própria, ele não pode fazê-lo contra sua natureza e é prontamente vigoroso em trabalhar mantendo os fluxos de energia da prisão do Maldito ordenados e fortes. A Tranca é colocada em um local importante próximo ao Maldito (normalmente no chão sobre o local em que ele dorme ou na boca da caverna que o aprisiona). Sob ativação, a Tranca deve ser alimentada com Gnose para sustentar a força do espírito — dependendo da força do Maldito, ela pode precisar de 5 de Gnose por mês ou até mais (alternativamente, o Narrador pode dizer que a Tranca requer um ponto de Gnose para cada sucesso alcançado no aprisionamento inicial). Se não for dada a quantia necessária, as fronteiras da prisão começam a enfraquecer até que se rompam. Alguns Garou aprisionam espíritos que podem drenar energia espiritual diretamente de um caern (ou uma rede de caerns), assim assegurando a prisão do Maldito. A parte ruim é que o rompimento causado pela invasão ou destruição de caerns resulta na libertação de muitos grandes maus.

Ulunsuti

Nível 6, Gnose 9

Ulunsuti é um raro, se não único, objeto, tanto que

para consegui-lo, um dos filhos mais poderosos do Grande Uktena deve morrer. Na testa de um uktena existe um cristal puro, grande como um prato de jantar e duro como um diamante, com um reflexo vermelho-sangue do centro do topo até a parte inferior.

Os poderes atribuídos a esta pedra são muitos, mas o melhor deles é a habilidade de profetizar, vendo imagens do futuro no cristal "como uma árvore é refletida num lago calmo". Em adição, o portador é dito como capaz de ver qualquer lugar que ele puder nomear, e até mesmo colocar os olhos no passado distante. Ele também é presenteado com a sorte em seus deveres, enquanto a fome da pedra for saciada.

Mas com todo este poder, há um preço para possuí-lo. A Ulunsuti deve ser alimentada com sangue a cada sete dias (meio litro — o sangue de um pequeno animal serve), que é absorvido pela pedra e faz a linha brilhar. Duas vezes ao ano, ela deve beber o sangue de um grande animal, como um cervo. Alguns sábios avisam que nunca deve ser dado à pedra mais do que um pequeno humano ou sangue Garou, pois ela aprenderia a querer apenas isso e não aceitaria o sangue de nenhum outro tipo. Como ninguém atualmente admite possuir uma ulunsuti, não há como confirmar tal fato.

Se a pedra não for alimentada apropriadamente, ela voa pelo ar da noite e bebe o que precisa do próprio dono. Em adição, rumores dizem que ela permite que apenas seu dono a toque, atacando qualquer um que se aventure a chegar perto. Quando não está em uso ela deve ser enrolada na pele de um cervo, colocada num jarro de terra e escondida em um local escuro (uma caverna é preferível). Se o portador pretender guardá-la por muito tempo, ele deve dizer à pedra que não vai precisar dela por muito tempo, e (com sorte) ela irá dormir. Ela deve ser alimentada antes que ele tente utilizá-la novamente, ou ela irá sugar seu sangue.

Quando o portador morre, a pedra deve ser colocada sobre seu peito; caso contrário a Ulunsuti caçará seu espírito toda noite (se alimentando presumidamente conforme ela o faz) por sete anos antes de entrar em Modorra. Em ambos os casos, após sete anos ela deve ser acordada. Se o Garou a alimentar com sangue e se sintonizar com ela com sucesso, ele se torna o novo portador (se o Garou falhar, o cristal acordado volta a dormir ao lado de seu corpo sem sangue).

Amuletos

Os Uktena tipicamente possuem amuletos específicos de sua herança cultural. Por exemplo, um Uktena Havaiano poderia possuir um amuleto feito com um colar de flores, enquanto um Uktena de ancestrais africanos poderia possuir um amuleto na forma de um cinto colorido de pano ou uma peça de joalheria.

Flecha do Sol

Gnose 6

Esta flecha possui desenhos do sol em volta de seu corpo e algumas vezes também na cauda. Quando atirada, esta flecha queima com a luz do sol, cegando os inimigos e pulverizando vampiros a 6 metros de sua passagem. Mesmo em grandes distâncias, os Sanguessugas temem sua luz, que é o motivo de alguns lobisomens utilizarem as flechas como sinais de fogo. Após atingir o alvo, a flecha continua a queimar por um número de turnos igual aos sucessos no teste de Gnose do arqueiro, causando dois níveis de dano agravado (aqueles que podem absorver dano por fogo o fazem com dificuldade 9). Após o último turno, a flecha é consumida em cinzas. Um dos filhos de Hélios deve ser preso a este amuleto.

MET: Uma flecha do sol ilumina a área com um brilho tão intenso quanto a luz do dia, e provoca testes de frenesi em qualquer vampiro ou outras criaturas sensíveis a luz que estejam próximas. Porém, apenas aqueles diretamente atingidos por ela sofrem qualquer dano real. A flecha causa dano agravado por fogo, e continua a queimar após atingir o alvo, causando um nível de dano agravado a cada turno após isso. A flecha dura até que o alvo use uma ação para removê-la ou que três turnos se passem, e o fogo não pode ser extinguido por água ou outros meios convencionais.

Tinta de Visões

Gnose 5

Os Sacerdotes da América Central usavam uma pasta negra similar a esta para trazer visões e inspirar medo. Apesar de claramente rara (a mistura de plantas venenosas e insetos amassados e queimados, é o truque para reproduzi-la), jarros de Tinta de Visões ainda são encontrados nas seitas Uktena ao redor do mundo. Quando espalhadas por todo o corpo, esta substância amplia o Vigor em um ponto para cada dois sucessos no teste de Gnose, até o dobro do Vigor normal. A critério do Narrador, ela pode também aumentar as chances de se ter uma visão. Os efeitos duram por seis horas, mais uma hora para cada ponto de Vigor aumentado no total. Quando os efeitos acabarem, tanto o Vigor quanto a Força são reduzidos em 2 pontos pelo mesmo número de horas. Como o amuleto precisa de contato total com a pele, ele funciona apenas nas formas Glabro e Hominídea.

MET: Aqueles que utilizam a Tinta da Visão recebem grátis a Característica Física: ***Rude***, assim como um reteste grátis em todos os testes de ***Enigmas***, ***Meditação***, ou ***Ocultismo*** relacionados a receber ou decifrar visões enquanto a tinta estiver ativa. Tintas de Visões duram pelo resto da cena, e durante a próxima cena, o usuário recebe duas Características a menos devido ao atordoamento e exaustão.

Totens

Como colocado anteriormente, os Uktena se aliam a espíritos totem quase que por razão natural. Dado o respeito da tribo e o entendimento dos costumes dos espíritos, muitos totens ficam orgulhosos de emprestá-los poder e instrução. Abaixo estão apenas alguns totens adicionais permitidos aos personagens Uktena.

Totens de Respeito

Estes espíritos lidam com conceitos como honra, diplomacia e conselhos sábios. Muitos Uktena de grande renome escolheram totens de respeito para suas matilhas.

Pavão Selvagem

Custo em Antecedentes: 5

Vagando a Ilha da Tartaruga pelos bosques e pântanos do sudoeste até as colinas do nordeste, pavões selvagens são conhecidos pela sua visão apurada e habilidade de se camuflar nas redondezas. Estes pássaros são cuidadosos e observadores, e bastante inteligentes se comparados a seus primos domésticos estúpidos. O Pavão Selvagem é um totem orgulhoso, honrado e alerta ao perigo. Matilhas dedicadas ao Pavão Selvagem são sentinelas excepcionais, e dessa forma são favoritas como batedores e guardiões.

Características: O Pavão Selvagem garante a sua matilha +2 em Percepção (com exceção de jogadas de farejar) e o Dom: Camuflagem Natural. As matilhas também recebem um dado adicional quando tentarem impressionar ou intimidar.

Dogma: O Pavão Selvagem se ofende com a profundidade da estupidez clara que seus parentes domésticos se afundaram. Os membros da matilha nunca devem utilizar ou consumir qualquer produto feito de pavões domésticos (isto é pior do que parece).

MET: As matilhas do Pavão recebem as Características ***Discernidor*** e ***Alerta***, assim como o Dom ***Camuflagem Natural***. Elas possuem uma Característica a mais em todos os testes Sociais para impressionar ou intimidar oponentes.

Totens de Guerra

Totens de Guerra, como deve ser esperado, incorporam uma paixão pela batalha e a vida predatória. Eles freqüentemente concedem bênçãos relacionadas à bravura, táticas e Fúria. Guerreiros Uktena possuem uma reputação de frieza sobre o fogo, e esta determinação de ferro é frequentemente o benefício de um totem de guerra para um seguidor fiel.

Monstro Gila

Custo em Antecedentes: 7

Apesar de lento e difícil de ser acordado, quando finalmente é irritado este lagarto do deserto se impõe com uma mordida mortal para deixar sua saliva venenosa trabalhar no ferimento. Matilhas dedicadas ao Monstro Gila são igualmente lentas para agir, mas tenazes num combate.

Características: As matilhas recebem os Dons: Veneno e Aperto Implacável.

Dogma: A natureza dormente de Gila se reflete em suas matilhas. Elas recebem uma penalidade de -1 em testes de Iniciativa. Em condições de frio a penalidade é de -2.

MET: Os filhos preferidos de Gila recebem os Dons listados, mas são considerados como tendo uma Característica a menos do que normalmente possuem para propósitos de determinar a ordem das ações no turno. Em condições de frio, esta penalidade aumenta para duas Características a menos que o normal. Isto não afeta suas Características reais totais para propósitos de resolver empates ou propostas muito altas.

Beija-Flôr

Custo em Antecedentes: 6

De maneiras opostas ao Monstro Gila, o Beija-flôr incorpora a velocidade e a precisão. Ele pode voar ou flutuar em todas as direções. Mas ele não pode permanecer parado por muito tempo, pois sua velocidade tem um preço — uma fome que não pode ser negada.

Características: O Beija-flôr presenteia sua matilha com o Dom: Espírito da Batalha. Ainda, ele garante a cada membro da matilha dois pontos adicionais de Destreza. Enquanto na Umbra, cada membro da matilha pode flutuar ou voar em sua velocidade de corrida em lupino, apesar de não possuírem asas visíveis.

Dogma: O Beija-flôr tem um apetite voraz, e demanda que suas matilhas o alimente com um ponto de Gnose ***por dia***.

MET: Em adição ao Dom listado, os seguidores do Beija-flôr recebem as Características Físicas ***Rápido*** e ***Enérgico***, e podem flutuar ou voar na Umbra.

Totens de Sabedoria

Totens de Sabedoria recompensam seus seguidores com o conhecimento de locais e coisas escondidas. Isto, é claro, os tornam aliados naturais dos Uktena.

Libélula

Custo em Antecedentes: 3

A Libélula está sempre atenta às presas ou ameaças, mas sua tranquilidade explode em ações rápidas conforme ela ataca. Apesar de não ser um totem de matilha comum, ela é respeitada por muitos Garou como um predador assustador.

Características: Matilhas da Libélula recebem dois pontos extras em Prontidão e um ponto adicional em Briga.

Dogma: A Libélula pede a seus filhos que mostrem paciência e calma na tomada de decisões, mas que ajam rapidamente e decisivamente quando uma decisão for tomada. Ela pede também que a matilha faça o que puder para proteger as libélulas (normalmente, isto quer dizer evitar o uso de inseticidas em um dado lugar, tanto um fertilizante de fazenda quanto um spray contra mosquitos da cidade).

MET: As matilhas da Libélula recebem ***Alerta*** x2 e um nível grátis de ***Briga***.

Totens de Astúcia

Totens de Astúcia geralmente promovem a furtividade, trapaça e dissimulação. Muitas tribos instintivamente não confiam nestes espíritos, mas os Uktena possuem grande respeito por sua astúcia e

frequentemente os tomam como totens de matilha ou de seita.

Papa-Léguas

Custo em Antecedentes: 3

Dependendo mais no trabalho rápido de seus pés do que em suas asas para escapar, o Papa-léguas simboliza tanto um corpo ágil quanto uma mente igualmente ágil. Matilhas que seguem o Papa-léguas são conhecidas por pensamentos rápidos e flexibilidade mental.

Características: O Papa-léguas garante à suas matilhas um ponto adicional em Inteligência e um ponto adicional em Enigmas.

Dogma: As matilhas do Papa-léguas não podem caçar papa-léguas e elas devem fazer o que puderem para proteger as terras desertas da destruição e profanação.

MET: Os filhos do Papa-léguas recebem a Característica ***Culto***, assim como um nível grátis de ***Enigmas***.

Aliados Espirituais

Os aliados espirituais são uma parte vital da tribo dos Uktena. O Dom Comunicação com Espíritos é largamente conhecido, e os Uktena consideram falar com os espíritos com respeito e cortesia como uma parte de seus deveres regulares como Garou.

Pai Animal

Os atributos variam, geralmente um a mais do que seus correspondentes menores. Por exemplo, o Pai Animal do Cervo (descrito em **Lobisomem: O Apocalipse**) deveria ter Força de Vontade 5, Fúria 5, Gnose 7 e Essência 17.

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Espiar, Sentir o Reino (focado entre os membros da própria espécie), Reformar e outros apropriados a cada espécie.

Imagem: Os Pais Animais geralmente aparecem como versões idealizadas maiores e mais nobres de suas espécies. Alternativamente, alguns podem parecer menos hostis se caber ao propósito.

História: Cada espécie tem um Pai Animal, conhecido por algumas culturas como "Lorde das Águias", "Rei dos Cervos", e por aí vai, que cuidam e influenciam aqueles que eles representam. Eles sabem onde todos os da sua espécie estão, como eles vivem e como eles morrem. Pais Animais representando espécies de presas são especialmente preocupados com seus destinos, guardando como os caçadores os matam. O que um esquilo sabe, o Pai Animal do Esquilo sabe. Os Wendigo e Uktena são cuidadosos ao satisfazer os Pais espirituais das presas a cada estação com o intuito de manter a caça ampla, e fazer sacrifícios especiais ou jornadas durante tempos ruins quando a comida é escassa. Garou que agem com excessiva honra — sempre fazendo mortes rápidas e limpas, nunca falhando em realizar uma Oração pela Presa — nunca falham em farejar a presa. Do contrário, os Garou que "brincam com a comida" ou normalmente matam mais do que é necessário, podem se encontrar incapazes de encontrar caça. Seitas que não cuidam da caça local (conservando as presas e agradecendo aos espíritos animais) descobrem que mais nenhum cervo ou coelho nasce em seu território. Esta é a retribuição dos Pais.

Habitat: É dito que cada Pai possui uma cabana na Umbra Rasa na qual eles devem observar sua espécie. Ele pode também caminhar em um local espiritual que deve se parecer com sua contraparte física.

Correspondentes Espirituais: O que o espírito pode representar depende da espécie. Entretanto, estes observadores também representam as conseqüências de abusar da liberdade da natureza.

Correspondentes Materiais: Comida que os alimente ou relíquias (ossos, cabelos etc.) da espécie em questão; cachimbo.

Cultura de Dons: Pais Animais ensinam qualquer Dom ensinado pelos menores de sua espécie (Coelhos ensinam Salto da Lebre, por exemplo). Qualquer Pai Animal pode ensinar o Pequeno Ritual Oração pela Presa, sem pedir nada em troca senão que o aluno o pratique regularmente. Os Pais também possuem o poder de invocar seus filhos, ou de aumentar ou diminuir a natalidade de seus filhos numa dada área.

Tabus: Para o desrespeitoso, não ensine nada exceto talvez uma lição dolorosa ou humilhante.

Atitude: Geralmente reservados; respeitosos àqueles que merecem, e desrespeitosos ou furiosos com os cruéis e os que desperdiçam caça.

Chiminage: Deve-se tratar qualquer Pai Animal com grande respeito. Com exceção do ritual mencionado acima, o espírito não faz nenhum favor para aqueles que destratam ou desrespeitam os filhos do Pai. Para ter favores concebidos, eles geralmente pedem que a matilha evite matar animais daquela espécie por uma lua ou mais. A criação e manutenção de um habitat primata também os deixa agradecidos.

Uktena Menor

Força de Vontade 7, Fúria 9, Gnose10, Essência 26

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Reformar, Armadura, Espiar, Rajada (Calor), Sugestão

Imagem: Um uktena se parece com uma forte serpente com chifres de alce crescendo em sua cabeça triangular. Um grande e limpo cristal ou gema, o ulunsuti, brilha em sua testa como um diamante. Sua cor pode mudar de quase preto até branco, mas cores vermelho-escuras são mais comuns. Além disso, eles possuem uma série de marcas e texturas por todo o corpo. O espírito listado aqui tem turbulentos 7,5 metros de altura e 1,5 metros de largura. Estas estatísticas são para os uktena mais comuns. Muitos em Galunlati possuem mais de 100 metros de altura (com Atributos correspondentes maiores), e o Grande Uktena é tão grande quanto ele quiser ser.

História: Os humanos têm por muito tempo temido as grandes serpentes com chifres, um dos nomes do próprio uktena. É dito que eles fisgam suas presas (tanto cervos, como pássaros ou homens) imitando os gritos da pessoa mais amada, e então, quando eles estão cara a cara, fazem uma ilusão da pessoa através da luz atordoante do cristal em sua testa. Alguns dizem que a fúria em seus olhos poderia matar um homem, ou pior, amaldiçoar sua família com a morte. Mesmo seu sangue pode matar com um toque.

Os maiores dos Uktena deixaram o mundo para ir até Galunlati nos dias antes dos invasores, mas as mudanças radicais no mundo começaram a provocar sua curiosidade. É claro, a natureza inquisitiva de um espírito uktena pode trazer consequências enormes. Um rumor circula entre a tribo (apesar de nunca dito na presença de estrangeiros) que um uktena foi levado até o campo de testes Trinity por curiosidade; quando a primeira bomba nuclear foi detonada o espírito foi corrompido e modificado, se tornando o primeiro Wyrm Trovão.

Habitat: A maioria dos Uktena (e quase todos das maiores espécies) reside no reino de Galunlati. Aqueles na Penumbra são atraídos pela água, assim como locais próximos de altura onde eles relaxam e caçam.

Correspondentes Espirituais: Conhecimento, furtividade, segredos.

Correspondentes Materiais: Água fresca, pele de cobra, cristais (especialmente jóias limpas e vermelhas) e escamas de uktena. Quebra cabeças ou dispositivos estranhos podem também ser usados como isca.

Cultura de Dons: Um uktena ensina Dons relacionados a confinamento, furtividade, água, conhecimentos escondidos e perigosos, e Dons de truques básicos como Mímica.

Tabus: Um uktena pode rapidamente ser morto se perfurar seu coração, que fica por trás da sétima marca/textura a partir da cabeça (apesar dela não ter nenhuma diferença e para propósitos de jogo, Armadura não cobrirá aquela área). Este fato é conhecido por muito poucos; mostrar que você sabe disto pode chamar uma atenção indesejada dele, mas pode provocar um bom ataque. Uktena odeia grandes pássaros que são idolatrados como um Totem da Ave do Trovão.

Atitude: Se deparar acidentalmente com um uktena, especialmente quando ele estiver dormindo ou caçando, é encontrar um espírito hostil. Uma maneira mais segura de lidar com um é distrair sua curiosidade com enigmas estranhos ou cantando versos elaborados. Se um uktena desejar ser descoberto, ele deixará pistas que devem ser seguidas... mas quem procura nunca pode ter certeza se as pistas são intencionais, nem mesmo se o uktena procura passar conhecimento ou tirar um cochilo.

Chiminage: Uktena gosta de ouvir novos conhecimentos não decifrados. Distribuir presentes de Gnose ou informação antes de perguntar por qualquer coisa é uma boa idéia. Por pedidos maiores, eles podem pedir por duras jornadas, como recuperar um fetiche ou livro perdido no Abismo.

Gaffling do Pavão

Força de Vontade 4, Fúria 5, Gnose 6, Essência 16

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Materializar, Espiar

Imagem: Apesar dos espíritos pavão algumas vezes assumirem a forma de uma galinha, eles algumas vezes aparecem como uma nobre espécie de peru, com um

enorme leque de penas na cauda, uma grande "barba" em seu queixo e longos e afiados espinhos em suas pernas.

História: Pavões são caçados nas Américas desde muito tempo atrás. Os espíritos pavão cuidaram de ter certeza de que seus parentes físicos eram recompensados por suas vidas. Alguns viam o imponente macho como um totem de guerra, com seu grande papo barbado e sua cabeça careca. Apesar desse não ser o caso para os espíritos-pavões, eles irão rebater se ofendidos.

Habitat: Gafflings do Pavão podem freqüentemente ser encontrados em Clareiras Umbrais e em florestas e montanhas na Penumbra, que corresponderem ao habitat favorito de sua contraparte terrestre.

Correspondentes Espirituais: Gafflings do Pavão encarnam a prontidão, furtividade e sobrevivência.

Correspondentes Materiais: Uma pena de pavão (ou outra parte do corpo) é normalmente necessária quando invocar este espírito pássaro, mas para o melhor sucesso, o invocador deve demorar um bom tempo para invocar o espírito pássaro. Um apito de pavão está disponível em qualquer loja de artigos esportivos, apesar de um feito a mão ser melhor. Apitos de galinha são atraentes, enquanto que apitos de peru irão levar a um desafio; ambos devem funcionar. O amanhecer é a hora preferida para invocar um Gaffling do Pavão.

Cultura de Dons: Gafflings do Pavão ensinam Dons relacionados à furtividade, sobrevivência, percepção visual, e dons que lidam com intimidar ou impressionar outros, como o Dom: Impressionar.

Tabus: Um espírito Pavão pede respeito daqueles que buscam seu auxílio. Um Garou que não pratica regularmente a Oração pela Presa tem pouca esperança de ser bem sucedido em uma barganha com este espírito.

Atitude: Este espírito bem atento é cauteloso em relação aos Garou, mas qualquer um que gaste tempo e esforço para invocá-lo (e fazê-lo corretamente) ganha sua atenção e certo grau de aprovação. Ainda assim, ele age lentamente antes de concordar com qualquer pedido que não for obviamente de seu grande interesse (como entrar em um fetiche). Um Gaffling do Pavão tende a confiar nos Uktena e Wendigo mais do que em outras tribos, apesar deles lidarem com qualquer tribo. Um encontro de mãos vazias resulta em um Pavão assustado voando embora ou um pássaro insultado xingando e batendo no infeliz lobisomem.

Chiminage: Um equilíbrio certo entre respeito e orgulho chama a atenção do Gaffling do Pavão. Presentes feitos de milho ou nozes também são apreciados. O espírito raramente pede por mais do que a proteção de um bom habitat ou para que o Garou evite matar ou comer sua espécie terrestre por uma estação.

Caerns e Seitas Notáveis

As fortalezas dos Uktena cobrem todo o sudeste dos Estados Unidos, incluindo a costa Atlântica do sul, o sul dos Apalaches e em volta do Golfo do México, cruzando todo o Texas e passando pela fronteira com o México, e no deserto a sudoeste. Outras seitas Uktena notáveis existem também no Havaí, Austrália e Nova Zelândia, e rumores falam sobre seitas esquecidas na América do Sul. Como a Rússia é hoje mais acessível, Uktena da América do Norte também refizeram laços com antigas seitas da Sibéria. O que segue, é uma curta lista de caerns Uktena de nota.

Seita do Sonho Desperto, Austrália

Localizada no coração da Austrália e na parte rural, a Seita foi fundada no século XIX. Ela é um grupo exclusivo, composto apenas por Uktena descendentes dos aborígines, e seu caern é de Enigmas, devotado ao próprio Uktena. Os membros da seita devotam a maior parte de seu tempo estudando a perda dos Bunyip e seus caminhos que podem ser restaurados.

Caern: Nível 4

Película: 3

Seita da Pedra Espiritual, Sibéria

Na severa taiga da Sibéria, estabelecida num vilarejo Yakut, está outra seita cujo totem é o Uktena. Os membros da Seita da Pedra Espiritual são quase exclusivamente Uktena, apesar de eles aceitarem Portadores da Luz de tempos em tempos. O caern propriamente dito está localizado no local da explosão de Tunguska de 1908, e o que estes Uktena guardam com ***muito*** segredo é o que descansa embaixo do caern: o Zmei chamado Trevero. Eventos recentes na Rússia fizeram com que estes quietos Uktena relutantemente se interessassem nos afazeres de todos os Garou da região.

Caern: Nível 3

Película: 3

Seita da Mão de Vidro, Bryson City

Atualmente uma descendente da maior e mais poderosa Seita dos Sete Clãs localizada nas proximidades da reserva Cherokee, a Seita da Mão de Vidro tem uma estranha história. Em tempos pré-históricos, os Croatan chamaram este caern de Enigmas de lar. Quando a tribo se sacrificou, os Uktena locais se espalharam pela região e tomaram o caern antes que ele pudesse desaparecer. O nome do Caern vem da maravilhosa queda d'água em arco próxima do coração das divisas; no inverno, as quedas congelam, se parecendo com cinco dedos de gelo flutuando sobre as pedras abaixo. Os Uktena honraram o totem, Neblina, e mantiveram o caern seguro até serem dominados por Dançarinos da Espiral Negra nos recentes anos 50. Por quase uma década os Garou corrompidos pela Wyrm corromperam o caern, procurando em vão pelo grande fetiche da Wyrm que rumores diziam existir em suas divisas. Na metade dos anos 60, três matilhas de Uktena mantiveram um cerco contra os Espirais Negras, adentrando o espaço inimigo e lentamente diminuindo sua força até finalmente esmagar seus inimigos e recuperar o caern.

Mas conforme os anos se passaram, a presença dos Garou se enfraqueceu no caern. Batalhas frequentes deixaram muitas casualidades e nenhum substituto. Por volta de 1975, alguns jovens Senhores das Sombras

ofereceram ajuda na defesa do caern, deixando aos defensores cercados pouca escolha senão aceitar ajuda. Apenas alguns Uktena permaneceram na seita, outros se juntaram a seus antigos irmãos na Seita dos Sete Clãs.

Ainda assim, tudo não estava bem no caern. Alguns Senhores das Sombras acreditavam que os Uktena haviam deixado um pouco de sua magia negra para corromper o caern, e eles estavam atentos... porém, não atentos o suficiente. Por volta de dois anos atrás, duas matilhas de Dançarinos da Espiral Negra atacaram o caern, massacrando a seita em uma dura batalha. Tudo que sobrou dos Senhores das Sombras foi alguns poucos Parentes feridos e uma dupla de filhotes despreparados. Desesperados, estes jovens decidiram procurar ajuda de fora antes que os Espirais atacassem o caern novamente. Em poucos dias, duas matilhas de Uktena da Seita dos Sete Clãs chegaram à cena, efetivamente tomando a seita em segundos.

Caern: Nível 3

Película: 3

A Seita do Papa-léguas, Arizona

A Seita do Papa-léguas guarda um antigo caern de Raciocínio, e os membros da seita honram seu totem utilizando seu nome como nome da seita. A seita consiste de várias matilhas e totaliza aproximadamente 50 membros. Ela tem sua base no sul da formação rochosa de Cow Springs, não muito longe do Pico Zihi-Dush-Jhini, nas terras que seguem que tocam ambas as reservas dos Navajo e Hopi. Enquanto era quase exclusivamente formada por Uktena, a seita tinha um relacionamento modesto com a seita Wendigo próxima, a Seita das Areias Pintadas, até que a seita caiu recentemente por forças atacantes da Wyrm. Hoje, aproximadamente um terço da Seita do Papa-léguas tem viajado até o caern das Areias Pintadas para protegê-lo contra futuras incursões. A maioria dos membros da Seita do Papa-léguas se devota a estudar, interessadamente o suficiente, a cultura e artefatos Astecas. Muitos têm parentes próximos que são fazendeiros e rancheiros.

Caern: Nível 4

Película: 3

Tornando isso Assustador

Esta parte é especialmente para os Narradores, apesar dos jogadores poderem gostar de trabalhar alguns elementos fantasmagóricos em seu histórico também. Estas são apenas algumas idéias para aumentar o fator de medo e pânico no cenário de seus Uktena.

Ansiedade: Conforme histórias individuais são criadas dentro de crônicas bem elaboradas, mais e mais eventos podem carregar uma pista de um terrível destino. Fugas se tornam mais apertadas, os inimigos se tornam mais fortes e utilizam as fraquezas dos personagens contra eles. A idéia principal é que os jogadores fiquem roendo as unhas na ponta das cadeiras toda vez que o Narrador comece a sessão.

Segredos Sombrios: Tomos perdidos de cultos da Wyrm, artefatos poderosos e ancestrais, fetiches feitos por criaturas que só Gaia sabe quais — estes são exemplos de enigmas que os Uktena simplesmente não podem resistir. Jogá-los na crônica é certo que vai ampliar o interesse dos personagens... e colocá-los em perigo.

Suspense: Uma narrativa bem sucedida com um Uktena deve envolver certo nível de apreensão. Um sábio Narrador trata os elementos de mistério com cuidado, deixando suficientes fofocas pelo caminho para manter os jogadores interessados, mas não os revelando todo quadro até que seja a hora. Expectativas devem crescer gradualmente, e então chegar martelando a cabeça dos jogadores.

Tentação: Até mesmo os mais nobres lobisomens podem cair como vítima da tentação, e os Uktena são excepcionais neste aspecto. Quem entre eles não ficaria fisgado por um poderoso amuleto de origens desconhecidas? Um cauteloso Lua Crescente não iria querer saber o que a bruxa derrotada tinha em sua bolsa de medicamentos? O risco potencial não deve importar; a sede por conhecimento é muito grande para resistir.

Recursos Úteis

Os livros a seguir são bons recursos para tanto o povo nativo quanto para estrangeiros culturais, e oferecem perspectivas únicas e idéias detalhadas. Com sorte, eles dão alguns paralelos interessantes para a sociedade Uktena.

- ***A Forest of Time*** por Peter Nabokov. Nabokov analisa o relacionamento de história, mito e identidades culturais nas histórias, religiões e folclores dos Índios Americanos. Uma obra útil para construir um contexto de cultura oral e não só literal.
- ***From a Native Daughter*** por Haunani-Kay Trask. Trask, uma professora da Universidade do Havaí, escreve notícias provocativas neste livro, cheias de uma raiva justificada. Ela é a líder de um movimento soberano Havaiano, e suas escritas fazem uma crônica de suas experiências contra o colonialismo em sua casa.
- ***Non-Western Educational Traditions*** por Timothy Reagan. Uma perspectiva bem escrita de como as culturas, como as dos povos dos Índios Americanos e Africanos tradicionais aprendem dos anciões e através de métodos de ensinamentos, como jogos e tradições orais. Este livro dá algumas maravilhosas inspirações de como os lobisomens devem educar novos membros de tribo e preparar o ritual de passagem.
- ***Borderlands: La Frontera, the New Mestiza*** por Gloria Anzaldúa. Desenvolvendo suas palavras em Inglês e Espanhol, entre narrativa e poesia, Anzaldúa fala sobre viver, trabalhar e sobreviver em duas culturas, em ambos os planos, físico e material. Esta obra é tanto uma história quanto uma reflexão sobre a existência em mundos duplos.
- ***Encyclopedia of Native American Tribes*** por Carl Waldman. Um trabalho compreensivo que trata de estudar 40.000 anos de história da América do norte e central em menos de 400 páginas (garantido, a maioria

da obra fala do período histórico). Um volume muito valoroso.

• ***The Southeastern Indians*** por Charles Hudson. Este texto cobre culturas, crenças e histórias de uma das culturas Nativo-Americanas mais ricas do norte da América Central.

• ***Darkthunder's Way*** por Tom Deitz. Este romance de fantasia, primeiro de uma série, dá uma idéia moderna do monstro místico Uktena e como ele interage com outras forças místicas.

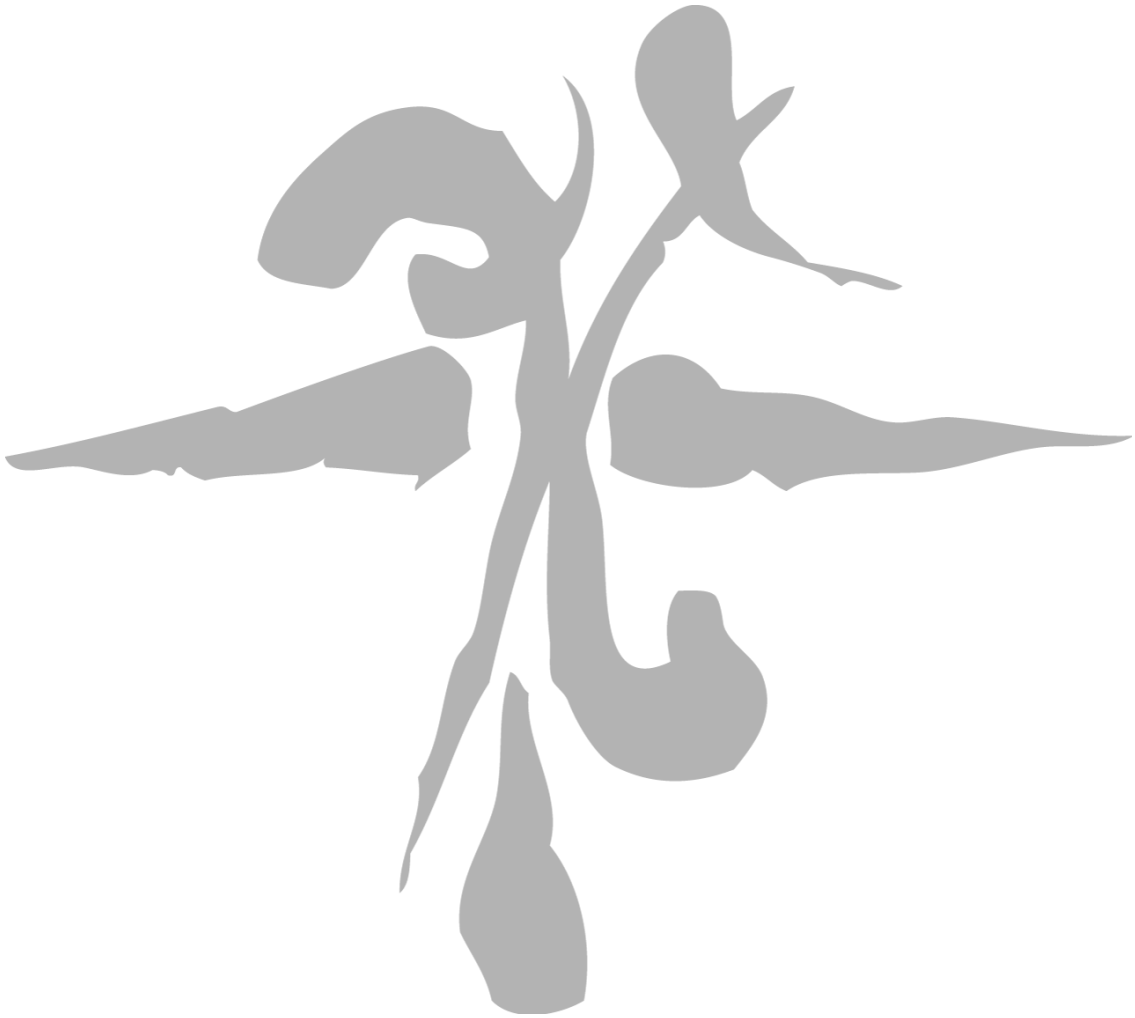
• ***History, Myths, and Sacred Formulas of the Cherokee*** por James Mooney. Ele tem mais de 100 anos, mas este livro permanece sendo uma das mais completas etnologias da Carolina do Norte.

• ***American Indian Myths and Legends*** editado por Richard Erdoes e Alfonso Ortiz. Cento e sessenta contos são divididos em tópicos, desde a criação até o fim do mundo. Este volume é especialmente útil para Bardos e Trapaceiros.

• Qualquer coisa de Sherman Alexie, incluindo o filme ***Smoke Signals*** e os livros ***Reservation Blues*** e ***The Lone Ranger and Tonto Fistfight in Heaven.*** Alexie tem uma inteligência acurada e a habilidade de misturar ambos, a raiva e a diversão dos Índios e Forasteiros. Seus trabalhos são líricos e místicos, com um jeito de fazer você se engajar em algum profundo pensamento.

• As Obras, tanto de ficção quanto de não-ficção, de Tony Hillerman. Os mistérios dos Chee e Leaphorn são úteis para tanto inspiração quanto idéias, pois conhecimentos sobre os Hopi e a espiritualidade dos Navajo são tão essenciais quanto o raciocínio dedutivo acurado para se resolver um mistério. Estas séries ajudam a construir um cenário em mente básico destas duas tribos do deserto mais acessíveis a não-índios.

• As Histórias curtas de Manly Wade Wellman: A maioria dos jogadores conhece H.P. Lovecraft, mas as obras de Wellman podem ser menos familiares. Suas histórias possuem uma qualidade penetrante, pois os personagens são pessoas do dia-a-dia com uma sabedoria extraordinária. Contados na área rural dos Apalaches, os contos de Wellman dão muitas idéias para coisas que os lobisomens não deveriam saber.



Capítulo Quatro: Das Lagoas Sem Fundo

"Quem quer que lute com monstros deve tomar cuidado para que, no processo, ele não se torne o monstro. E quando você olha pro abismo, o abismo olha pra você".
— Friedrich Nietzsche, ***Além do Bem e do Mal.***

Mesmo quando perseguem mistérios e segredos, os Uktena são eles próprios, um enigma. Uma vez que eles não conseguem resistir procurar conhecimentos e segredos perdidos, muitos membros da tribo dançam perigosamente a beira do abismo. De um lado está o poder que o conhecimento de coisas escondidas e proibidas pode prover, do outro está o chamariz sedutor desses segredos. Muitos Uktena se vêem sobrepujados e atormentados pela própria sabedoria que eles querem usar apenas pelo bem da Nação Garou. Sua queda no abismo é livre e precipitada.

Para quem vêem de fora, os Estrangeiros da Wyrm principalmente, os Uktena parecem calados, reservados e talvez um pouco sinistros. Para a grande maioria dos Uktena, nada poderia estar mais distante da verdade. Eles não falam abertamente sobre o que sabem por muitas razões, principalmente por medo do que poderia acontecer a estranhos que não teriam idéia do que eles podem estar enfrentando. Os Uktena também vêem alguns Estrangeiros da Wyrm como fracos de espírito; eles seriam incapazes de resistir às tentações do poder de lugares escuros. Por fim, certos Uktena acreditam que apenas eles foram escolhidos por Gaia e seu próprio totem para serem os protetores dos segredos e conhecimentos perigosos.

Curandeira Integrada

Mote: *"Não me importo se isso soa "muita granola", se fizer o que eu digo, vai se sentir melhor."*

Prelúdio: Você cresceu em uma geração além da reserva, nascida de pais Parentes que provavelmente sabiam alguma coisa sobre lobisomens, mas nunca mencionaram a você. Eles pareciam um pouco desesperados para "se encaixar" como zumbis da classe média suburbana. Embolsando o dinheiro do fundo escolar governamental para as minorias, sua inteligência a levou pelo colégio até uma faculdade de medicina decente. Logo depois do primeiro ano, a Primeira Mudança a acertou em cheio, mexendo seu mundo como ovos num liquidificador. Felizmente, você encontrou uma matilha mista que incluía alguns Uktena urbanos e eles mostraram o caminho. Para a surpresa de todos, você optou por terminar a faculdade, só que com uma pequena diferença.

Ao folhear uma revista, você descobriu que a chamada "medicina integrativa" estava recebendo mais e mais espaço. Pessoas de todos os estilos de vida estavam espalhando a notícia de como a medicina oriental, quiropraxia, osteopatia,herbalismo e várias coisas relacionadas estavam se provando tão eficientes quanto à medicina ocidental. E combinando os dois estilos de acordo com as necessidades específicas dos doentes e feridos era ainda mais poderoso. Alguns telefonemas depois, e você facilmente achou um programa de treinamento onde, ao contrário da faculdade, suas perguntas provocativas eram um dom, não um problema. Agora você está pronta 'pra levar o que você aprendeu para o mundo. Você está interessada em servir aos lobisomens, mas também em tentar trazer melhorias aos seus Parentes humanos e lobos.

UKTENA

Nome: | Raça: Hominidea | Nome da Matilha:
Jogador: | Augúrio: Ragabash | Totem da Matilha:
Crônica: | Campo: | Conceito: Curandeira Integrada

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●○○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●●○

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●●○○○	Emp. c/Animais	○○○○○	Computador	●○○○○
Esportes	●●○○○	Ofícios	○○○○○	Enigmas	●●○○○
Briga	●○○○○	Condução	●○○○○	Investigação	○○○○○
Esquiva	○○○○○	Etiqueta	●○○○○	Direito	○○○○○
Empatia	●○○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Linguística	○○○○○
Expressão	○○○○○	Armas Brancas	●○○○○	Medicina	●●●○○
Intimidação	○○○○○	Liderança	○○○○○	Ocultismo	○○○○○
Instinto Primitivo	●●○○○	Performance	○○○○○	Política	●○○○○
Manha	●○○○○	Furtividade	●○○○○	Rituais	●○○○○
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	●○○○○	Ciências	●●●○○

Vantagens

Antecedentes		Dons	Dons
Aliados	●○○○○	Persuasão	
Contatos	●○○○○	Emb. da Própria Forma	
Parentes	●○○○○	Sentir Magia	
Recursos	●●○○○		
	○○○○○		
	○○○○○		

Renome: Glória ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□; Honra ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□; Sabedoria ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□

Posto: Cliath (1)

Fúria: ●●●●○○○○○○ □□□□□□□□□□

Gnose: ●●●○○○○○○○ □□□□□□□□□□

Força de Vontade: ●●●●●●○○○○ □□□□□□□□□□

Vitalidade

Escoriado	0	□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido Gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado		□

Fraqueza Tribal (Opcional): CURIOSIDADE INTENSA: BUSCAS POR SEGREDOS GERA PENALIDADES

Conceito: Sua crença principal é que nenhuma abordagem pode cobrir sozinha a vasta quantidade de doenças que as pessoas sofrem. Moldar o tratamento ao paciente é extremamente importante para você, seja usando aromaterapia, invocando uma benção espiritual ou prescrevendo uma droga. Uma coisa que a deixa possessa é a mentalidade "drive-thru" do sistema de saúde atual. Você gostaria de usar suas habilidades e influência para fazer da cura um trabalho de harmonia que repara mente, espírito ***e*** corpo, e isso com certeza não acontece do dia para a noite.

Dicas de Interpretação: Embora seja gentil e provocadora com crianças, você também tem uma língua afiada que pode esporar os adultos de volta a ação quando eles se tornam complacentes em cuidar da própria saúde. Entre os lobisomens, você está ganhando a reputação de alguém que ouve respeitosamente, mas também não teme expressar sua opinião ou questionar as idéias de um ancião lhe pareçam falhas. Normalmente, você se mantém educada, mas você é conhecida por deixar escapar o que você realmente pensa ao invés de se manter calada, Felizmente, você não ganhou muitas cicatrizes com essa atitude. Paciência é algo que você se esforça bastante para cultivar.

Equipamento: Bolsa de cura , ervas, livros de referência de bolso.

Curador de Museu

Mote: "*É uma peça excelente, ficaremos orgulhosos de tê-la na coleção. Vou me responsabilizar pessoalmente pela catalogação e exposição.*"

Prelúdio: Comparado a alguns Impuros, você teve uma criação relativamente fácil. Um dos seus pais continuou por perto e criou você em uma unida comunidade de Parentes e lobisomens onde ouvir histórias de ancestrais e do passado era atividade de quase todas as noites. Presumivelmente, você sempre ficava no exterior da roda, mas eles ainda o deixavam ouvir. Seus parentes também não ignoravam a forte conexão que você tinha com os espíritos, e muitas vezes você falou com vozes de outros tempos e lugares. Talvez por isso a vida não fosse tão horrível para você como foi para outros Impuros. A Primeira Mudança veio como a alegria de algo há muito tempo prometida que finalmente havia chegado, e você tomou seu lugar como um Lua Crescente em treinamento depois de completar o Ritual de Passagem. Aí a merda bateu no ventilador.

Você não lembra bem se eram Espirais Negras ou um outro pesadelo infestado pela Wyrm. As criaturas destruíram a seita, mataram a maioria dos Parentes e mataram quase todos os lobisomens.

Você teria perecido também, se não tivesse sido empurrado para fora da batalha e dos seus sentidos por algumas horas. Seu porte frágil também não foi de grande ajuda. Quando você se recuperou, a carnificina havia acabado. Os poucos Parentes restantes, jovens e inexperientes membros de seita ajudaram a enterrar os mortos. A pálida cicatriz na sua têmpora serve como um lembrete sinistro da perda de sua família e do fim que pensava que seria seu destino.

O caern era perto de uma cidade, e foi lá que você achou ajuda de outros lobisomens, alguns Uktena, muitos de outras tribos. Um dos seus novos amigos mencionou que tinha alguns contatos no museu local e talvez pudesse consegui-te um emprego como consultor de artefatos "nativos". Vindo de uma herança que incluía muitas raízes, os contos que você ouvira desde a infância o deram um contexto decente sobre folclore, e conseguir o emprego não foi um problema. Agora, depois de alguns anos no trabalho pesado, você foi promovido a curador assistente.

UKTENA

Nome: | Raça: Impuro | Nome da Matilha:
Jogador: | Augúrio: Theurge | Totem da Matilha:
Crônica: | Campo: | Conceito: Curador do Museu

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●●○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●○○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●●●○○	Emp. c/Animais	●○○○○	Computador	○○○○○
Esportes	○○○○○	Ofícios	○○○○○	Enigmas	●●○○○
Briga	●●○○○	Condução	●○○○○	Investigação	●○○○○
Esquiva	●○○○○	Etiqueta	○○○○○	Direito	○○○○○
Empatia	○○○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Linguística	○○○○○
Expressão	○○○○○	Armas Brancas	●●●○○	Medicina	○○○○○
Intimidação	●●○○○	Liderança	○○○○○	Ocultismo	●○○○○
Instinto Primitivo	●●●○○	Performance	○○○○○	Política	○○○○○
Manha	○○○○○	Furtividade	●●○○○	Rituais	●●○○○
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	●●○○○	Ciências	○○○○○

Vantagens

Antecedentes		Dons	Dons
Ancestrais	●●○○○	Comunicação com Espíritos	
Contatos	●○○○○	Toque da Mãe	
Parentes	●○○○○	Sentir a Wyrm	
Ritos	●●●○○		
	○○○○○		
	○○○○○		

Renome: Glória ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□; Honra ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□; Sabedoria ●●●○○○○○○○ □□□□□□□□□□

Posto: Cliath (1)

Fúria: ●●●●●○○○○○ □□□□□□□□□□

Gnose: ●●●●●●○○○○ □□□□□□□□□□

Força de Vontade: ●●●●●○○○○○ □□□□□□□□□□

Vitalidade: Escoriado 0 □; Machucado -1 □; Ferido -1 □; Ferido Gravemente -2 □; Espancado -2 □; Aleijado -5 □; Incapacitado □

Fraqueza Tribal (Opcional): CURIOSIDADE INTENSA: BUSCAS POR SEGREDOS GERA PENALIDADES

Boa parte do tempo, você pesquisa as origens de vários artefatos que chegam ao museu de fontes externas, apesar de, ocasionalmente, você fazer a caça. A parte chave do seu trabalho é identificar quais itens poderiam ajudar os lobisomens. Mais de uma vez, uma "adaga de osso" aparentemente sem importância revelou ser um amuleto ou fetiche. Você cataloga tudo com cuidado e faz relatórios regulares ao líder da seita. Ninguém acha estranho que um objeto seja mandado para a limpeza ou em uma turnê, pelo menos se seu nome estiver na papelada certa.

Conceito: Você cresceu no meio rural, mas teve que se adaptar à vida na cidade. E enquanto alguns lobisomens recusariam usar um carro e outras conveniências modernas, usá-las não é tão ruim assim. Você sempre pode ir passar algum tempo no outro mundo, se precisar se lembrar de quem você é e a quem você serve. Enquanto isso seu emprego serve para assegurar que amuletos e fetiches poderosos não caiam nas mãos erradas e que, se usados, sirvam aos interesses de Gaia.

Dicas de Interpretação: Você tem uma personalidade relativamente fácil de conviver, especialmente para um Impuro, mas um interesse quase obsessivo em rastrear a fonte e origem dos artefatos que entram no museu. Enquanto muitos Luas Crescente estão ligados às suas seitas e caerns, você tem uma ótima desculpa para andar entre lobisomens e humanos. Você não teme ir a lugar algum ou fazer coisa alguma para achar todos os detalhes possíveis sobre as relíquias que chegam à sua mesa.

Equipamento: Escovas e ferramentas de limpeza precisas, caderno marcado com dobras, veículo de quatro rodas.

Localizador de Parentes

Mote: "***Minhas questões são para fortalecer e ligar, nunca para machucar, mesmo se parecerem estranhas a você.***"

Prelúdio: É incomum que um lupino cresça numa seita de lobos e humanos, mas é daí que você veio, uma ilha isolada longe das costas do Atlântico onde sua família podia recordar ancestrais datados até a África ou mesmo de tempos pré-Colombianos.Você esteve entre membros de matilha com duas e com quatro pernas desde tão cedo quanto você pode se lembrar, e quando você passou pela Primeira Mudança, a vida não mudou tanto assim. Havia sempre tarefas rotineiras a fazer, como guardar o caern, patrulhar os limites, comparecer às assembléias. A maioria do pessoal pensava que você seria um grande líder de seita algum dia, ou pelo menos teria sua própria matilha. Mas Gaia tinha outros planos...

Pouco depois do seu Ritual de Passagem, você sentiu uma ânsia de sair do lar que você sempre conheceu. Não era um simples desejo de viajar. Você olhou em volta e viu o rico estilo de vida que seus Parentes humanos tinham, e também viu que ele estava escorregando devagar pra longe em meio a recursos invasivos e amenidades modernas. Alguns nativos estavam lutando com toda força para preservar a cultura, com um sucesso razoável. Isso te deixou pensando sobre aqueles longe de sua casa. Haveria outras pessoas que estavam perdendo seu estilo de vida, graças aos gananciosos humanos? Você tinha ouvido histórias de quando os Uktena só escolhiam seus Parentes entre os índios, mas depois acolheram africanos, havaianos e pessoas de linhagens variadas. Haveria outros que talvez a tribo tenha negligenciado? E os lugares escondidos do mundo? Talvez ainda mais culturas esquecidas e abandonadas precisassem ser trazidas para a tribo como Parentes. Você decidiu que seria sua missão encontrar outros que podiam ser acolhidos na ninhada de Uktena.

A reação dos seus companheiros de matilha foi, é claro, altamente cética. Muitos acharam que você estava desperdiçando suas habilidades de mediador e juiz ao deixar a seita e se aventurar no desconhecido. Eles respeitavam sua curiosidade e seu desejo por conhecimento, mas todos pensavam que você tinha escolhido o modo errado ao andar por aí procurando civilizações perdidas... ou o como quer que seja lá que chamasse o que estava procurando, especialmente porque você nasceu lobo. Agora você tem uma missão dupla — achar novos Parentes em potencial ***e*** mostrar a todos que um lupino pode se dar bem no mundo lá fora.

Conceito: Você ama viver como um lobo, com sua matilha. No entanto, você é sábio o suficiente para saber que esse não é o único caminho que um lobisomem pode seguir. Toda a idéia de equilíbrio é viver tanto como lobo quanto como humano, como um Meia-Lua, isso e bem claro para você. Você tem toda a intenção de voltar para casa um dia para viver com sua família e seus Parentes. Agora, entretanto, você tem uma missão a cumprir. Talvez você ache uma nova matilha para ajudar na caçada.

Dicas de Interpretação: Faça muitas perguntas, mesmo se você repeti-las. A razão de você estar andando por aí e para achar novos Parentes, e não dá pra fazer isso sendo tímido. Talvez você seja um pouco sonhador e idealista, mas você acredita sinceramente que Gaia e o grande Uktena puseram este destino sobre você.

Equipamento: Mochila, alguns tablóides, mapas esfarrapados.

Cantor à Moda dos Lobos

Mote: ***"Meus cantos parecem mais efetivos se eu matar espíritos malignos de antemão. Você acha que isso é trapacear?"***

Prelúdio: Você cresceu amando sentar no joelho do seu avô e ouvir às histórias de tempos antigos, e você esperava se tornar um Cantor — um mestre em cerimônias de cura — como ele. A maioria dos jovens carregava tocadores de CD portáteis com as mais novas bandas de rock, você carregava gravações dos seus anciões cantando e contando histórias. Esses eram preciosos para você, pois poucos Cantores se deixavam gravar.

Quando as ovelhas da sua família começaram a morrer, seu avô lhe contou que era o trabalho de andarilhos da pele, os bruxos que faziam sua magia maligna num planalto próximo. Armado com a coragem e a ignorância dos jovens, você decidiu por um fim em suas maldades.

Você quis surpreendê-los, mas eles os surpreenderam. Dois o agarraram enquanto o terceiro cantava enquanto o encarava com um olho maligno. E você Mudou com um rugido, matou dois e perseguiu o terceiro que fugia. Mas pra o seu horror, o feitiço dos andarilhos da pele não se dissipou. A fúria que você sentiu na batalha não foi embora, e quando a lua crescente brilhou sobre a terra, o instinto de usar as quatro patas foi irresistível. Temendo por sua vida e envergonhado por deixar isso recair sobre você, você foi até seu avô, explicou o que havia acontecido, e implorou por uma cerimônia para curá-lo. Ele apenas sorriu.

UKTENA

Nome: | Raça: Hominídea | Nome da Matilha:
Jogador: | Augúrio: Galliard | Totem da Matilha:
Crônica: | Campo: | Conceito: Cantor à Moda dos Lobos

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●○○○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●○○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●○○○

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●●○○○	Emp. c/Animais	●○○○○	Computador	●○○○○
Esportes	●○○○○	Ofícios	○○○○○	Enigmas	●○○○○
Briga	●●○○○	Condução	○○○○○	Investigação	○○○○○
Esquiva	○○○○○	Etiqueta	●○○○○	Direito	○○○○○
Empatia	●●○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Linguística	●○○○○
Expressão	●●○○○	Armas Brancas	●○○○○	Medicina	●○○○○
Intimidação	○○○○○	Liderança	○○○○○	Ocultismo	●●●○○
Instinto Primitivo	●●○○○	Performance	●●○○○	Política	○○○○○
Manha	●○○○○	Furtividade	●○○○○	Rituais	●●○○○
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	○○○○○	Cultura Tribal	●○○○○

Vantagens

Antecedentes		Dons	Dons
Contatos	●●○○○	Persuasão	
Parentes	●●○○○	Comunicação com Espíritos	
Raça Pura	●○○○○	Comunicação Mental	
Ritos	●●○○○		
	○○○○○		
	○○○○○		

Renome: Glória ●●○○○○○○○○ □□□□□□□□□□; Honra ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□; Sabedoria ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□
Posto: Cliath (1)

Fúria: ●●●●○○○○○○ □□□□□□□□□□
Gnose: ●●●●●○○○○○ □□□□□□□□□□
Força de Vontade: ●●●●●○○○○○ □□□□□□□□□□

Vitalidade: Escoriado 0 □; Machucado -1 □; Ferido -1 □; Ferido Gravemente -2 □; Espancado -2 □; Aleijado -5 □; Incapacitado □

Fraqueza Tribal (Opcional): CURIOSIDADE INTENSA: BUSCAS POR SEGREDOS GERA PENALIDADES

Agora você sabe a verdade: o ataque dos zombeteiros lhe trouxe a Primeira Mudança. Seu avô é um Parente, e sua verdadeira mãe mora na seita do outro lado da reserva. Agora sua linhagem verdadeira está clara. Mas a linhagem dos seus Parentes é também seu direito de nascença, e por isso você continua a aprender com seu avô quando não está aprendendo a cultura dos Uktena. Você pode ver os métodos dos Metamorfos escondidos nos rituais dos Diné, e isso te faz queimar por mais. Você regularmente corre de planalto a desfiladeiro, pois os velhos, os que ouviram as velhas histórias, estão morrendo mais rápido do que você consegue encontrá-los. Mas eles falam com você, pois você ganhou uma reputação como um jovem, mas poderoso Cantor. Suas palavras acalmam os afoitos, enquanto você e sua matilha eliminam quaisquer espíritos malignos com garras e fetiches.

Conceito: Você aprendeu as canções dos Uktena e as dos seus Parentes; elas trazem conforto aos Diné e inspiração aos Uktena. Você sente que o propósito de você estar aqui é para manter vivas as histórias do passado para as futuras gerações de Garou e Parentes.

Dicas de Interpretação: Seja respeitoso com os anciões, Garou ou não. Sempre ouça com cuidado, pois até resmungos incoerentes podem esconder verdades. Eduque os jovens, faça-os ***querer*** aprender os modos antigos, pois nas tradições antigas está o caminho para a harmonia com a Mãe.

Equipamento: Bolsa, CDs e cassetes de velhos cantos e contos.

Investigadora Sombria

Mote: ***"Você tem algum problema com o que eu fiz? Você já ouviu falar do menor dos males? Bem, esse seria eu."***

Prelúdio: Você não tinha nenhuma lembrança real dos seus pais, apesar de sonhar com eles frequentemente. Tudo que você sabia sobre eles você ouviu da tia que lhe criou — seu pai era um diabo malvado e sua mãe era uma tola por amar tal homem. Mesmo suas perguntas persistentes não tirariam mais nada dela, então você voltou sua curiosidade para outras coisas... Como o fato de que havia vários vizinhos doentes e morrendo. ***Idade*** eles diziam. ***Causas naturais***. Mas você sabia mais, pois você viu a Sombra. Ela parecia se reunir nos cantos dos prédios, ou nas bases das árvores, e você sentia sua ameaça. Uma tarde você subiu numa janela de grades e viu a Sombra se assentar ao redor do Velho Roberts na sua poltrona. Você a viu ficar pesada e grossa, e o homem ficou pálido e chiou. O mundo ficou estranho, e apesar de você não ter podido salvar o velho, você rasgou a Sombra em pedaços.

Logo, sua tribo veio até você, e eles lhe mostraram que o mundo é cheio de Sombras, males piores que qualquer coisa que você poderia imaginar. O mal que matou seus pais. O conhecimento te sacudiu até o núcleo; desde então você tem estudado diligentemente, determinada a descobrir tudo que puder sobre a Wyrm e seus servos. Você ouvia os anciões enquanto os outros filhotes brigavam e brincavam por aí. Você leu os livros dos antigos mistérios do vigia do portão quando achou que ele não estava olhando. Agora os anciões mandam você sempre que eles suspeitam de atividades de Fomori, cultos insanos ou Malditos escondidos. Você investiga, depois destrói, mas você sabe que está apenas tratando de sintomas da doença maior. O mundo não é um lugar seguro, mas há poder para espantar o mal, se apenas você pudesse achá-lo e clamá-lo.

Alguns Vigias dos Malditos já notaram você, mas apenas o tempo revelará se você está destinada a ser uma grande caçadora da Wyrm ou outra Uktena consumida pelas trevas.

Conceito: Você é impelida a descobrir sobre a Wyrm mais do que é bom pra você, e você está começando a perceber que isso tem um preço. Os pesadelos são mais freqüentes, e sua matilha a adverte por ser muito sinistra e estranha. O fato é que, gradualmente, você esta indo além de aceitar o que você está se tornando, e isso a assusta, mas não tanto quanto antes.

Dicas de Interpretação: Seu charme feminino atrofiou com o desuso. As pessoas são tolas de brincar em jogos de dominância enquanto os arautos do fim do mundo vagam pelo mundo espiritual a cada dia. Você vê tudo por uma mortalha, e ironicamente o único consolo é mergulhar mais fundo nos horríveis mistérios do Avô Serpente.

Equipamento: Caderno cheio de passagens transcritas e símbolos estranhos, uma brochura de Lovercraft (para entretenimento ***leve***), velas e outros materiais ritualísticos, alguns amuletos.

Uktena e Suas Histórias

O sangue da tribo Uktena tem, ao longo do tempo, aparecido em muitos lugares diferentes. Esses guerreiros, sábio, trapaceiros, místicos e defensores da lei têm oferecido contos únicos à tribo. Alguns dos Uktena a seguir estão há muito mortos, enquanto outros ainda têm histórias para contar e tarefas a completar.

Tysoyaha, Filha do Sol

Uma parenta distante do bem conhecido Meia-Lua Apanhador-de-Lanças, Tysoyaha foi uma Miccosukee Sem-Lua que também lutou pela inclusão de escravos libertos e outros descendentes de africanos na grande tribo Uktena. Seus Parentes humanos tinham uma longa história de orgulho e pensamento independente, e o melhor dessas características apareceu em Tysoyaha, Filha do Sol.

Descendentes Creek, os Miccosukee eventualmente se situaram nas regiões ao Sul da Flórida dos dias de hoje, especialmente nos pântanos Everglades. Isso certamente não foi por escolha própria, já que a intenção dos Estrangeiros da Wyrm de relocar todos os povos indígenas para o oeste forçou os Miccosukee para fora de suas terras no início e meados de 1800. Apenas escassos números dos Miccosukee sobreviveram no Sul, junto com alguns dos seus irmãos e irmãs Metamorfos. Eles tiveram que fazer muitas mudanças em seu estilo de vida, sendo a mais difícil a perca de sua colheita estável, o milho amarelo. A caça ainda era boa. Os Miccosukee lembravam em suas histórias sobre a criação, que eles haviam caído dos céus em um grande lago. Metamorfos como Tysoyaha se perguntavam se eles não estavam, em certa maneira, voltando para um lugar de início, no sul, seguros dos Estrangeiros da Wyrm.

Os Miccosukee não eram os únicos a ver as terras subtropicais como um lugar perfeito para se esconder dos Estrangeiros da Wyrm. Com o tempo, muitos escravos fugiram para os pântanos; a maioria descendia de cativos africanos, vendidos em amarras e trazidos ao novo mundo em correntes. Alguns eram de sangue mestiço, parte brancos, parte índios, parte africanos. Tysoyaha estava entre os primeiros a acolher esses recém-chegados, e ela ouvia atentamente as suas histórias de lugares longínquos e crueldades que rivalizavam com aquelas feitas a seu próprio povo. Mas o que mais a intrigava eram os contos sobre estranhos e maravilhosos Povos Metamorfos, que usavam os pêlos de gatos gigantes e até peles de aranha. Surda às palavras duvidosas de sua seita, Tysoyaha e seus dois colegas de matilha: Lokcha e Wewasicataw imploraram por ajuda de seu Totem Crocodilo, para mostrar-lhes um caminho para o lar dos recém-chegados na África. E seu Totem achou seu pedido sincero, e na viagem que fizeram pelo mundo espiritual após o seu pedido, eles avistaram um caminho prateado aberto ao lado de um longo rio.

A matilha seguiu o caminho por muitas luas, até que uma noite o rio secou até virar um gotejamento.

Tysoyaha e seus amigos emergiram numa terra que nunca haviam visto, quente e ensolarada como seu lar, mas com árvores, pássaros e estrelas que não eram familiares. Não muito longe, eles acharam um grande rio, como o que tinham seguido pela Umbra, e sentada na margem estava uma mulher de pele escura, com braços magricelos e olhos brilhantes. Suas línguas eram diferentes, mas Lokcha era um Legislador, e ela mostrou a estranha com gestos e desenhos na margem do rio que haviam vindo em paz. Wewasicataw era um Dançarino da Lua, e ele cantou uma bela canção para a estranha, falando do longínquo lar da matilha. Por fim, Tysoyaha tocou uma flauta feita de ossos para a mulher de pele escura, e quando a canção de ritmo rápido cessou, a estranha mudou.

Suas mãos e pés foram cobertos de pelos espinhosos, e os dedos dos pés e das mãos se esticaram em oito membros. A testa da mulher se abriu e seus dois olhos viraram muitas esferas de luz. Diante da matilha havia uma aranha, maior que os ursos que andavam pelos pântanos em sua casa. A aranha não atacou, mas começou a tecer entre duas árvores próximas, e em sua teia havia uma história de como alguns dos Parentes dos Povos Metamorfos tinham sido presas da ganância dos humanos, querendo dinheiro do povo de pele branca.

Esses Parentes tinham sido capturados e levados a um lugar desconhecido. Na teia havia figuras dos grandes gatos que a matilha tinha ouvido falar, mas havia muitas

outras criaturas que eles nunca haviam visto antes. Eles entenderam da história da aranha que ela acreditava que seus Parentes haviam sido roubados e levados para a terra natal da matilha. Foi o suficiente para Tysoyaha perceber que havia uma ligação entre os recém-chegados nos pântanos e o Povo Metamorfo da terra da aranha. A matilha agradeceu e mostrou suas próprias formas de quatro pernas à aranha. Então, eles partiram, seguindo suas pegadas pelo longo caminho de volta ao pântano.

A seita recebeu a matilha de volta em casa, assustada com o conto que Weeasicataw cantou para eles. Ele cantou de novo diante um Grande Conselho dos Uktena, e Apanhador-de-Lanças percebeu que Tysoyaha e sua matilha haviam dado a tribo razão mais do que suficiente para que acolhessem os escravos refugiados como Parentes.

Enquanto a batalha de Apanhador-de-Lanças e Pêlo Amarelo é o que a maioria dos Dançarinos da Lua se lembra sobre a história do Debate dos Parentes, é a estranha viagem de Tysoyaha, Filha do Sol, e sua matilha que primeiramente inspirou seu primo a brigar pela inclusão de novos Parentes. Como uma Sem-Lua, ela mostrou aos Uktena um novo caminho, acolhendo estrangeiros que sofreram tanto quanto os Puros em sua perda de lar, liberdade e família.

Auweke, Vigia da Água

Com o nome do chamado "peixe de olhos grandes", o moana kali, Auweke foi um Lua Miguante nascido pouco depois da dominação das ilhas havaianas pelos Estados Unidos em 1893. Dizem as lendas que sua mãe foi uma dos primeiros do povo-lobo a ir viver entre os Kanaka Maoli, o povo nativo do Havaí, e que o Parente que foi pai de Auweke tinha o sangue real do Rei Kamahameha III. Kamahameha III foi o governante que convenceu a formidável marinha britânica a deixar as ilhas em 1843, por meios que ainda são um mistério. Em todo caso, a linhagem do pai de Auweke havia sido escolhida para ser Parente algum tempo depois do Grande Conselho decidir receber certas outras culturas na tribo. O nascimento do menino Auweke veio num tempo em que os Kanaka Maoli precisavam de um senso de esperança. Eles temiam, como o povo de Turtle Island, que os ***haole*** arruinassem ***suas terras e vidas.***

Então, como é hoje, os lobisomens eram poucos nas ilhas. Auweke cresceu em uma seita isolada, desprezando forasteiros que destruíam as terras com sua cana de açúcar e campos de abacaxi. Não tinha a ver com "raça" ou a cor da pele de alguém. Por muitos anos, os Kanaka Maoli acolheram pessoas que pareciam diferentes, mas ainda respeitavam as ilhas da mesma maneira que eles. O que irritava Auweke e seus colegas de seita eram a ganância e desrespeito pela saúde da terra. À época da Primeira Mudança e Ritual de Passagem do Galliard, os ***haole*** faziam fortuna com cana de açúcar, arroz, café, e colheitas de abacaxi, com pouco, se algum, do lucro sendo devolvido aos Kanaka Maoli.

A Rainha Lili'uokalani ficou mais de um ano sob prisão domiciliar antes de ser solta e o governo dos EUA ser ***de facto*** governante da terra. Auweke decidiu que ia fazer algo a respeito.

Os primeiros esforços do Dançarino da Lua e seus companheiros de matilha foram em pequena escala. Eles queimavam plantações e assustavam oficiais menores de governo. Depois realizaram movimentos mais audaciosos, destruindo algumas pequenas embarcações militares na costa de Oahu. Nesse ponto, poucos lobisomens de outras tribos, como os Andarilhos do Asfalto, intercederam. Eles tentaram mostrar os benefícios que vieram para a ilha e prometeram que, dado o tempo, eles ajudariam a trazer alguns dos lucros para a preservação da terra. Talvez eles fossem sinceros, mas os lobisomens locais não aceitaram a oferta. Auweke, sua seita e seus Parentes ficaram mais corajosos em seus esforços e geralmente desprezavam os caminhos mais pacíficos de mudança que os Filhos de Gaia e Andarilhos do Asfalto propunham.

O destino final de Auweke continua um mistério. Ele deixou seus companheiros de matilha para se encontrar com um dos Estrangeiros da Wyrm, prometendo voltar com a esperança de uma trégua que claramente marcaria uma mudança para melhor, mas se recusou a contar os detalhes a alguém. Dois dias depois, um membro da seita encontrou o corpo do Dançarino da Lua na maré baixa da praia. Três flechas com pontas de prata perfuravam a carne de Auweke, uma em cada olho e a terceira em sua garganta. Todas as tentativas da matilha e da seita para descobrir o local em que se deu o encontro e a traição que caiu sobre seu irmão falharam;

eles não puderam encontrar pistas, nem místicas nem mundanas.

Três gerações se passaram desde a morte do Vigia da Água, e ainda nenhuma informação apareceu. Mas com o crescimento do movimento de independência havaiana liderado pelos humanos, a pequena população de lobisomens da ilhas espera finalmente achar a verdade. Uma das tataranetas de Auweke, uma Lua Crescente chamada Kalea, Investigadora dos Lugares Profundos, está em termos amigáveis com os poucos Portadores da Luz Interior que vivem no Havaí. Ela sabe que eles têm recursos e contatos muito além dos seus próprios e espera que eles ajudem sua tribo a resolver um dos seus mistérios mais amargos.

Fanoun, Pinta-com-o-Sangue-da-Wyrm

A vida da mulher guerreira chamada Pinta-com-o-Sangue-da-Wyrm foi curta, mas gloriosa. Ela foi uma Dançarina da Trilha nascida do povo Choctaw, mas alguns cancioneiros dizem que seus ancestrais vieram do antigo povo Cajun dos pântanos da Louisiana, apontando seus brilhantes olhos cor de avelã como prova de sua herança mista. Seja qual for a sua origem, Fanoun tirou sangue dos lacaios da Wyrm pela primeira vez quando ainda era filhote, vivendo na casa da sua mãe Parente na reserva Choctaw no Sul. A vida não era fácil para a família, mas Fanoun aprendeu muito dos costumes antigos com seus Parentes e estava pronta para defendê-los quando um fomor quis roubar um de seus jovens irmãos. Fanoun, sem nem uma década de vida, estripou o homem com uma faca de açougueiro e escondeu seu corpo fundo na terra. A seita Uktena que a estava observando trouxe Fanoun para seu meio pouco depois. Bem sucedida em seu Ritual de Passagem, onde ela empreendeu uma demanda Umbral para destruir quatro seres da Wyrm com nada além de suas próprias garras, a Guerreira voltou para casa e se preparou para se juntar à seita como Guardiã, pretendendo proteger o Caern com sua vida se fosse preciso. O destino tinha outros planos.

Menos de um ano se passou quando um estranho veio para a seita. Ele disse se chamar Fala com a Fumaça e contou a Fanoun que ela tinha sido escolhida para servir os Dançarinos da Trilha; Uktena havia lhe mandado um sonho das névoas além do mundo para mostrá-lo onde encontrá-la. Fanoun foi respeitosa, porém cética. Ela pediu para saber mais do conto de Fala com a Fumaça, mas seu juramento a Uktena o mantinha em silêncio a não ser que ela aceitasse seguí-lo. Ela o fez, e sua seita não ouviu mais dela até seis estações terem se passado. A Guerreira retornou, parecendo ainda mais formidável e carregando novas cicatrizes, algumas tatuagens misteriosas e uma Klaive que parecia brilhar com sangue seco. Fanoun tinha obviamente sido obediente, mas também parecia preocupada. Sem contar sequer uma história de onde esteve ou o que havia feito, Fanoun disse aos seus antigos colegas de seita que ela havia vindo para começar um ritual de Sabedoria e

descobrir qual seria sua próxima missão.

Então a seita a ajudou a coletar madeira limpa para fazer fogo, como ela pediu. As mulheres Parentas, renomadas como fiandeiras de cestas e cana, misturaram ricas tinturas de vermelho, azul e roxo. Fanoun imergiu suas mãos no ainda fervente líquido, sem sequer piscar de dor. Ela respirou numa mistura de rosas e pimenta que os Parentes jogaram no fogo. E esfregou em sua pele um bálsamo de cicuta, acônito, visco e álamo antes de entrar devagar em um bosque de cipreste próximo.

Fanoun entrou no mundo dos sonhos. Ela viu o sol se mover por altas colinas laranja, pintando-as de roxo ao se pôr. Na luz desbotada, uma lagoa se abriu a seus pés, e um homem levantou-se na costa. A lua cheia brilhou em sua pele nua e seus olhos eram estrelas que brilhavam enquanto ele a observava. Ele era um fantasma, ela pensou, mas o olhar que ele lhe deu era de desejo. Enquanto a aurora se aproximava, a visão desapareceu, Fanoun ouviu o choro de uma criança, recém-nascida e furiosa, cheia de fome e fúria, antes do som coaxante do pântano voltar.

"O que eu devo fazer ?" Ela gritou ao grande Uktena, confusa e nervosa. "Eu desejo servir a minha tribo. Eu nunca fugi da batalha e do dever, mesmo com feridas que sangravam como uma nascente de rio. E agora eu preciso deixar meu povo para ir com esse Parente desconhecido e ter seu filho? É ***isso*** que a visão significa? Dê-me uma

prova!"

Com um simples sussurro, uma cobra caiu em seu colo do grande cipreste acima. Era uma víbora aquática, e ela escorregou rapidamente para a água. Então Fanoun retornou a sua seita e dentro de três anos havia honoravelmente se casado e parido uma filha que a curandeira disse que seria uma grande e poderosa líder. Fanoun deixou a filha quando ela tinha idade suficiente para andar, e novamente tomou seus deveres como Dançarino da Trilha.

O fim da Guerreira não veio da luta contra a Wyrm que ela havia enfrentado durante toda a sua vida, mas da cidade, contra a Ninhada do Avô Aranha. Ela estava se encontrando com alguns Parentes com uma inclinação para a feitiçaria quando foram emboscados por pessoas que comandavam muitas mágicas da Weaver. Ela os segurou enquanto os Parentes sobreviventes escapavam, mas quando ela arrastou seu corpo muito ferido através da película, sua última visão foi de um bando de aranhas de guerra avançando para cima dela. Um dos Parentes fugitivos ouviu seu grito de guerra final e levou a história do seu fim de volta a seu povo. Da assembléia em honra a seu nome, o conto de Pinta-com-o-Sangue-da-Wyrm se espalhou como o de uma Uktena profundamente conectada com os fios místicos que puxam as vidas dos Garou.

Adoni Fogo Estelar

Adoni Fogo Estelar é um ancião aborígine Aranda da Seita do Sonho Acordado na Austrália. Apesar de ser um Impuro sem pêlos, ele ganhou reconhecimento comum como um talentoso Xamã cujo conhecimento sobre a Umbra e a Hora do Sonho provavelmente supera qualquer lobisomem vivo. Adoni sempre insiste, àqueles que o questionam, que ele vive dentro da ***altjiranga ngambakala***, que às vezes pode significar Hora do Sonho, mas também se refere à "eternidade própria do ser". Ele gosta de explicar à Hora do Sonho como parte da idade mítica, onde heróis eternos que são parte da terra nunca morrem. É um corpo de regras para se viver ao mesmo tempo no presente e no futuro, com conexões a pessoas, lugares e coisas do passado. Adoni faz constantes ligações entre passado, presente, e futuro nas suas histórias, e muda de tempo de maneiras que geralmente não fazem o menor sentido aos não-aborígines. Entre os Xamãs, ele é reverenciado por ter completado o Ritual de Convite aos Ancestrais, uma cerimônia comovente que convida um ancestral a retornar no corpo de um hospedeiro lobisomem vivo.

Adoni cresceu na seita, mas nenhum forasteiro sabe muito sobre seus pais ou origens. Na forma humana, ele é um pequeno homem careca de pele escura e grandes olhos marrons; como um lobo ele tem a pele coriácea sem nenhum pêlo. Sua idade avançada é aparente em todas as suas formas; para um humano ele é velho, mas para um lobisomem, ele é praticamente antigo. Adoni não tem interesse nenhum no Conselho Jindabyne e acredita que eles não sabem nada sobre as necessidades dos Garou australianos. Apesar de lamentar profundamente a perda dos Bunyip, ele acha que é melhor honrá-los e deixar que seus espíritos descansem ao invés de forçar seu retorno. Mesmo assim, ele está intrigado com o renascimento de Nglayod, a Sperpente Arco Íris, totem dos Bunyip, e está ávido para vê-la crescer e se fortalecer. Se o Conselho Jindabyne quiser fazer algo para ajudar o espírito, Adoni acha que eles devem acabar com todo esse falatório sobre organização e ajudar o totem ***já***, antes que mais dias se passem.

Não que o Xamã não seja amigável, porém é cauteloso quanto a confiar em outros. Sua única amizade forte fora da sua seita é a excêntrica Filha de Gaia, Innana, Voz da Deusa. Ele respeita suas inspirações e frequentemente fala com ela sobre o que ela tem visto. Innana compartilhou com ele o que ela acredita ser o possível fim dos Filhos de Gaia, baseada numa série de sonhos e visões. E recentemente, ela contou a seu amigo sobre um terrível pesadelo. Em seu sonho, ela sentiu seu corpo ser devorado por tilacinos que carregavam os símbolos Buniyp, porém as criaturas também possuíam uma visível mácula do Avô Aranha. Nem Innana nem Adoni têm idéia do que o geneticista Filho de Gaia Cernounos realmente conseguiu ao "recriar" o tilacino. Se Adoni souber da verdade, ele provavelmente não vai hesitar em matar as criaturas corrompidas e ver algum tipo de punição ou censura imposto a Cernounos.

Josh Creek

Josh Creek, chamado Coração-de-Pedra, é o líder Guerreiro da Seita do Papa-Léguas no noroeste do Arizona, e um grande líder na paz ou na guerra. Para alguém que deve ser o guerreiro perfeito, ele é bastante sensato e uma cabeça surpreendentemente fria, e mais de uma vez sua matilha já apreciou as habilidades de sua esposa Parenta, Rosie, que é doutora em osteopatia. Josh carrega uma antiga Klaive (na verdade, um ***macauitl***, de metro e meio de comprimento e dez centímetro de largura) com um cabo feito de madeira dura e uma lâmina de prata cravejada com símbolos Asteca-Tanoanos em obsidiana. Ele é alto e forte, com cabelos negros compridos e olhos castanhos penetrantes. Na forma de lobo, o Ahroun é preto com uma fina listra prateada na têmpora. Ele carrega uma cicatriz sem pêlos em seu abdome em todas as formas.

Josh cresceu na seita e teve a tutela de um Guerreiro mais velho, Joseph Holt. Quando Joseph foi morto em um encontro com a Pentex, Josh ficou muito abalado; ele tinha tentado salvar seu mentor apenas para ele próprio acabar meio estripado. A viúva de Joseph, muito mais jovem do que seu marido morto, era Rosie. Ela curou Josh física e espiritualmente, e depois de um longo período de luto, casou-se com ele com a aprovação dos Parentes e da seita.

O ***macauitl*** que Josh carrega pode ter séculos de idade. Ele e seus companheiros de matilha o acharam nas profundezas dos Echo Cliffs, junto com o que pareciam ser os restos de uma colônia asteca perdida, longe de onde os estudiosos esperariam que os astecas poderiam ter vivido. Em adição ao ***macauitl*** Josh e sua matilha acharam um conjunto de pergaminhos, que podem datar de antes do então chamado ***Códice Florentino***, uma série de escritos sobre os astecas, compilada pelo frei espanhol Bernardino de Sahagún no início do século dezesseis. A linguagem parece se um dialeto dos Astecas Náhuatl, mas Josh e seus companheiros de seita traduziram apenas alguns fragmentos dos pergaminhos. Mesmo com uma pilha de dicionários, alguns Rituais e não poucos Dons, tem sido uma tarefa difícil, pois a língua é tanto metáforas e enigmas quanto narrativa direta. Josh está dividido; seu coração de guerreiro está queimando para esquadrinhar completamente as ruínas, esperando descobrir quem realmente viveu lá e o que estavam fazendo. A parte mais calculista do seu espírito o mantém cauteloso quanto a investigar as ruínas deliberadamente. Ele sabe que não há como saber quem (ou o que) vivia lá... Ou porque os habitantes fizeram uma saída tão apressada. Josh está considerando as vantagens de discutir as ruínas no próximo Grande Conselho e possivelmente pedir ajuda aos Uktena fora do sudoeste.

Rocío Divide-a-Água

Rocío Divide-a-Água é uma jovem Meia-Lua que passa a maior parte do seu tempo na fronteira entre o México e o Texas. Ela vem de uma pequena seita perto do Parque Nacional Big Bend, mas raramente fica lá por muito tempo. Rocio é a filha de uma Uktena Ahroun do México central e um pai Parente do Texas, e quando ela mudou aos 13 anos, ela sabia exatamente o que queria fazer: Tornar-se uma Batedora e viajante pela tribo. Em seu tempo, ela esteve em muitas seitas, falou com alguns Fera e fez amigos com alguns "forasteiros", mas especificamente alguns xamãs humanos interessados na mágica dos antigos ancestrais toltecas de sua mãe. Ela espera que os Balam ou os Garou consigam consertar a antiga fenda em sua amizade, mas não acredita que isso ocorra tão cedo.

Rocío faz amizades duradouras por natureza, mesmo se ela parecer meio "casca-grossa" à primeira vista. Para uma Uktena, ela é notavelmente comunicativa e aberta, e assim ganha inatamente a confiança das pessoas. Enquanto ela fala inglês de maneira sonora e simples, ela também pode conversar em espanhol fluente, seja formalmente ou com o vernáculo mexicano. Rocío gosta de ensinar aos jovens, e está pensando se é ou não a hora de se instalar e ajudar na liderança da seita, ao invés de ser uma emissária em geral. Uma recente batalha na Amazônia a deixou na cama por duas semanas e lhe deu tempo para pensar nas coisas com mais profundidade.

O familiar mais próximo da Meia-Lua é sua Parenta idosa, tia Luisa. A velha mulher tem um talento para ler a sorte, e contou a Rocío que seu futuro "está na paz entre velhos inimigos". A Philodox não tem idéia se isso significa que ela deve ajudar negociações entre Fera e Garou, Puros e Estrangeiros da Wyrm ou outra coisa

completamente diferente.

Rocío aparenta ter mais ou menos 30 anos, e tem um corpo e músculos bem-formados. Seus cabelos escuros têm reflexos vermelhos e estão mais ou menos na altura dos ombros. Sua característica mais proeminente é seu nariz curvado; ao invés de ser feio, dá um ar de força ao seu rosto, compensando seus grandes olhos marrons. A Meia-Lua normalmente usa roupas casuais e folgadas de algodão e sandálias.

Amy Cem-Vozes

Amy Cem-Vozes é um pouco estranha, mesmo entre os Uktena. Agora está em seus vinte e poucos anos, e teve a primeira mudança durante a adolescência. Amy é uma Guardiã das Canções, mas uma que ainda trabalha duro para contar as histórias sobre o vasto conhecimento que ela coleta. Na verdade, Amy tem uma reputação na tribo de ser uma narradora ***sem talento***. Seu maior dom, como implícito em seu nome, é a linguística; Amy fala uma ampla quantidade de diferentes línguas e dialetos. Esses incluem italiano, aramaico, grego, francês, hopi, inuit, português e russo. Ela também é incomum para os lobisomens no fato de ter completado alguns cursos na faculdade, nas áreas de estudo dos nativos americanos e cultura ocidental. Amy também sabe bastante sobre os Hisatsinom, que os Diné chamavam Anasazi. Uns poucos anciões acreditam que seu conhecimento será imensamente útil, pois os Últimos Dias se aproximam.

Amy carrega um arco fetiche, e é uma arqueira competente, mesmo sendo altamente autocrítica. Ela também tem um talento para lutas corpo-a-corpo, movendo-se deliberada e rapidamente em combate. Apesar dos comentários negativos sobre suas histórias, seus companheiros de matilha, Garras com Dentes e Chottle gostam, de Amy, e ela deles. Os três formam um estranho grupo, pois são todos desajustados de alguma maneira. Sua mais recente preocupação é a destruição da Seita Wendigo da Pedra Cinza, que havia cuidado, de má vontade, do impuro Chottle.

Recentemente, Amy reconheceu como totem a Quimera, os muitos que são um. Ela se pergunta se a natureza da Quimera, uma criatura que gosta de esconder a verdade sob máscaras e fraudes, é parte do porquê de sua própria tribo se sentir desconfortável em sua presença. Sua conexão com Quimera implica que ela não é o que parece? Como Quimera é um Totem dos Portadores da Luz Interior, Amy também se pergunta se o seu futuro estará entrelaçado com o da tribo.

Imagem: Amy tem os melhores traços de sua herança vietnamita, africana e judaica. Seu cabelo é liso e preto, usado em duas tranças. Seus olhos amendoados são de um marrom profundo, e seu nariz é proeminente, dando-lhe uma expressão profunda. Ela tem altura e peso medianos, com um corpo musculoso. Amy geralmente usa roupas amassadas de alpinismo em tons neutros, mas ela também usa uma gasta bolsa de remédios feita de couro, junto com o ocasional cachecol ou cinto Kente em padrões de azul, laranja, roxo ou cinza. Ela nunca fica sem seu arco e aljava de flechas. Com exceção de ocasionais contas em seu cabelo ou nas roupas, Amy renuncia às jóias. Seus principais hobbies são a leitura e a tecelagem.

Dicas de Interpretação: Em Amy visivelmente falta um senso forte de raiva justiceira, o que é com certeza incomum para qualquer lobisomem, ainda mais um Lua Miguante. Ela quer ser um tipo de lobisomem criador, um que cultiva conhecimento, canção e segredos, assim como um jardineiro cuida de suas frágeis plantas. Infelizmente, Amy tende a errar bastante em suas buscas por sabedoria. O fato de alguns anciões serem impacientes com ela não melhora sua confiança; frequentemente ela vai pensar que fez algo digno de nota e apenas ouvirá críticas e escárnio. Apesar de tentar manter um senso de otimismo, Amy carrega um grande peso emocional em seus ombros, levando a algumas teorias selvagens dos colegas Uktena. Alguns suspeitam que ela está perto do Harano; outros postulam que ela possui algum sangue Croatan nas veias. Qualquer que seja o caso, Amy acha que tem um propósito para cumprir; é só que Gaia não o revelou ainda.

Raça: Hominídea.

Augúrio: Galliard.

Posto: 2 (Fostern).

Físicos: Força 2(4/6/5/3), Destreza 3(3/4/5/5), Vigor 3(5/6/6/5).

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2 (1/0/0/0), Aparência 2(1/0/2/2).

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3.

Talentos: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 2, Expressão 1, Intimidação 1, Instinto Primitivo 1.

Perícias: Ofícios 1, Condução 1, Etiqueta 1, Armas Brancas 2, Performance 1, Sobrevivência 1, Furtividade 1

Conhecimentos: Enigmas 2, Investigação 1, Linguistica 5, Ocultismo 3, Política 1, Rituais 1.

Antecedentes: Fetiche 3,Parentes 1, Totem 2.

Fúria: 4; **Gnose:** 3; **Força de Vontade:** 5.

Dons: (1) Persuasão, Comunicação Mental, Sentir Magia; (2) Distrações, Negligenciar, Fitar

Rituais: Ritual da Pedra Caçadora.

Fetiches: Arco da Lua (Nível 3).

Dedicatória do Autor

A todos aqueles que buscam por respostas elusivas e segredos não descobertos, aonde quer que seus caminhos possam levar. À tripulação do ônibus espacial **Columbia**, em memória de suas explorações e sacrifício.

UKTENA

Nome: Raça: Nome da Matilha:
Jogador: Augúrio: Totem da Matilha:
Crônica: Campo: Conceito:

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	OOOOO	Carisma	OOOOO	Percepção	OOOOO
Destreza	OOOOO	Manipulação	OOOOO	Inteligência	OOOOO
Vigor	OOOOO	Aparência	OOOOO	Raciocínio	OOOOO

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	OOOOO	Emp. c/Animais	OOOOO	Computador	OOOOO
Esportes	OOOOO	Ofícios	OOOOO	Enigmas	OOOOO
Briga	OOOOO	Condução	OOOOO	Investigação	OOOOO
Esquiva	OOOOO	Etiqueta	OOOOO	Direito	OOOOO
Empatia	OOOOO	Armas de Fogo	OOOOO	Linguística	OOOOO
Expressão	OOOOO	Armas Brancas	OOOOO	Medicina	OOOOO
Intimidação	OOOOO	Liderança	OOOOO	Ocultismo	OOOOO
Instinto Primitivo	OOOOO	Performance	OOOOO	Política	OOOOO
Manha	OOOOO	Furtividade	OOOOO	Rituais	OOOOO
Lábia	OOOOO	Sobrevivência	OOOOO	Ciências	OOOOO

Vantagens

Antecedentes		Dons	Dons
	OOOOO		
	OOOOO		
	OOOOO		
	OOOOO		
	OOOOO		
	OOOOO		

Renome

Glória

O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Honra

O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Sabedoria

O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Posto

_____

Fúria

O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Gnose

O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Força de Vontade

O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidade

Escoriado	0	☐
Machucado	-1	☐
Ferido	-1	☐
Ferido Gravemente	-2	☐
Espancado	-2	☐
Aleijado	-5	☐
Incapacitado		☐

Fraqueza Tribal

(Opcional)
CURIOSIDADE INTENSA: BUSCAS POR SEGREDOS GERA PENALIDADES

UKTENA

Hominídeo	Glabro	Crinos	Hispo	Lupino
Nenhuma Mundança	Força(+2)__ Vigor(+2)__ Aparência(-1)__ Manipulação(-1)__	Força(+4)__ Destreza(+1)__ Vigor(+3)__ Manipulação(-3)__ Aparência 0	Força(+3)__ Destreza(+2)__ Vigor(+3)__ Manipulação(-3)__	Força(+1)__ Destreza(+2)__ Vigor(+2)__ Manipulação(-3)__
Dificuldade: 6	Dificuldade: 7	Dificuldade: 6	Dificuldade: 7	Dificuldade: 6
		INCITA DELÍRIO EM HUMANOS	Adiciona 1 dado de dano em Mordidas	Reduz dificuldades de Percepção em 2

Outras Características

_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Fetiches

Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____
Poder: _____ ☐ Dedicado

Dons

Rituais

Combate

Arma/Manobra	Teste/Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente

Armadura

Nível: _____
Penalidade: _____
Descrição:
_____
_____
_____

Uktena

Natureza: Comportamento:

Qualidades & Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Antecedentes Detalhados

Aliados

Parentes

Ancestrais

Raça Pura

Contatos

Mentor

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Equipamento (Carregado)_____

Bens (Possuídos)_____

Experiência

TOTAL:_____

Adquirido em:_____

TOTAL GASTO:_____

Gasto em:_____

Seita

Nome:_____

Localização do Caern:_____

Nível:____ Tipo:_____

Totem:_____

Líder:_____

UKTENA

História

Prelúdio

Descrição

Idade:_____
Cabelos:_____
Olhos: _____
Raça: _____
Nacionalidade:_____
Sexo:_____

(Altura / Peso)

Hominídeo:_____ /_____
Glabro: _____ /_____
Crinos:_____ /_____
Hispo: _____ /_____
Lupino: _____ /_____

Cicatrizes de Batalha: _____

Deformidades de Impuro: _____

Visual

Relações da Matilha

Esboço do Personagem

Agradecimentos: A Clareza de Nosso Propósito

Hear the drums… they come from the sea
Bring the tribal spirit on me
Cause my pride and my roots I believe
No, this tribe you can't take it from me
— Soulfly, ***Tribe***

Aos Vitoriosos!

"Não pretendemos traduzir os livros das tribos", disse o Ancião Chokos Velocidade do Trovão no tópico de lançamento do Livro de Tribo: Senhores das Sombras. Do dia dessa lorota até aqui passaram-se várias luas e agora estamos fechando um ciclo, o que se inicia um dia termina.

Como a Natureza quer que seja, como ela mesma se mostra para nós.

Foram todas as tribos de Gaia abraçadas pelo nosso propósito, todas elas tiveram sua vez graças aos membros que as representam. Uns livros demoraram mais que outros, uns foram feitos por primeiro e outros feitos por último, mas no fim dessa busca estão todos aqui, à disposição dos nossos jogadores do nosso país.

E esse é mais que um prazer para nós, é um verdadeiro tributo que pagamos para o cenário que escolharemos socorrer. Sim, pois o retiramos do abandono das prateleiras e antigos projetos de tradução, o trazendo mais perto tanto dos jogadores mais antigos como dos jogadores mais jovens. Todos juntos, como era para ser desde sempre.

Nosso 21° livro pronto e divulgado gratuitamente, o Livro de Tribo: Uktena cai bem com nossa intenção hoje. Pois se antes sabíamos que a nossa estrada trilhava o caminho dos livros das tribos, daqui para frente não sabemos com tanta certeza por onde vamos seguir ou seremos guiados. Isso não nos preocupa, vivemos para isso desde o início.

Quando não acreditavam no nosso primeiro livro, já tínhamos feito o segundo e hoje temos mais de 20, muito mais que qualquer projeto mais antigo possa ter. Ajudamos outros cenários e já não somos estranhos uns aos outros, somos amigos!

E quando pensavam que nossa festa seria apenas uma ideia, já estávamos cantando ao redor da fogueira a nossa história! E nessa saudade já imaginando onde estaríamos no ano seguinte.

Fomos feitos para isso, feitos para superar obstáculos. Pois é na vitória sobre o desafio que nossa força se revela, não no poder individual de cada um aqui, mas na unidade que representamos e não pode ser superada. Somos vitoriosos não por opção, mas por natureza.

Aos vitoriosos da Nação Garou! Salute!

Rafael Tschope (RGT)

Wingus Testocruciblo, um Nocker entediado que foi encontrado por um bando de lobinho

"Caraio!!!! Então esses são os segredos tão terríveis assim? Muahahahah!!! Então o Albrech fazia xixi na cama até essa idade?????? HAHAHHAHAHAH!!!! Então é para isso que Silenciosamente se Peregrina. RSRSRSRS. EI! Num cutuca não que eu 'tô lendo.... ops..... (Sons de rasgos e dilaceramento....)"

Bruno "Explorador da Verdade"

Philodox Portador da Luz Interior Cliath

Bom, este é meu primeiro trabalho junto a Nação Garou. Através do amigo Folha de Outono fui incumbido de revisar estes escritos, e deu muito trabalho. Mas confesso que foi gratificante, principalmente por saber que tantos aguardam por este manuscrito e que esta é mais uma vitória na batalha contra a Wyrm. O Apocalipse se aproxima, mas estamos prontos para lutar com unhas e dentes para defender nossos objetivos e salvar Gaia.

Ideos

Anátema Malkavian Bahari

Salve a Nação Garou, por seus feitos, ela está escrita na historia com glórias. Que seus feitos sejam cantados por bardos pelo resto de seus dias. Que venha agora os outros projetos!

Gustavo "Guardião-do-Verbo"

Philodox Senhor das Sombras Athro

A última tribo a ser lançada, Uktena, de longe não é a menos importante. Sua função é específica, é necessária e é, também, valiosa. Mas eu não pretendo falar da tribo, especificamente.

O Livro da Tribo: Uktena é o mais importante, é o mais esperado, é o mais desejado, pois simboliza uma realização. A Nação Garou conseguiu nacionalizar um conhecimento que não era acessível à maioria dos jogadores. Costumo brincar que não sei como eu conseguia jogar Lobisomem sem ter esses conhecimentos.

Enriqueceram-se mesas, cenários e crônicas. Aprendeu-se muito sobre a natureza humana, já que ***Lobisomem: o Apocalipse*** usa de metamorfos para revelar aquilo que gostaríamos de fazer em determinadas situações. No limite, se o jogo for bem utilizado, ele serve para que cada um conheça a si próprio. Usa-se de ***mentiras*** para contar ***verdades***.

Sinto pena daqueles que não sabem ler e que apenas sabem proferir sons quando seus olhos encontram letras. Saber ler implica em absorver o conteúdo de uma ideia, utilizando-a para refletir sobre um determinado tema. A alta qualificação dos escritores do jogo, por exemplo, pode introduzir filosofia grega, Maquiavel e pensamento oriental em seus leitores. Jogar — e viver, numa mesa — tais conceitos engrandece bons jogadores, afinal, quantas pessoas vocês conhecem que transitam por tais pensamentos com grande facilidade?

Agradeço à ***Nação Garou*** pela oportunidade de ajudar a muitos jogadores, numa obra que se manterá ao longo do tempo, já que mais jogadores terão acesso a ela, especialmente graças a vinda de novos jogadores, algo que não se tem como impedir. A ***Nação Garou*** já deixou sua marca em muitos, inclusive em mim, e eu agradeço por isso.

Agradeço também à ***White Wolf***, que criou uma literatura que, mesmo contraditória em alguns momentos, se tornou extremamente rica.

Saúde!

Erik "Wolf-Hard" Volpert

Galliard Ronin

Pois é, primeiro trabalho a gente começa nem sabendo como é direito e no final aquela sensação de trabalho concluído. Espero que gostem do livro tanto quanto gostei de traduzir. E aguardem que logo menos tem mais.

Bone "Sparks-Of-Wisdom"

Theurge Fianna Adren

Escutem os sussurros macabros. Abram seus ouvidos para os ronronares de coisas sinistras nos mundos abaixo. Adaptem os olhos à escuridão, na vã tentativa de um vislumbre dos seres rastejantes. Ainda assim, estariam muito distantes dos Uktena, os guardadores dos segredos, que dedicam sua existência a entender e combater toda essa corja. É deles o caminho sombrio, a tênue linha entre a corrupção. Ao se aproximar demais, seus sentidos se aguçam aos sussurros, às trevas, mas seu coração também vislumbram o poder fácil. Vigiem os Uktena, mas escutem quando eles decidirem compartilhar seus segredos. Grande é sua sabedora, maior ainda sua curiosidade.

Arnaldo Ferrão "Apapocuva"

Philodox Guará Mbya Anque Cliath

Se foi graças às forças místicas ou a Gaia que este livro ficou pronto, não saberemos. O que interessa é que os Uktena estão finalmente presente e não irão dar trégua as forças que ameaçam Gaia.

Victor "Anseia-pela-Liderança"

Galliard Fianna Cliath

Alô!! A segunda tradução com esse grupo muito bom que é o Nação Garou... a segunda sobre tribos americanas, que acho interessantes das estórias! Gostei ainda mais por isso!

Um alô pro pessoal no Cefeteq, Ufrj e a rapaziada! É isso aí! Aproveitem (se ainda não aproveitaram) o livro!

Valeu pro pessoal que traduziu, revisou, diagramou,

torceu, não tava nem aí, enfim... e pro pessoal no grupo que me passou isso pra traduzir, o que faço com bastante gosto! Tema, Wyrm... é o Irmão mais Velho! Fechando muito bem as traduções dos livros das treze tribos!

Cizinho "Dono do Pedaço"

Ragabash Roedor de Ossos do Capuz Fostern

Mais um belo trabalho realizado com a qualidade e eficiência da Nação Garou. Fico até sem palavras quando penso que finalmente os livros de tribo acabaram, e que consegui participar da conclusão de um objetivo fantástico que para muitos nem alcançaria metade do sucesso que atingiu. Agradeço em primeiro lugar ao meu grande amigo, Folha de Outono que idealizou este projeto e viu o que nenhum outro podia ver quando pensou em um dia ter diversos livros traduzidos de lobisomem. E também ao Chokos, que enxergou o trabalho maravilhoso que o NG poderia fazer e carregou nas costas a comunidade, traduzindo e liderando com extrema eficiência cada livro que participou (e foram todos até agora). Meus agradecimentos desta vez são para toda a comunidade que me deixa feliz de fazer parte deste trabalho enlouquecedor. Parabéns aos Uktena, que foram os últimos, mas não por isso foram esquecidos, pois possuem uma história empolgante e uma espiritualidade e conhecimento impressionantes. Se eles buscam pelos conhecimentos escondidos nas sombras, nós do Nação Garou traduzimos os tomos secretos que foram esquecidos pelas editoras brasileiras.

O Nação Garou Tribos acabou, mas esperem pelo que vem pela frente, e verão que este foi apenas o primeiro passo desta humilde matilha feliz de possuir estes créditos sendo lidos por vocês. Obrigado!

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Iluminado Ancião

Foram dois anos nos divertindo e trabalhando com as tribos. De março de 2007 até esse momento muita água correu por baixo da ponte. Muitos amigos tradutores ficaram para trás, uns revisores sumiram, mas como o mundo de Lobisomem: o Apocalipse, mais filhotes surgiram. Vimos alguns se destacarem e tornarem-se membros honrosos de nosso caern, participando de cada livro, sacrificando seu tempo por nossa causa. E agora eles vêem o final de um ciclo.

O Livro de Tribo Uktena Revisado fecha o período das tribos, e marca um novo tempo no Nação Garou. Um tempo de grande realizações, onde novos vôos serão alçados, agora podendo nos dedicar a livros ainda maiores. Não tenho dúvidas de que nossos objetivos serão alcançados. Em um período MUITO menor traduzimos todos os livros de tribo revisados (por sinal, maiores que os da segunda edição) do que a editora responsável pelo cenário fez num passado já distante. Não desejo menosprezá-la, agradeço o esforço que fizeram pelo cenário durante esse tempo. Eu mesmo tenho todos os livros de tribo da segunda edição aqui comigo. Apenas mostrei o fato para ilustrar que somos capazes de fazer o que queremos, e MUITO capazes.

Com esse livro finalmente o chamado do Avô Trovão finalmente cala os céus. Por muito tempo meu totem soou nos céus da Tellurian convocando as tribos de Gaia para travar a batalha contra o Apocalipse das Traduções. Aos poucos o movimento ganhou força e finalmente se encerra. Meu trabalho para com o totem está terminado, aguardo o Renome pela tarefa, mas não descansarei enquanto ainda tivermos livros a traduzir.

Aos participantes de TODOS os Livros de Tribo Revisado, meu muito obrigado. Foi um prazer trabalhar com vocês! Nos vemos na estrada das traduções!

Yann Marien "Sussurros-do-Invisível"

Philodox Filho de Gaia Fostern

Não tem como mentir, esse não foi o livro mais gostoso de se trabalhar! Mas sendo o último trabalho, o encerramento de um ciclo de um pouco mais de 2 anos, se tornou um trabalho especial. Não é de hoje, mas especialmente hoje, podemos ver o tamanho da conquista do Nação Garou: Tribos (agora extinto!), que só foi obtida mediante ao esforço de muitas pessoas, que dedicaram um pouco do seu tempo aos projetos.

Abraço, e nos vemos aqui em breve =]

Folha do Outono

bani Oradores dos Sonhos (Artífices Espirituais)

Saudações espíritos,

Antes de começar a falar o quanto o livro foi bem feito e bem trabalhado, faço algumas considerações.

É uma ironia muito agradável que Chokos tenha se enganado quando disse que não traduziríamos os livros de tribo, não é? Penso que foi a melhor oportunidade para cada um dos nomes que estão nos livros de tribo superarem a si mesmos.

Está claro que a diagramação, por exemplo, não é a mesma que usei para fazer o primeiro livro de tribo. Aprendi muito a cada livro e ao meu ver a diferença está estampada de forma clara a cada trabalho que terminei.

Penso que nem é preciso de um novo livro para entender a força de cada membro da Nação Garou, mas confesso que preciso deles para satisfazer um desejo meu, uma ambição, que tenho de estarmos juntos e fazendo algo que realmente queremos. Não estamos aqui por nada além de prazer e amizade, pois um não caminha sem o outro.

Ainda lembro de minha mente antes desse trabalho começar, rio quando penso nos conceitos estereotipados que mantinha de cada tribo antes de conhecê-las por dentro. Hoje percebo que não apenas ajudei a fazer livros, mas que também aprendi uma grande lição de vida.

Todas as tribos são únicas, cada uma com seus motivos e propósitos de ser, e depois de ler todos os livros das tribos, quem poderá dizer que uma ama mais Gaia?

Quem A protege mais? Quem? Ninguém, creio eu.

Que tudo, antes de mais nada, possa ser vivido!

E por viver ser minha maior satisfação e meu trabalho ser o fruto disso, o ofereço as pessoas que não deixaram meu ânimo baixo. A Diretoria do NG que esteve comigo, Yann "Sussurros do Invisível" Marien, Ideos, Camila "Já Chegou Setembro" e Lica Maricota (só faltou o Chokos nesse dia), mesmo que conversando putaria, estávamos juntos ali. A Carol Niniel, essa sim não deixou eu dormir enquanto precisava diagramar (ô, que bom...) e, por último e nunca menos importante, Montanha "Bate-Pregos-Com-As-Mãos"-rhya, por ser o mais diligente de todos em busca do livro, tão aguardado, agora pronto.

Meu suor nunca me pertencerá, pois sempre haverá quem agradecer e a quem ofertar o esforço de um trabalho feito com dedicação. Agora esse é seu prêmio que vocês lutaram comigo por, esse é o presente que ofereço a vocês.

Muito obrigado!

Relação dos Livros das Tribos Traduzidos, Revisados e Diagramados Pelo Nação Garou:

01 - Senhores das Sombras (março de 2007)
02 - Fianna (junho de 2007)
03 - Crias de Fenris (julho de 2007)
04 - Garras Vermelhas (agosto de 2007)
05 - Fúrias Negras (setembro de 2007)
06 - Presas de Prata (outubro de 2007)
07 - Roedores de Ossos (janeiro de 2008)
08 - Andarilhos do Asfalto (março de 2008)
09 - Filhos de Gaia (junho de 2008)
10 - Peregrinos Silenciosos (outubro de 2008)
11 - Portadores da Luz Interior (novembro de 2008)
12 - Wendigo (dezembro de 2008)
13 - Uktena (maio de 2009)

LIVRO DE TRIBO: UKTENA

Perseguidores do Esquecido

Eles seguem a grande serpente das águas, o Uktena, o estranho totem de conhecimento místico. Eles aprisionaram incontáveis espíritos maléficos e descobriram muito conhecimento mágico. Não existem maiores feiticeiros entre as tribos dos lobisomens — mas os Uktena não ganharam tal sabedoria sem preço algum. Sempre há um preço.

Mestres do Proibido

Os Livros de Tribo Revisados voltam-se para o sombrio e oculto com o **Livro de Tribo: Uktena**. Os místicos da Nação Garou, os Uktena são os mestres de conhecimento há muito perdido, capazes de aprisionar espíritos maléficos e combater a Wyrm com magia desconhecida pelas outras tribos. Explore as profundezas do conhecimento dos Uktena. Descubra suas bênçãos e maldições, suas artes secretas. Se os Uktena não sabem de algo, é porque não vale a pena saber.

LOBISOMEM O Apocalipse

Mind's Eye Theatre

White Wolf Publishing

Nação Garou
Grupo de Traduções

World of Darkness