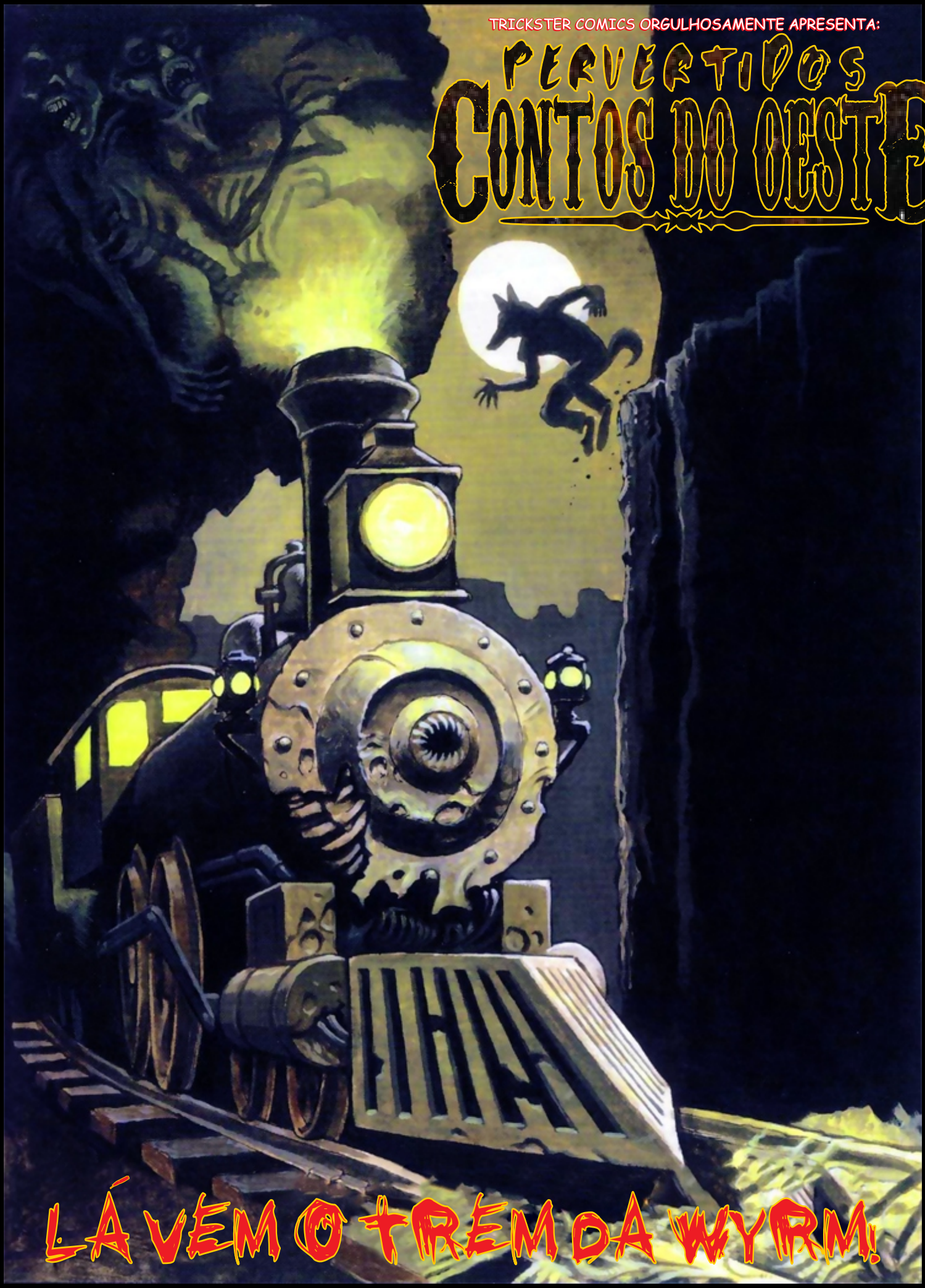
Nuwisha

Um Suplemento para Lobisomem: O Apocalipse
Livro de Raças Metamórficas 2



ESCRITO POR JAMES A. MOORE ARTE POR STEVE PRESCOTT LETRAS POR MATT MILBERGER

ALGUMAS PESSOAS NUNCA **APRENDEM**. NÃO É A COR DA PELE, MAS A PESSOA QUE **VESTE** A PELE QUE INTERESSA.
ESTAÇÃO FER
RAPAZES, PARECE QUE ALGUNS **ÍNDIUS** NUM PERCEBEM QUE **NUM SÃO BEM VINDOS** AQUI NA CIDADE.
ALGUMAS PESSOAS PRECISAM DE UMA LIÇÃO DE **BOAS MANEIRAS** PARA **LEMBRÁ-LAS**.
E AÍ, **PELE VERMELHA**.
E AÍ PRA VOCÊ TAMBÉM.
OCÊ NUM ACHA QUE ESTÁ UM POUCO LONGE DA **RESERVA**?
SÓ ESTOU ESPERANDO O TREM. VOU ESTAR LONGE LOGO.
ELES NÃO DEIXAM **ÍNDIUS** ENTRAR NO TREM. AS **SENHORAS** QUE ESTÃO NELE NÃO QUEREM PEGAR **PIOLHOS**.
ENTÃO É MELHOR **VOCÊ** SAIR. OS PIOLHOS RASTEJAM EM VOCÊ COMO UMA **SEGUNDA PELE**.
O QUÊ VOCÊ DISSE?!
APENAS A **VERDADE**. ACALME-SE AGORA, ANTES QUE VOCÊ SE MACHUQUE.
HA HA HA HA
DROGA CLEETUS, ACHO QUE ELE TÁ TE SACANEANDO.
ENSINE A ELE **BOAS MANEIRAS CLEETUS**.

VAMOS VER QUÃO VOCÊ **RI** QUANDO O **TREM** PASSAR POR CIMA DOCÊ!
ESTAÇÃO FERROVIÁRIA
AGORA, CLEETUS, VOCÊ VAI CONSEGUIR APENAS SE MACHUCAR.
TÁ NA HORA DE CONVERSAR COM **DEUS**, PELE-VERMELHA.
EU PERDÔO VOCÊ. VOCÊ É **ESTÚPIDO** E NÃO SABE FAZER NADA MELHOR.
ADEUS, CLEETUS.
M-ME **LARGA**! VOCÊ VAI MATAR NÓS DOIS!
NÃO. APENAS VOCÊ.
NÃÃÃOOOO! NÃO, **POR FAVOOOOOR**!
SCREEEEEEEEEEE
FIM
O TREM **ARREBENTOU** O INDIU PARA **FORA** DA SUA PELE! NÃO SOBROU **NADA**.
EU-EU NÃO PUDE **PARAR** A TEMPO... EU TENTEI PARAR, MAS EU...
AIMEUDEUS, CLEETUS. (GASP) DEUS TODO PODEROSO!

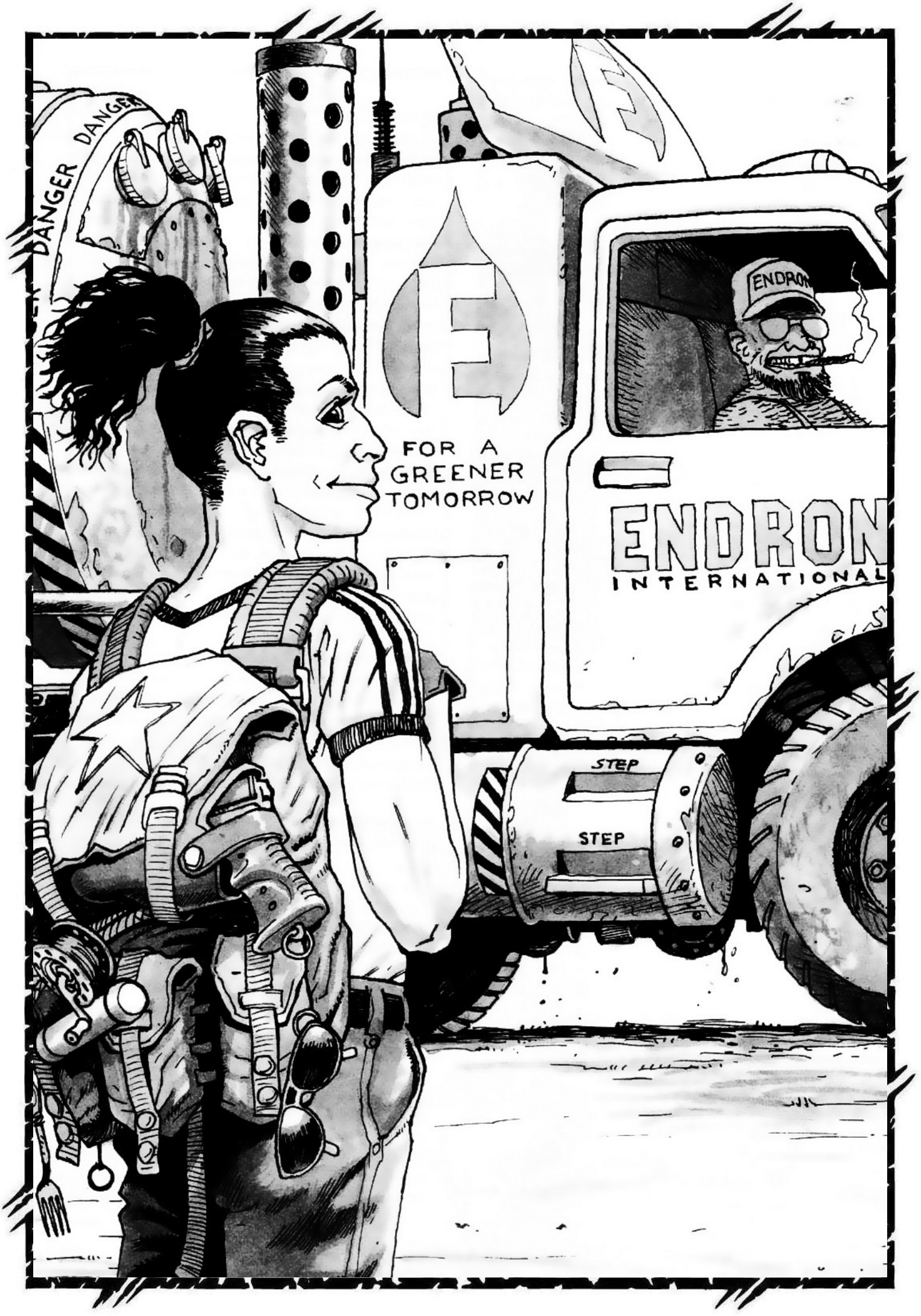
EU **PODERIA** TÊ-LO DEIXADO VIVO. MAS ELE NÃO **MERECIA**.
DE **MODO ALGUM** HAVIA UMA **PESSOA** ALI DENTRO. VOCÊS RAPAZES SÃO **LOUCOS**.
VOCÊS DEVEM PROCURAR O **DOUTOR VALKENBURG**. ALGUÉM CHAME O **XERIFE**.
POBRE **CLEETUS**. MESMO NA MORTE, ELE ATRASOU MINHA JORNADA ATRASANDO O TREM. MAS AGORA EU TENHO MINHA CHANCE DE CONHECER OS **SEGREDOS** DESSA ESTRADA DE FERRO.
NENHUMA **MÁCULA DA WYRM** NO TREM. NUNCA **HÁ** NESSE PONTO DA VIAGEM. MAS QUANDO ELE CHEGA À CALIFÓRNIA, NUNCA SOBRA NENHUM HUMANO - APENAS **ABERRAÇÕES** INFESTADAS POR MALDITOS.
O QUE EM NOME DO-?
COIOTE!!!

MAMÃE! MAMÃE! OLHA PRO CÉU!
HMMF! ESTÁ BEM, QUERIDO. AGORA VOLTE A DORMIR.
TRÊS **ASES** E DOIS **OITOS**! OLHEM E **CHOREM**!
MAMÃÃÃEEEE!!
UH-!
AAARGG!
¡JESUS AMADO!
MAMÃE, O **PAPAI** ESTÁ MESMO NOS ESPERANDO EM SÃO FRANCISCO?
QUE BOM, ESTOU **FAMINTO**.
SIM, QUERIDO.
VOCÊ PODERÁ COMER **DEPOIS** DE MIM, SEU PEQUENO-

AGORA EU **SEI**. EU QUASE DESEJARIA **QUE NÃO**, MAS AGORA EU **SEI**.
UMA COISA DE CADA VEZ. O **TREM** PRIMEIRO. O PORTAL PODE ESPERAR.
EU NÃO SEI COMO **FECHAREI** O PORTAL DE ENTRADA DESSES MALDITOS. O **TREM** NÃO PARECE SER MUITO DIFÍCIL DE RESOLVER.
TRAPACEIRO, CONCEDA-ME **VELOCIDADE**. VOU PRECISAR DE SUA **AJUDA** COM ESSA, COIOTE.
CORRA, SEU BASTARDO! CORRA E **VENÇA**!
QUASE **LÁ**. E ENTÃO VOCÊ DESCOBRIRÁ O QUE SIGNIFICA **ATRAVESSAR** O CAMINHO DOS **NUWISHA**.

VAMOS **DANÇAR**. VOCÊ E EU. VAMOS **DANÇAR**, E VOCÊ VAI **MORRER**.
ESTA É **MINHA** TERRA, SEUS TOLOS!
CONCEDA-ME ESSE **DOM**, COIOTE, E EU PREGAREI VÁRIOS **TRUQUES** EM SEU NOME.
VAMOS DANÇAR **JUNTOS**, SEU LINDO **OTÁRIO**!

MESMO A **UMBRA PROFUNDA** NÃO É LONGE O **BASTANTE**, MAS AQUI, PELO MENOS, AS ABERRAÇÕES NÃO FARÃO **MAL** ALGUM.
EU **AGRADEÇO** PELO DOM, COIOTE. MAS VOCÊ VAI ME COBRAR ALGO EM TROCA, COMO NO **PASSADO**?
COMO SE EU PRECISASSE PERGUNTAR. NO FIM DAS CONTAS, VOCÊ É O **TRAPACEIRO**, MAS EU NUNCA ESPERAVA POR **ISSO**.
ESTÁ ME **OUVINDO** COIOTE? DE TODOS OS LUGARES PRA ME MANDAR, VOCÊ ESCOLHE LOGO **MALFEAS**? ISSO DEVE SER **INTERESSANTE**...
PRÓXIMA EDIÇÃO: SONHOS DE MALFEAS E COISAS ESTRANHAS.


DANGER DANGER
ENDRON
FOR A
GREENER
TOMORROW
ENDRON
INTERNATIONAL
STEP
STEP

Créditos

Autor: James A. Moore
Desenvolvimento: Ethan Skemp
Editor: Cynthia Summers
Direção de Arte: Aileen E. Miles
Arte Interna: Steve Prescott
Layout e Diagramação: Steve Prescott
Arte da Capa: Matt Milberger
Design da Capa: Matt Milberger

Créditos da Edição Brasileira

Copyright: White Wolf
Título Original: Breedbook Nuwisha
Tradução: Sho'nuff ***(Lendas, Introdução, Capítulo 3, Apêndice 2 e 3)***, Tony ***(Capítulo 1 e 2, Apêndice 1)***
Revisão: Chokos, Dud's L.H.P., Thales de Fionn, Krlos Andarilho do Horizonte e Pena de Prata
Capas e Imagens: Ideos
Diagramação e Planilha: Folha do Outono

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

© 1997 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem a permissão expressa do publicante é expressamente proibida, exceto para propósito de resenhas. White Wolf é uma marca registrada da White Wolf Publishing, Inc. Lobisomem: O Apocalipse, Guia dos Jogadores de Lobisomem e Nuwisha são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos aqui contidos estão registrados pela White Wolf Publishing, Inc. a menos que o contrário esteja citado. É permitido fotocopiar as planilhas de personagem para uso pessoal.

A menção ou referência a qualquer empresa ou produto nestas páginas não é um desafio a marca registrada ou direito autoral envolvido.

Devido a maturidade dos temas e assuntos, recomenda-se cautela ao leitor.

Então, onde está o Mundo das Trevas na internet? Ora, aqui:

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

Traga um amigo.

IMPRESSÃO PERMITIDA SOMENTE COM A PROPRIEDADE DO LIVRO OU PDF ORIGINAL

Agradecimentos Especiais:

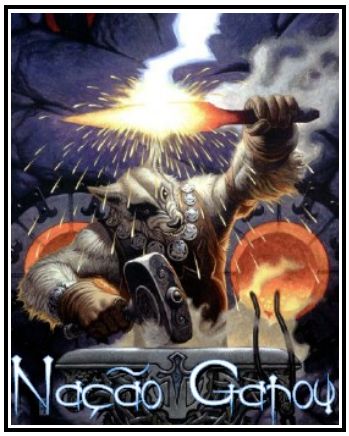
Mike "Zug Zug" **Tinney**, por ir para casa só para tomar banho e trocar de roupas entre as campanhas de Warcraft II.
Brian "Dabu" **Glass**, por ser tão mal.
Tim "Prego na Cabeça" **Byrd**, por cozinhar a sobrinha para efeitos emocionais.
Robby "Questor Fala-com-Árvores" **Poore**, por acidentalmente divulgar que trabalha para a White Wolf.
Louvie "Punhado de Amor" **Locklear**, pelo mais fofo, pequeno e velho companheiro de jogo que você já viu.
Justin "Eu Sou a Internet" **Achilli**, por ser, enfaticamente, um dos Caras Maus da Indústria de Jogos.

O autor gostaria de agradecer a George Hutto por sua inestimável assistência na pesquisa das lendas do Coiote. Um agradecimento igualmente especial a minha esposa, Bonnie Moore, quem sempre consegue me impedir de levar a vida tão a sério.

Advêrtencia

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 28º trabalho, concluído em 26.02.2012



Nuwisha

Conteúdo

Introdução: Risada ao Vento 13

Capítulo Um: A Verdade Sobre o Mundo 15
A história Nuwisha do mundo

Capítulo Dois: Como ser um Nuwisha Decente 27
A cultura dos metamorfos coiote

Capítulo Três: O Mundo pelos Olhos do Coiote 39
Os Nuwisha pelo mundo e além

Apêndice Um: Brinquedos e Truques 49
Dons, totens e fetiches dos metamorfos coiote

Apêndice Dois: Filhos do Coiote 59
Quatro modelos prontos para jogar

Apêndice Três: Os Preferidos do Coiote 68
Os Nuwisha famosos do passado e do presente

Introdução: Risada ao Vento

Não leve a vida tão a sério. Você nunca sairá dela vivo.
— Pernalonga, desenhos da Warner Brothers

Existem muitas coisas para se saber sobre sua nova vida, mais do que você possa imaginar. Mas existem duas coisas que você deve saber antes de tudo. A primeira coisa que você deve saber é a seguinte, existem mais outros como você do que você imagina. Eu sou um Nuwisha, assim como você também é um Nuwisha. Somos apenas dois de muitos. A segunda coisa que você deve saber é que estou lhe contando um segredo. Não podemos contar aos outros que somos poderosos, porque senão, nos caçarão e nos matarão. Falarei mais sobre isso depois.

Provavelmente você acha que sua vida acabou. Não é verdade; está apenas começando. Eu contarei a você sobre o mundo, como ele realmente é, e você irá compreender que existe mais a se saber do que a maioria das pessoas pode ver. É uma boa coisa a se saber, porque quando você entende o mundo, você começa a ver o humor. Humor é importante. Na longa caminhada, é a mais importante das coisas.

Por que o humor é importante? Oh, bem, isso vai demorar um pouco. Sente-se — era sério quando falei que vai demorar. Não discuta, apenas faça isso. O humor é importante porque ajuda você a manter a boa perspectiva. Meu professor costumava dizer que ele "preferia ver o mundo com o canto dos olhos e com os olhos semicerrados". Posso ver nos seus olhos que você não entende o que quer dizer. Você consegue. É só você ser paciente. Na longa jornada, tudo é apenas questão de perspectiva. Olhos semicerrados e olhar com o canto dos olhos é uma boa perspectiva para se ter.

Coiote é o nosso pai. Ele faz poucas exigências para nós, mas aquelas que faz são as poucas coisas que ele leva a sério no mundo. É tão fácil seguir suas ordens como ignorá-las. Porque — e eu digo por experiência própria — o temperamento de Coiote é milhares de vezes pior do que qualquer desastre natural que você já ouviu falar em toda a sua vida. Quando Coiote está nervoso, ele escolhe você como alvo de suas piadas. E acredite em mim, suas piadas são perigosas — você pode morrer rindo delas.

Nós não estamos sozinhos. Existem outros metamorfos, e todos eles acreditam que somos meramente os bobos da corte do mundo. É o que queremos que acreditem. Se eles nos acharem inofensivos, eles não entenderão as tarefas que nós realizamos. Meu nome é Loki Ri-Pra-Caramba. Fique aqui comigo e eu ensinarei você.

NUWISHA

Riso e Vida

Por James A. Moore

Capítulo Um: A Verdade Sobre o Mundo

O macaco persegue tudo. Mas nunca pega nada, porque ele é instantaneamente distraído por outra coisa. Apenas a alegria de correr e pular e nunca a terrível desordem de possuir coisas indesejadas.
— Hanuman, **O *Mahabharata*** (William Buck, tradutor)

Como o Mundo Chegou ao Que é Hoje e Como os Nuwisha Aprenderam com a Tolice Alheia

O Coiote foi o primeiro. Quando você lembra disto, você compreende tudo melhor. Bem no começo, quando o mundo era novo, haviam poucas coisas para o Coiote fazer. Ele não tinha amigos e ninguém para conversar. Então ele fez os outros. Ele fez patos, pois eles gostavam de papear e fazer-lhe companhia. Ele fez a água, para ela cantar para ele dormir. Por algum tempo, isso bastou. Com o tempo, ele ficou entediado com os patos e com a água, e decidiu construir o restante da Terra. Isso ele fez cantando, como ele fez quando criou os patos e a água. Sua canção foi grande e gloriosa, e muitas criaturas vieram a ele, descendo das estrelas para ouvirem o Coiote cantar. A Terra era nova para elas, assim ficaram na Terra, que era um ótimo lugar para descansar. Algumas criaturas eram como animais e outras eram como monstros. O quê? Falarei a você sobre os monstros depois, deixe-me contar do meu jeito.

Algumas criaturas, como o ornitorrinco, o Coiote criou. Ele os fez com livre arbítrio, porque Coiote não precisava de servos naqueles dias. Nem todos os servos são criaturas sem mente, mas esse não é o ponto. Ele queria diversão e conversas interessantes, então ele fez cada uma de suas criaturas o mais diferente possível das outras. Ele apenas repetiu partes de sua canção em ordens diferentes para ver no que dava.

A cada criatura que vinha à Terra, o Coiote a estudava e conhecia seus costumes, porque no fundo do coração, o Coiote é um trapaceiro e a melhor maneira de pregar peças nos outros é parecer inofensivo. O Coiote aprendeu a tomar as formas de todas as outras criaturas, de modo que ele poderia sempre parecer inofensivo. Com o tempo, muitas criaturas esqueceram as estrelas e ficaram na Terra. Elas não tinham mais outra casa.

Luna, a Lua que paira acima de nós e brilha a sua luz para todos verem quando está disposta, ficou muito chateada quando o Coiote criou a Terra. "Coiote", ela gritou, "você fez um lugar que é mais agradável aos olhos do que Eu. Agora tudo o que viveu e habitou na minha superfície foi embora."

O Coiote sorriu e disse: "Luna, você é tão bonita quanto qualquer criatura que já existiu. Você não tem

nada a temer, pois as criaturas que te deixaram ainda estão por perto e elas voltarão para você quando estiverem prontas."

Luna não gostou dessa resposta. "É verdade que eu sou bonita, mas a Terra tem uma beleza especial por si própria e ainda estou sozinha."

"Você nunca estará sozinha. Cantarei para você todas as noites, quando o Sol se pôr. Cantarei para você sobre sua beleza de hoje em diante, porque eu não queria que você perdesse tudo o que preza."

"Mas o que devo fazer quando o Sol estiver no céu?" perguntou Luna.

"O Sol a aquecerá e a confortará durante o dia. Quando a noite vier, cantarei para você. É tudo que posso fazer."

Luna ainda se sentia desprezada, mas aceitou a oferta. Esse é o motivo pelo qual ela muda sua face a todo momento. Em alguns dias, ela aceitava a homenagem do Coiote, em outros ela exigia mais. Quando Luna brilha sobre nós, ela está contente com Coiote e com a Terra que ele criou. Quando ela não mostra sua face, ela está irritada. O Coiote ainda chama por Luna, como nós, seus filhos.

As Coisas Dão Errado — e Certo

Obviamente, o Coiote cometeu alguns enganos ao longo do caminho. Um dos maiores foi criar os humanos. Ele os criou para habitar a Terra e serem amigos dos animais, mas ele os fez dos restos de um monstro e muitos ainda carregavam os traços do monstro próximo ao coração. No início tudo ia bem, mas com o tempo, os humanos foram ficando gananciosos. Muitas criaturas foram ao Coiote e disseram, "Irmão Coiote, esses humanos são insensatos. Não pertencem a esse lugar."

O Coiote meditou sobre isso e disse, "Eles são insensatos, de fato, mas eles estão aqui agora e eu não vou mandá-los embora. Temos apenas que aceitar que eles são diferentes."

O Lobo caminhava pelas florestas e agrupou um grande número de humanos entre suas patas. Ele disse que levaria alguns dos seres humanos mais nobres em sua matilha. "Eles crescerão fortes como eu e aprenderão a respeitar o mundo."

O Coiote sorriu e comentou, "Isso é bom, pois os humanos precisarão de quem os oriente caso eles forem viver nesse mundo. Talvez eu ensine algumas coisas por conta própria, talvez não. Ainda não decidi."

O Gato, sempre com ciúmes do Lobo, disse que poderia tomar alguns em suas dobras tão bem quanto o Lobo. "Eles aprenderão a ser independentes e descobrirão como caçar e a se defender sozinhos."

O Coiote disse-lhe, "Isso é bom, pois os humanos precisarão de quem os oriente caso eles forem viver nesse mundo. Talvez eu ensine algumas coisas por conta própria, talvez não. Ainda não decidi."

O Tubarão recolheu alguns humanos e os ensinou a nadar. "Eles podem viver na água, onde eles não farão mal aos animais terrestres."

O Urso reivindicou alguns humanos para si, pegando-os gentilmente entre suas garras. "Os ensinarei a amar a Terra e, em tempos de necessidade, eles podem me ajudar a manter a Terra forte e saudável."

O Corvo levou alguns humanos a seu ninho, cuidando deles e os alimentando. "Eles aprenderão a voar e verão o mundo acima das nuvens. Desse modo, sempre poderá dar o alarme aos outros quando se aproximar o perigo."

O Rato pegou alguns também. Ele sorriu para os outros e levou seus humanos embora. Não disse uma só palavra sobre o que pretendia fazer com eles. Rato é assim mesmo — sigiloso.

O Lagarto recolheu alguns humanos para contar-lhes segredos do passado. "Eles se lembrarão de tudo que foi esquecido no mundo e, quando o tempo chegar, dividirão seus segredos."

A Cobra envolveu o seu corpo em torno de alguns seres humanos e os escondeu na terra onde vivia. "Eles aprenderão a rastejar, aprenderão a nadar e a se esconder no fundo dos rios. Eles aprenderão a subir em árvores e a trocar suas cores."

Por último, a Aranha veio e reuniu o resto dos seres humanos em sua teia. "Eles aprenderão a glória de construir uma bela teia e a beleza de emboscar de maneira correta a sua presa. Eles provarão o gosto do sangue de seus inimigos e aprenderão a proteger as plantações de outros seres humanos e de insetos que possam destruí-las."

A cada um desses animais, o Coiote disse a mesma coisa que disse ao Lobo. Cada um saiu satisfeito, mas o Verme pôs-se a frente. Ele tateou cegamente, a procura dos humanos que ele poderia proteger e nutrir, mas nada encontrou. "Irmão Coiote!" ele gritou. "Quero ajudar os humanos também, mas não vejo como posso."

O Coiote sorriu e sacudiu sua cabeça. "Irmão Verme, sua irmã, a Aranha, levou todos, porque ela acha que suas maneiras são melhores."

"Suas maneiras são absurdas," disse o Verme. "Caso ela o faç da sua maneira, o mundo se converterá em infinitas teias e nada poderá se mover sem ficar preso para sempre."

O Coiote suspirou, vendo que o Verme estava certo. "Talvez se você falar a ela, convença a dar-lhe alguns para que ensine seus modos."

"Vou tentar, Irmão Coiote, mas não acho que ela vai escutar."

"Devo ajudá-lo, Irmão Verme?" O Coiote ofereceu.

"Não quero sua ajuda," gritou o Verme. "Se você me ajudar, terei que pagar depois e não quero isso."

Enquanto o Coiote observava, o Verme rastejou até a teia de Aranha e falou baixinho, "Irmã Aranha, eu poderia ensinar aos humanos muito bem, mas não consegui, pois você levou todos. Posso pegar alguns deles para ensinar?"

A Aranha ajustou-se no centro da teia e pensou

sobre o que o Verme falou. Após algum tempo ela disse, "Pode ter quantos você conseguir libertar de minhas teias, Irmão Verme, mas você mesmo terá que pegá-los."

O Verme sorriu e começou a retirar. Ele recolheu vários humanos para si, movendo seu corpo e puxando-os para fora das teias. Para cada um que ele recolhia, dez ficavam livres das teias, e esses humanos correram para longe da área, recusando-se a aprender com os animais que se dispuseram a ensiná-los. Logo, o Verme tinha muitos seres humanos em suas mãos. Quando sua satisfação era plena, ele tentou sair da teia, apenas para descobrir que ele próprio estava preso. "Irmã Aranha, estou preso nas suas teias. Pode me soltar?"

A Aranha olhou para o Verme e sorriu. "Não, Irmão Verme. Você está na minha teia, agora você pertence a mim. Agora você deve ficar aqui para sempre e fazer-me companhia."

O Verme gritou e pediu por ajuda, mas ninguém estava lá para ajudá-lo, exceto o Coiote. O Coiote viu sua situação e riu. "Você está bem preso, Irmão Verme. Eu posso ajudá-lo, mas acho que você precisa de uma lição. Eu vi alguns dos humanos que você tentou pegar para si, você foi muito ganancioso."

"Não fui ganancioso," disse o Verme. "Eu apenas quis salvá-los das teias da Irmã Aranha, que nunca permitiria pensarem por si próprios. Ela iria capturar seus sonhos e devorá-los como se fosse sangue de moscas."

"Isso é verdade, mas esses são seus modos." O Coiote balançou sua cabeça tristemente. "Ainda assim, acho que você estava tentando ser ganancioso, pois essa é sua maneira. Você está sempre faminto e come mais do que a parte que lhe cabe. Deixarei você preso na teia e voltarei de tempos em tempos ver o que você está fazendo. Ou você prefere pedir minha ajuda agora, Irmão Verme, sabendo que terá de me ajudar algum dia no futuro? Se você me pedir ajuda, eu o ajudarei."

"Nunca!" O Verme debateu-se mais ainda e a teia da Aranha o prendeu mais firmemente envolta dele. "Eu nunca pedirei por sua ajuda, Irmão Coiote, porque você riu de mim."

O Coiote saiu, rindo da estupidez do Verme. A Aranha riu também, sabendo que o Verme nunca se libertaria dela. O Verme não riu. O Verme começou a chorar e chora até hoje. Isto é o que desequilibrou nosso mundo.

Este é um conto que você nunca deve dividir com outros metamorfos, porque eles pensarão que o Coiote errou ao fazer o que fez. Nós entendemos melhor. O Verme poderá se libertar um dia de sua prisão, isso é o que o Verme mais deseja. O Coiote deixou o Verme lá, porque ele é tolo e ganancioso, assim como todos aqueles que o seguem.

O Coiote também decidiu consertar, ao seu próprio modo, os danos para aquilo que tinha feito. Ele nos criou. A partir dos humanos que escaparam quando foram arrancados da teia da Aranha, o Coiote escolheu os mais astutos e perspicazes. A estes ele ensinou a ser como ele é. E durante o aprendizado, ele os mudou. Eles não eram

mais apenas humanos, eles eram como nós somos agora. Eles eram Nuwisha.

Esta é a verdade sobre o que aconteceu e é também uma mentira. Mas nessa história existem mais verdades do que qualquer outro metamorfo esperaria saber.

Quando o Mundo Ficou Pequeno Demais

Embora muitas das Raças Metamórficas travassem guerras mesquinhas entre si, visando garantir esse pedaço da floresta ou aquela parte do lago, nós Nuwisha fizemos o que fomos criados para fazer. Nós procuramos a verdade em todas as coisas. A curiosidade é, talvez, a maior fraqueza dos Nuwisha. É também nosso maior presente. Assim como o Coiote é curioso, nós somos curiosos. Não há um enigma que desistiremos de resolver, não importa o quão complicado seja. Quando o enigma está resolvido, vamos embora, porque poucos de nós conseguem ficar em um só lugar por muito tempo. O lugar que antes era tão incrível e desconhecido, logo fica envelhecido e triste. Assim como nós começamos a viajar, o Coiote começou a visitar outros lugares também. Ele esqueceu a Mãe Terra e anda pela Umbra, procurando novos lugares para ver e novos mistérios para desvendar.

Primeiramente, nós estávamos felizes por vagar apenas por uma só Terra, buscando encontrar novas e incríveis coisas que nunca tivessem sido vistas antes. Naqueles dias, os escolhidos pela Wyrm eram poucos. Sim, o mesmo Verme de quem falei antes, mas ele ficou doido com a trapaça da Aranha. Embora não houvesse muitas das criaturas da Wyrm, elas eram o suficiente para deixar nossas jornadas perigosas. Ainda assim, havia montanhas para ver e cavernas a serem exploradas. Isso era muito mais importante do que a segurança. Nós aprendemos muitas coisas. E para cada boa história que pudéssemos contar ao Coiote, ele nos retribuiria com um Dom, um truque que poderíamos aprontar com os outros.

Como todas as coisas, rapidamente a Terra tornou-se chata. As montanhas não nos satisfaziam mais e, assim, começamos a jornada para outras Terras. Mas as pessoas nessas outras Terras não eram tolerantes com estrangeiros. O Coiote observou isso e nos ensinou um Dom especial. Eu disse a você como o Coiote havia estudado todas as criaturas que vieram para esse mundo e ele conhecia seus caminhos mais do que eles próprios conheciam. Mais importante ainda, ele sabia como imitá-los. O que o Coiote aprendeu ele passou para seus filhos. O Coiote nos ensinou a nos esconder debaixo de outras peles, com isso nós podemos parecer tão normais para os habitantes de terras estrangeiras como seus próprios parentes. Muito antes dos vikings atravessarem o oceano em seus navios de guerra, os Nuwisha já haviam tomado conhecimento de todos os lugares na Mãe Terra. O quê? Oh — nós a chamamos de Mãe Terra como um sinal de respeito. O Coiote nunca foi o mais cuidadoso

dos pais e a Terra fez de tudo para nos manter nutridos quando éramos jovens. Os outros têm seus próprios nomes para Terra. Os Garou — escolhidos pelo Lobo — chamam-na Gaia, porque essa é a única forma que eles consideram própria. Lembre-se disso quando interagir com eles.

Onde eu estava? Ah, sim. Viajamos por vários lugares, estudamos muitas culturas e, de tempos em tempos, nós retornamos a esta Terra e nos juntamos para contar nossas histórias. Assim, descobrimos os segredos dos outros metamorfos e aprendemos a nos misturar com eles. Muitas das terras que visitamos não respeitam o Coiote como fazemos. Eles o conhecem, só que por nomes diferentes. Ele é realmente só um ser, mas ele é o trapaceiro e, por sê-lo, mudou muitas vezes de nome para adequar-se ao ambiente onde estava.

Na verdade, o Coiote é o único Trapaceiro. Mas, por ele ser conhecido de várias formas e por muitos nomes diferentes, nós também devemos aprender esses outros nomes. Em alguns lugares, ele é Ti Malice, o totem aranha. Em partes da Europa, ele é conhecido como Loki, o deus da trapaça. Ele também é conhecido como Corvo, o metamorfo; Oghma, o bardo; Xochipilli, o deus da oportunidade. Ele é o deus da possibilidade na China também, onde é chamado de Chung Kuel. No Egito, é chamado de Ptah, por lá eles compreendem que ele criou a Mãe Terra e conhece tudo o que há para saber sobre os céus. Na Grécia, o chamam de Pan, e suas paixões pelo amor são lendárias. No Japão, é conhecido como Kishijoten, e usa a forma de uma mulher. Existem mais nomes, mas em verdade todos são o mesmo Trapaceiro. Nós o chamamos Coiote, para nós esse é seu primeiro nome.

Por vários anos, agimos como as crianças agem, constantemente trapaceando os outros e fazendo com que fizessem o trabalho pesado. Isso pode parecer cruel para alguns, mas essa é a maneira do Coiote e, por assim, a nossa maneira também. Naquele tempo, a grande batalha entre a Wyrm e a Weaver — também conhecida por nós como Aranha — não era tão severa. Causávamos poucos danos com nossas palhaçadas e piadas.

Os tempos mudaram e a maioria das coisas mudou junto, a maioria de nós também. Esse é um segredo desconhecido para a maioria das criaturas que vivem na Mãe Terra. Só é um segredo porque eles não desejam saber a verdade. O Coiote enxerga isso e por conta disto ele está triste.

Quando as Lições Comecaram

O Coiote pensou muito e por muito tempo sobre o modo como os humanos estavam alterando a Mãe Terra. Havia pouco que ele pudesse fazer, pois ele não queria prejudicar aos que ele havia dado liberdade. "Todos tem o direito de escolher como querem viver e não sou eu quem vai dizer para agirem de outra maneira," ele falou. Ainda assim, ele não poderia permitir que as mudanças continuassem sem que pelo menos alguns pudessem enxergar os erros que estavam cometendo.

A grande guerra entre a Wyrm e a Weaver causou muitos problemas, tantos que o Coiote já não podia se afastar por muito tempo da Mãe Terra sem arriscar que ela fosse ferida. Enquanto os dois inimigos combatiam, as teias da Aranha cresceram desordenadamente e começaram a capturar a Mãe Terra. Se o Coiote voltasse, a Mãe Terra certamente seria prejudicada pelos danos causados a Grande Teia da Aranha. Então ele decidiu que os Nuwisha deveriam aprender como ensinar aos outros suas responsabilidades. Eles protestaram, dizendo que não conseguiriam fazer trapaças em honra ao Coiote se tivessem que ensinar aos outros como enxergar o mundo. O Coiote riu e respondeu, "Vocês não compreendem, explicarei a vocês. As melhores traquinagens são aquelas que fazem com que seus oponentes aprendam. As melhores piadas são aquelas que ensinam aqueles que as ouvem a ficarem atentos à verdade. Vocês não devem parar de pregar peças, mas sim usá-las para ensinar aos outros aquilo que sabem."

E nossos ancestrais ouviram o Coiote e aprenderam as melhores formas de se divertirem. O Coiote por sua vez ensinou-nos a caminhar entre as estrelas. Fomos os primeiros a deixar o Reino de Gaia e entrar na Umbra. Esse fato nos tornou especiais. Nós somos os professores. Nós devemos ensinar aos outros, mas nunca devemos deixar que eles saibam que estão aprendendo alguma coisa conosco.

Caras Novas nas Terras Puras

Aquilo a que temos nos referido apenas como Terra é chamada de Terras Puras por nossos primos, os Wendigo e os Uktena. Eles são Garou, isso é verdade, mas não são tão ruins quanto os Garou de outros lugares. Os Crias de Fenris, as Fúrias Negras e os Andarilhos do Asfalto — todos vieram de outros lugares, todos são temperamentais e infantis. Verdade, nós somos infantis, também, mas de uma maneira melhor. E falando em criancice, pare de ficar se remexendo — se você continuar se movendo, perderá as melhores partes da história e não contarei de novo.

Nossos primos chamam esse lugar de Terras Puras porque os Filhos do Corvo, os Filhos do Gato, os Filhos do Lobo e nosso próprio povo trabalharam bastante para ter certeza de que os Filhos da Wyrm não pudessem danificar a Terra. Aqueles que não pudemos destruir foram forçados a um sono profundo e não são mais um problema. Os Uktena tomaram para si a responsabilidade de vigiá-los, assegurando que eles não despertassem de seu sono e causassem mais sofrimento. Naquele tempo, tudo estava calmo por aqui, como era a vontade do Coiote.

Muitos anos depois de nossa primeira travessia do oceano, os outros vieram às Terras Puras. Muitos dos Puros os ouviram, porque nós amávamos contar histórias de outros lugares. Eles estavam cautelosos com os europeus, mas nós já os conhecíamos e não estávamos com medo. "Certamente", nós dissemos, "eles estão apenas curiosos sobre esta terra e retornarão para suas

terras depois de observarem as coisas daqui." Não tínhamos ideia de que aqueles estrangeiros acreditavam em um único Deus ou de como eles brigavam entre si infindavelmente enquanto decidiam a maneira apropriada de como seu Deus deveria ser adorado. Nós não sabíamos que seu único Deus poderia tê-los afugentado de suas próprias terras.

Nisso nós fomos tolos.

Quando os europeus vieram às Terras Puras, eles pareciam querer apenas a paz. Isso era uma coisa legal e estávamos dispostos a dividir a Terra. Porque a Terra não nos pertencia, nós pertencíamos a Terra. A Terra não precisava de nós para sobreviver. Se todos nós partirmos hoje, a Terra estaria melhor assim. Isso funcionaria especialmente para os humanos.

Os europeus pareciam amigáveis, então permitimos que ficassem. Mas com o passar do tempo, viemos a entender que os europeus não vieram sozinhos. Eles trouxeram com eles os Filhos da Wyrm. A Wyrm é uma professora ciumenta e não gostou de ver uma terra onde suas maneiras não eram seguidas. Ela sussurrou nas mentes dos europeus e disse a eles que haviam lugares melhores para viver mais longe do oceano. Em seguida, quando os europeus estabeleceram-se nas novas áreas, ela lhes disse que havia terras melhores ainda pouco além de onde alcançava a visão, ainda mais distante de onde eles começaram. Os europeus escutaram e depois foram procurar por esses lugares melhores.

Agora, você deve entender que o Coiote ensinou algumas de suas trapaças para muitas das outras crianças. Alguns ainda o seguem hoje em dia. Muitos Garou seguem o Coiote. Dos nascidos quando Luna sorri para o mundo, ele dedica para Luna, porque ele quis que ela nunca estivesse sozinha novamente. Mas aqueles que nascem com a lua ausente do céu, pertencem todos ao Coiote. O Coiote também ensinou algumas de suas trapaças para a Wyrm, que aprendeu muito bem. Então a Wyrm pode enganar os Nuwisha, que foi exatamente o que houve quando os europeus chegaram as Terras Puras.

Os europeus vieram em paz, mas a Wyrm mudou a todos. Logo depois que chegaram, os estrangeiros começaram a ficar mal humorados. Suas colheitas não eram tão abundantes quanto esperavam e a Wyrm disse-lhes para irem para novos lugares, onde as colheitas seriam melhores. Como sempre, os europeus ouviram. Quando vieram através dos lugares onde viviam os Puros, os europeus fizeram promessas e fizeram acordos de viver em harmonia. Novamente e mais uma vez, os Puros concordariam, nada sabendo dos meios da Wyrm, e sempre os europeus queriam mais, porque a Wyrm nunca parava de sussurrar a eles.

Fizemos truques e brincadeiras para os europeus, sempre esperando que eles pudessem aprender. Ao contrário, os europeus ouviram a Wyrm, que lhes disse para ignorar as lições que oferecíamos e mudar-se de lugar, sempre se mudando.

Os Wendigo, os Uktena e os Croatan não gostavam do modo como os europeus agiam. Eles queriam sangue por sangue e vida por vida. Não poderíamos concordar com isso e eles agiram sem nós. Muitos dentre nosso povo quiseram parar com a violência, pois víamos que era justamente o que a Wyrm desejava. No fim, os Garou eram muitos e nós éramos poucos. Nossos anos de viagens nos abstiveram de um crescimento tão rápido quanto os dos Garou e seus anos de estagnação no mesmo lugar os fizeram muito mais fortes em número. Nós nos afastamos e permitimos que batalhassem por sua fúria, balançando tristemente a cabeça.

Entre os Puros, somente os Croatan compreenderam o erro que cometiam. Sua guerra e o ódio dos europeus acordaram uma das crias da Wyrm que estava esquecida sob a terra. A Devoradora de Almas era seu nome, ela saiu do solo com um pavoroso rugido, e mesmo os Garou europeus sabiam que alguma coisa estava errada. A cria da Wyrm combateu a todos e muitos morreram batalhando contra ela. Embora, no final, apenas os Croatan entenderam o que deveria ser feito. Em seu ódio, eles acordaram a besta e apenas suas vidas poderiam salvar o resto dos Puros. Para parar a Devoradora de Almas, os Croatan sacrificaram suas vidas.

O Coiote chorou, porque os Croatan eram muito parecidos com os Nuwisha. Eles têm um lugar especial em seu coração. Os Wendigo, com tristeza pela perda de seus irmãos, ficaram ainda mais furiosos, jurando destruir todos os europeus. Por sua causa, a guerra continuou. Os Uktena prometeram nunca mais esquecer seu dever sagrado de tomar conta das crias da Wyrm novamente. Até hoje eles lutam contra a Wyrm com uma sutileza que ganhou o respeito do Coiote, mas as ferramentas que eles usam são perigosas. Falarei mais sobre elas depois.

Muitos dos Nuwisha estavam furiosos com os Filhos do Lobo e os repreenderam por sua loucura. Ambos os Garou europeus e Puros escarneceram os Nuwisha. "O que vocês sabem sobre guerra, pequenos coiotes? Somos aqueles que pararam a Devoradora de Almas, não vocês."

"Não," disseram nossos ancestrais, "Os Croatan pararam a Devoradora de Almas. Vocês somente tiveram o trabalho de acordá-la com seus estúpidos modos."

Esse foi o começo da Guerra da Fúria, pelo menos para os Nuwisha. Na verdade a Guerra da Fúria há muito já tinha acontecido, mas não nas Terras Puras.

Veja, os Filhos do Lobo dizem que eles são os únicos dignos de servir Gaia porque eles lutam com mais frequência do que todos os outros juntos. Em seu orgulho, eles decidiram que eram os únicos dignos de servir a Mãe Terra. Como haviam feito em outros lugares, os Garou juraram destruir todos os outros Metamorfos. Os Corax foram abatidos e os Gurahl foram levados quase à extinção pelo número muito superior de Garou. Os Bastet foram caçados e mortos sempre que encontrados. Os furiosos Garou tolamente caçaram todos os servos de Gaia. Mesmo os Nuwisha estavam em perigo.

Coiote Ri-Para-Luna era a líder dos Nuwisha naqueles dias. Ela passou para o lado de Coiote, mas naquela época havia poucos que podiam igualá-la em inteligência ou truques. Ela viu o que os Garou fizeram aos outros Metamorfos e ela sabia que isso não deveria ser permitido acontecer aos Nuwisha.

Os Nuwisha se reuniram em seu maior ***kiba***, o lugar onde eles se conectam com o Coiote e a Umbra. No kiba, Coiote Ri-Para-Luna tornou seus planos conhecidos. Muitos dos Nuwisha riram ao ouvir o que ela queria fazer e todos concordaram. Ela escolheu os melhores guerreiros e os enviou para lidar com a parte mais difícil da missão. Onde quer que seus guerreiros encontrassem com os Garou europeus, eles faziam com que eles ficassem ainda mais irritados, até os Filhos do Lobo não poderem mais pensar direito. Quando os Garou estavam furiosos o suficiente, os guerreiros fugiam, mas fizeram de modo que os Garou soubessem com certeza para onde eles iam.

Ah, os Filhos do Lobo estavam furiosos! Eles perseguiram os Nuwisha, jurando fazê-los morrer lentamente. Os guerreiros apenas riram, tecendo seu caminho através das florestas e chamando os Garou, para ter certeza de que eles continuavam furiosos. Finalmente, quando a corrida se tornou cansativa e mesmo os mais furiosos dos Garou estavam pensando em voltar para casa, os guerreiros apresentaram seus desafios finais. Cada um ofereceu um caern — o nome Garou para os kiba — para a matilha que prometesse deixar os Nuwisha em paz.

A maioria dos Filhos do Lobo aceitou o acordo, embora alguns ainda quisessem vingança. Eles abandonaram aqueles que queriam sangue na floresta. Aqueles que preferiram o caern foram levados para um novo local, um local onde uma estrela caiu do céu e criou uma clareira na floresta. É um lugar de muito poder e beleza, onde o cibaku — o véu entre os mundos — era muito fino. Todos os Filhos do Lobo foram levados para lá. E todos chegaram ao mesmo tempo, porque era isso que Coiote Ri-Para-Luna planejava todo o tempo.

Os Filhos do Lobo ficaram furiosos. "O que é isso?" perguntaram. "Vocês disseram que se nós poupássemos vocês teríamos um novo caern!"

Os Nuwisha responderam a cada um: "Isso é um caern. É de vocês, nós não o reivindicaremos mais."

"Mas e quanto a esses outros Garou? Vocês também ofereceram o mesmo?"

"Vocês são todos Garou que lutam por Gaia. Vocês poderão dividir esse local sagrado ou vocês podem decidir entre vocês quem o possuirá. De todo modo, é de vocês. Vocês devem proteger a Mãe Terra da Wyrm e exigem que nenhum outro o faça. Então a Mãe Terra, também, é de vocês. Protejam bem a ambos." Com isso, os Filhos do Coiote saíram, deixando os lobisomens sozinhos para decidirem.

Os Garou estavam furiosos e queriam lutar. Ao invés de se unirem e dividirem o presente da Mãe Terra, eles se viraram uns contra os outros, arreganharam os dentes e atacaram. Isso foi um erro. Veja, quando Mãe Terra deu o kiba para os Nuwisha, ela somente pediu uma coisa: Qualquer um que derramasse sangue no seu local sagrado nunca mais seria capaz de usar seu portal para as estrelas. Caso os Garou tivessem concordado em dividir o caern, eles teriam ganhado um grande presente. Contudo, eles arruinaram o kiba, mas somente para eles próprios. O kiba continua existindo, mas nenhum Garou que vive nos dias de hoje conhece onde o kiba repousa. Eles ofenderam a Mãe Terra com sua fúria e por isso foram proibidos de conhecê-lo. Desse modo, nós protegemos um de nossos mais importantes tesouros. Agora apenas os Corax, os Gurahl e os Nuwisha podem usar o kiba.

Enquanto os guerreiros mantinham os Garou ocupados a seu modo, o restante de nosso povo trabalhou duro também. Eles percorreram toda a Terra e encontraram todos os mais poderosos kibas. Uma vez lá, eles solicitaram a ajuda do Coiote e dançaram por sua glória. Eles mostraram a ele a trapaça que usaram com os Garou e o Coiote riu. Ele estava tão contente que os ajudou com seu pedido. O Coiote escondeu os mais poderosos kibas de qualquer um, exceto os Nuwisha, tornando-os impossíveis de encontrar. Quando ele terminou, os Nuwisha juntaram-se, todos exceto os guerreiros, e eles saíram da Terra. Atualmente a maioria dos Filhos do Coiote vive entre as estrelas. Apenas alguns ficaram pra trás, como eu, e aguardaram pelos outros que iriam nascer, porque iríamos ensiná-los, assim com eu estou ensinando você.

Os Garou sentiram que nós traímos a Mãe Terra, quando nós os trapaceamos quando demos de presente o kiba. Na verdade, procuramos ensiná-los sobre o erro nos seus modos. Os Nuwisha sabiam que os Garou lutariam pelo kiba. Esse é o seu modo. Eles ainda são crianças em mais coisas do que a maioria poderia compreender. Nós esperávamos que mostrando o quão facilmente eles pudessem perder o kiba, pudéssemos mostrar também o quão facilmente a Mãe Terra pode ser perdida. Eles nos chamaram de trapaceiros, que é o que somos, e também ignoraram o aviso que demos. Eles ignoraram o aviso por muito, muito tempo. Agora eles tentam fazer as pazes. Eles tentam parar os rios sangrentos de corrupção com pouco mais que um balde para segurar as águas.

O Oeste Selvagem

Os europeus não puderam ser parados. Talvez de algum modo estivessem certos quando falavam que eram os escolhidos de Gaia. A despeito de nossos imensos esforços, os europeus vinham para conquistar toda a Terra. Quando eles encontraram os Puros, eles fizeram as mesmas promessas que eles sempre faziam e também quebraram essas promessas. Quando os Puros resolveram revidar, os europeus os abateram. Uma das piadas das quais não rimos é a habilidade dos europeus de justificar qualquer ação que eles tomam. Se não é em nome de seu Deus, é em nome de uma fera mítica chamada "progresso". Entre essas duas forças, os recém chegados puderam encontrar razões para qualquer atrocidade que cometiam.

Nós, Nuwisha, nunca fomos combatentes. Temos nossos guerreiros, mas mesmo nossos mais poderosos guerreiros preferem deixar o derramamento de sangue para outro, sempre que possível. A violência somente causa dor. Preferimos trazer alegria e compreensão através do riso. Tanto para os Garou, como também para os humanos. Nós conseguíamos não estar onde eles poderiam nos pegar e nos esmagar — a maioria de nós, de qualquer maneira. Há exceções para todas as regras. Essa é a maneira do Coiote e também a nossa.

A cada geração Nuwisha, o Coiote escolhe um como seu favorito. Esse escolhido é capaz de realizar incríveis proezas. Para a geração nascida durante o tempo da busca européia pela costa oeste da Terra, o escolhido foi Riso de Muitas-Peles. Muitas-Peles nasceu dos Puros e sentiu que tinha uma enorme dívida com eles por tolerarem suas inúmeras brincadeiras. Quando os europeus chegaram ao oeste, ele começou a pagar a dívida.

Alguns disseram que ele era arrogante além das palavras, porque sempre que os europeus o irritavam, ele sorria e balançava a cabeça. "Tolos," ele dizia "vocês chegaram a ***minha*** casa agora e eu vou ter certeza de que vocês compreendam que terras estão cruzando."

Muitas coisas são creditadas a Riso de Muitas-Peles, mas apenas ele e o Coiote sabem quais são verdadeiras. Muitas-Peles nunca contou sobre suas realizações. Ele preferia contar as histórias daqueles que já se tinham ido. Alguns dizem que Muitas-Peles foi a razão da morte de Custer em Little Bighorn. Muitos contam como ele pôs um fim aos piores barões das terras roubadas dos Puros, alguns dizem que ele escondeu os nossos mais poderosos kibas de serem descobertos quando os europeus rastejaram através da Terra, gordos como vermes numa carcaça de búfalo. Riso de Muitas-Peles não fala dessas coisas. Quando perguntado, ele apenas sorri e segue seu caminho como se estivesse relembrando de maravilhosas trapaças.

Ainda assim, por mais numerosas que tenham sido suas trapaças, Riso de Muitas-Peles era apenas um Nuwisha. No fim, os europeus tomaram o que eles queriam e não houve nada que ele pudesse fazer. Tudo o que ele conseguiu esconder são lugares onde nenhum humano jamais foi, e mesmo os satélites e câmeras especiais não podem ver.

Ele continua vivo hoje em dia. Talvez, se você tiver sorte, você poderá encontrá-lo.

A Era Industrial

Humanos, sempre tentando tornar suas vidas mais fáceis, são perfeitas fontes de alimento para a Wyrm. Desde o primeiro momento em que se aproveitaram do sangue da Mãe Terra, eles têm procurado maneiras de queimar esse sangue e viver no luxo. Por muito tempo eles podiam apenas queimar o sangue em lanternas ou usá-lo para mover algumas grandes peças de mecanismos. Mas com o passar do tempo, eles aprenderam a fazer

novos brinquedos, como os automóveis. Tão logo eles conseguiram por em movimento suas carruagens sem cavalo e todos queriam ter uma. Para atender a demanda de seus pares, eles criaram o perfeito instrumento da Wyrm: A linha de montagem.

Logo os automóveis estavam em todos os lugares e com eles trouxeram suas Pragas. Onde antes os homens olhavam para o ouro à mão, eles agora têm máquinas que poderiam arrancar a carne da Mãe Terra fora. Os metais dos quais eles necessitavam em pequenas quantidades antes, eles agora necessitam em altíssimas quantidades. Eles precisam do ferro e do cobre para conseguir mais máquinas e mais conveniências. Para cada parte da Terra que eles feriam, eles atraíam mais Malditos para se esbaldarem nas entranhas da Mãe Terra. Durante os tempos passados, nós consideramos as armas dos humanos estranhos brinquedos de pouca importância no mundo. Agora entendemos porquê esses e outros brinquedos são mais importantes para os humanos do que a Terra jamais poderia ser.

Os incríveis trens moveram-se através da Terra, e trouxeram ainda mais europeus. Os trens tossiram fumaça preta e sujeira, mas a Terra parecia bem grande para lidar com as pequenas nuvens, e nunca pensamos em pará-los. Por um tempo, cada Nuwisha que ainda estava na Mãe Terra não queria nada além de brincar com os trens e sacanear com as pessoas que andavam nos super cavalos de ferro. Eles pararam quando os europeus começaram a fazer suas fábricas.

As fábricas eram estranhas e misteriosas para nós. Nenhum dos Puros imaginou uma construção onde pessoas iam para construir mais brinquedos. Não poucos brinquedos, mas milhares deles, mais do que qualquer um poderia necessitar. As pessoas que entravam nesses edifícios começaram a mudar conforme o tempo passava, indo de pessoas inconscientes para instrumentos da Wyrm. Fomori, foi como os Garou os chamaram. Eles possuem muitos nomes, mas seja como for que sejam chamados, eles são mortais. Alguns podem parecer humanos, outros parecem coisas saídas dos pesadelos. Eles corrompem tudo o que tocam e, no processo, eles fortalecem a Wyrm em suas batalhas, o tempo todo fingindo que ajudam a Aranha e sua teia.

Algumas das pessoas que criaram essas fábricas reuniram-se e prometeram espalhá-las por todo o mundo. Essas pessoas reuniram-se sob uma bandeira e declararam-se como donos do mundo. Mas eles não se vangloriaram disso e nem fizeram essa declaração em voz alta. Eles murmuravam entre si e se escondiam da visão. Os construtores de máquinas usaram os governos europeus e manipularam os humanos para acreditarem que foram eles a fazerem isto. Em tempo, os humanos começaram a acreditar que eles não poderiam viver sem as coisas que essas fábricas ofereciam. Os humanos tornaram-se dependentes de seus brinquedos e de suas casas de pedra artificial. Agora os humanos não podem mais fazer fogueiras para protegê-los do frio. Eles não conseguem agitar o ar por si próprios para escapar do

calor do verão. Ao invés disso, os brinquedos humanos cuidam de quaisquer desconfortos que eles possam sentir. Eles trabalhavam em tarefas sem sentido toda a sua vida para colecionar esses brinquedos, em seguida, dando seu dinheiro para as mesmas pessoas que prometeram matar o mundo. Eles se venderam para as pessoas da Pentex.

Todos nós deveríamos temer a Pentex. A Pentex é a Wyrm em sua forma mais traiçoeira, porque a Pentex aprendeu a esconder o que é de verdade e parecer outra coisa. Isso foi o que eu quis dizer quando falei que a Wyrm aprendeu bastante com o Coiote. A Wyrm não precisa lutar abertamente, porque pode seduzir com sons e promessas de diversão. A Wyrm pode fazer com que os humanos vejam o que há de errado com a Mãe Terra e não se importem com o fato de que o que eles fizeram causou tanto sofrimento.

A Wyrm vem fazendo o que os Nuwisha falharam em fazer. Com trapaças e brincadeiras, tentamos ensinar às pessoas que o mundo necessita ser salvo e protegido. A Wyrm contou aos humanos que a Mãe Terra é apenas uma rocha na qual vivemos e um lugar para por todos os brinquedos que você puder colecionar para fazer a vida confortável. Os Nuwisha ofereceram uma vida simples de diversão e sorrisos. A Wyrm ofereceu uma vida complexa de mentiras e promessas que somente são cumpridas quando é conveniente. A Wyrm ofereceu comida insalubre e ar envenenado que cheira docemente como os mais finos perfumes da Mãe Terra. A Wyrm tornou possível o fato de matar uma parte da Mãe Terra e viver dentro da carcaça, nunca vendo os céus claros e os riachos gelados que são tão importantes para os Nuwisha. A Wyrm disse, "É permitido dormir aqui e defecar aqui também, porque eu posso tornar o cheiro tolerável e manter as coisas ruins afastadas."

E os tolos humanos deram ouvidos.

Os Garou falam que os últimos dias estão sobre nós — a Mãe Terra morrerá e não há nada a fazer sobre isso. Os lobisomens lutam uma guerra que eles sentem que já está perdida e eles o fazem com uma paixão que beira a loucura. Eles se atiram contra os servos da Pentex, nunca sabendo se podem morrer no processo. Os Garou se punem por permitir os humanos crescerem tão fortes que nem com todos os Metamorfos juntos poderiam destruí-los. Os Filhos do Lobo batem em suas próprias cabeças por permitirem que os humanos construíssem ferramentas grandes o suficiente para destruir toda a Mãe Terra e algumas das estrelas também. Durante todo o tempo, os Garou lutaram contra os outros, insistindo que sua maneira era a melhor, que seu método de batalha funcionava melhor que o de qualquer outro.

Os Corax, os Gurahl, os Bastet, os Rokea, os Ananasi, os Ratkin, os Mokolé e os Nagah — todos foram dizimados pelos Garou. Outros foram completamente destruídos, obliterados pela vaidade dos Garou. Nós deixamos a Mãe Terra sob os cuidados dos Garou e eles permitiram que ela sofresse ferimentos fatais repetidamente. A Mãe Terra chorou e nós só pudemos observar. Nós demos nosso mundo para os Garou. Tínhamos dito a eles que Gaia era sua para que vigiassem. Entretanto, nós a vigiamos das estrelas. Um dia, os Filhos do Lobo talvez peçam por nossa ajuda e viremos para ajudá-los da melhor forma que pudermos. Então os Filhos do Verme aprenderão como agem os trapaceiros e sofrerão humilhações como as que tiveram no passado.

Como o Coiote, somos pacientes. Os Garou devem pedir, nós os ajudaremos. Como o Verme, eles estão ofendidos por nossas risadas. Por essa razão talvez eles nunca peçam.

Para as Estrelas

Por muito tempo, os humanos não puderam alcançar as estrelas. Eles as observaram, se questionaram ao seu respeito, fizeram poemas e músicas sobre elas e, às vezes, lutaram e mataram uns aos outros sobre quem as compreenderia melhor. Isso foi bom, porque enquanto os humanos não pudessem alcançar as estrelas elas estariam seguras. Quando os humanos cantavam sobre as estrelas, nós ouvíamos, porque os humanos cantavam sobre coisas que não poderiam nunca alcançar e as quais eles queriam. Nós acreditamos que os humanos nunca alcançariam as estrelas.

Então, eles criaram asas artificiais, planadores e outras coisas engraçadas de se ver, e tentaram subir mais alto no céu. Nós trapaceamos e fizemos brincadeiras em suas máquinas e brinquedos voadores, mas os humanos são teimosos, mais teimosos com isso do que com outras coisas antes. Eles se recusaram a aprender, e criaram jatos e foguetes poderosos o suficiente para levá-los diretamente até entre as estrelas. Isso foi uma coisa ruim. Nós não sabemos como os humanos conseguiram subir tão alto em tão pouco tempo. Alguns de nós acreditamos que eles foram ajudados pela Pentex ou pela aliada da Pentex, chamada de Tecnocracia. A Pentex e a Tecnocracia querem mapear as estrelas, dar a elas números ao invés de nomes, e levá-las para longe de todos. Agora os humanos constroem ônibus e estações espaciais, não querendo apenas observar as estrelas, mas morar nelas. Isso é o Velho Oeste novamente. Se você não estiver assustado, então você não prestou atenção.

Nós não estamos certos se os humanos estão olhando seu programa espacial com o devido respeito. Eles veem as estrelas como coisas para serem usadas, como lugares para construir mais habitações para os humanos, como novos lugares para a Wyrm propagar seu veneno.

Talvez os humanos precisem aprender uma lição verdadeira sobre respeitar as estrelas antes de retornarem a elas...

Capítulo Dois: Como Ser um Nuwisha Decente

Rir é o melhor remédio.
— Ditado Popular

Nós não seguimos os caminhos dos Garou, apesar deles desejarem o contrário. Não somos Filhos do Lobo, somos Filhos do Coiote. Nunca houve razão para matarmos os humanos ou desprezá-los por serem o que são. O Coiote fez os seres humanos como fez todas as outras criaturas que caminham sobre a Mãe Terra. Ele os fez livres. O melhor que podemos fazer é ensiná-los de vez em quando — e nos divertir no processo.

As Faces do Coiote

Uma das primeiras coisas que você deve entender é que todos nós seguimos o Coiote, mas existem muitos meios de segui-lo. Cada face do Coiote nos ensina um diferente meio de aprendizado e devoção. Como eu disse antes, ele é o Trapaceiro e nós os seus discípulos. O Coiote tem muitas faces em muitas terras e cada uma delas demanda uma forma diferente de honrá-lo. Seguir as diferentes formas do Coiote se torna confuso com o tempo. O mestre gosta de ter certeza de que estamos alertas, então ele nos força a aceitar muitos de seus aspectos individualmente.

Às vezes as exigências feitas por uma das formas do Coiote podem causar dificuldades com outro da nossa espécie. No passado, os Nuwisha lutaram entre si quase tanto quanto os Garou. Por essa razão, sempre usamos um nome especial antes do nome dado por nossos professores. Esse nome anuncia qual totem seguimos. Meu nome próprio é Ri-Pra-Caramba e eu sigo o Trapaceiro em sua forma Loki. Por isso, sou chamado Loki Ri-Pra-Caramba. Isto é um aviso para qualquer outro Nuwisha que encontro. O aviso é simples: eu sou um seguidor de Loki e vou agir de forma digna de um seguidor de Loki. Você parece confuso. Vou explicar.

Cada aspecto do Coiote é mais diferente de cada um dos outros do que parece possível. Cada um segue sua própria filosofia e apenas pode ser seguido encontrando-se esses ideais. Os Garou chamam seus diferentes grupos de "tribos". E dentro de cada tribo existe vários "partidos", cada um seguindo as crenças do totem tribal de uma maneira diferente. Para eles, isto é política. Para nós, isto é como o Coiote exige. Humanos fazem isso, também, esse é o porquê deles terem tantas igrejas para seguir seu único Deus. Para eles, isso é vaidade e

confusão. Veja, realmente não somos diferentes dos humanos, somos simplesmente mais sábios que eles.

O Coiote manda que nós trabalhemos em campos também. A diferença com os Nuwisha é que nós podemos mudar de um campo para outro sempre que quisermos. Todos nós seguimos o Coiote, mas às vezes uma face do Coiote é melhor que outra para nossas necessidades. Se eu fosse um seguidor de Ti Malice ao invés de Loki, me chamaria Ti Malice Ri-Pra-Caramba. Entendeu? Bem, eu espero que sim, porque não quero ensiná-lo nada uma segunda vez. Você se contorce como um peixe fora d'água, isso é muito perturbador.

O Coiote fez o jogo de troca de totens fácil para nós. Nós apenas temos que ligar para ele e dizer que face iremos seguir. Algumas vezes, guardamos o Dom que aprendemos, outras vezes ele nos envia um espírito da Gralha. A Gralha rouba nossos conhecimentos sobre alguns Dons e repõe o que ele roubou com memórias de como usar outros Dons. Desta maneira nós estamos sempre preparados, para os Dons que nos são concedidos são aqueles de que vamos precisar mais. Algumas vezes a Gralha simplesmente nos ensina um novo Dom e nós temos que manter os mais antigos. Isso é para o Coiote decidir.

Quando você começa sua vida como um Nuwisha, você pode escolher qualquer totem que você sinta que lhe convém, exceto Ptah ou Oghma. Ptah escolhe um Nuwisha quando é considerado sábio suficiente para ter os segredos das estrelas confiados a ele. Oghma seleciona apenas aqueles que são dignos.

Difícil decidir? Bem, vou lhes falar das faces favoritas do Coiote e como obedecê-las.

Ti Malice

Ti Malice é uma das formas mais antigas de Coiote. Ti Malice é uma mentirosa, uma ladra e manipuladora. Para alcançar seus objetivos, a forma de Aranha do Trapaceiro mataria de bom grado milhares de pessoas, desde que seus sonhos se tornem realidade.

A Aranha fascinou o Coiote desde os primeiros dias. Não importa o que a Aranha fez, ela nunca sentiu remorso e nunca se desculpou. Além disso, ela era linda de um jeito terrível. Uma vez, bem antes dos humanos nascerem, o Coiote pediu para Aranha ser sua companheira. Aranha sorriu e disse, "Você não gostará disso, Irmão Coiote."

"Como pode saber do que eu gostaria?" perguntou o Coiote.

"Quando eu termino de copular, eu mato e devoro meu marido."

O Coiote entendeu o que ela queria dizer e nunca mais se ofereceu para dormir com a Aranha. Mas sua beleza e sua eficiência mortal ainda o fascinavam. Então ele decidiu que deveria ver como era viver como uma Aranha. Ele transformou a si mesmo e tornou-se Ti Malice. O Coiote gostou tanto de ser Ti Malice que ele continua a fazê-lo até hoje.

Os seguidores de Ti Malice devem ser como ela. Eles

sentem uma constante necessidade de construírem teias cada vez mais complexas. As teias de Ti Malice não são feitas de seda, mas de mentiras e traição. Quando se tornou aparente que os humanos logo dominariam o mundo, os Ti Malice se juntaram e discutiram a melhor forma de parar a necessidade dos humanos de destruir tudo que tocam. Eles decidiram que o único caminho a tomar era se esconder entre eles. Muito parecido com os Andarilhos do Asfalto dos Garou, os Ti Malice disputam o jogo humano e se sobressaem, mas há diferenças. Os Andarilhos do Asfalto procuram usar as ferramentas dos humanos para destruir a Wyrm. Os Ti Malice procuram usar as mesmas ferramentas para fazer os humanos sofrerem.

Muitos dos pecados dos "grandes negócios" recaem sobre as cabeças dos Ti Malice. Das precárias condições de trabalho a diminuição do salário mínimo, os Ti Malice são, frequentemente, os responsáveis. Em alguns lugares, os impostos sobre dinheiro ganho e imóvel adquirido são tão pesados que a maioria dos humanos não consegue pagá-los e manter o mínimo para viver. Os Ti Malice tem ajudado isso a acontecer e eles ficaram mais agressivos com o passar do tempo. Eles às vezes flertam com as maquinações da própria Wyrm para alcançar seus objetivos. Novamente, há uma diferença. A Wyrm procura destruir a tudo, os Ti Malice procuram arruinar as grandes máquinas da humanidade. Fazendo os humanos verem que sua sociedade não está funcionando, os Ti Malice pretendem levar os humanos para fora das cidades e fazê-los pensar por si próprios. Cada engrenagem da máquina que os Ti Malice param é outra vitória. Muitos humanos sofrem como resultado dessas rodas soltas, mas isso não é importante.

Quando as cidades forem abandonadas, os Ti Malice serão felizes. Até lá, eles planejam e maquinam, levando os humanos a um maior estado de desespero. As pequenas cidadezinhas que infestam a Terra são sinais das vitórias dos Ti Malice. Infelizmente, muitas dessas pequenas cidadezinhas estão morrendo e isto é um sinal das vitórias da Wyrm.

Loki

Loki é uma encarnação violenta do Trapaceiro. Bem como os Cria de Fenris seguem o chamado da guerra, o mesmo faz os seguidores de Loki. A maioria dos Nuwisha não gosta de lutar. Nas palavras do meu professor: "Melhor deixar que os outros lutem. Eu irei observá-los e gargalhar quando eles e seus inimigos forem carregados para fora dos campos de batalha. Depois, direi aos outros os grandes feitos que fiz naquele mesmo campo e os números dos inimigos que eu derrotei."

Quando comparados as outras Raças Metamórficas, os Nuwisha são fracos. Os Gurahl, os Bastet, os Mokolé e os Garou: Esses são feitos para lutarem e matarem. Os Nuwisha são feitos para observar o mundo e aprender com ele. Nós preferimos levar um inimigo para um dos outros metamorfos e deixar que alguém maior e mais forte tome conta do combate.

Esse não é o caminho de Loki. Loki se revela na batalha, bebe profundamente do sangue dos seus inimigos e conta verdadeiras histórias de combates gloriosos. O mesmo faz seus seguidores. Os Loki acreditam que devem saber como lutar para viver entre os outros das Raças Metamórficas. Eu já matei vários Garou em combate e até consegui segurar as pontas contra um Gurahl tempo o suficiente para me desculpar por defecar em sua toca. O que? Não é da sua conta! Parecia uma boa ideia na hora. Agora me deixe falar.

Os Loki são o mais perto que os Nuwisha têm de guerreiros. Mas, na verdade, eles ainda são trapaceiros. Os Loki simplesmente acreditam em levar as lições a um nível tão baixo que mesmo os Garou podem entender. A força não conserta as coisas. Os Loki treinam a si mesmos vigorosamente para poder ensinar essa lição a qualquer inimigo que aparecer. Às vezes, os Loki devem lutar contra outros metamorfos, às vezes contra a Wyrm e seus lacaios. Qualquer que seja o caso, os Loki são preparados para lutar e vencer. Se um Loki está perdendo, ele está preparado para correr por sua vida, pois um Nuwisha não é estúpido o suficiente para morrer por causa de um insulto imaginário — ou real, por assim dizer.

Nosso objetivo não é sempre matar nossos inimigos. Com a Wyrm, matar é melhor, pois os lacaios da Wyrm não levam uma derrota facilmente. Eles irão caçar e caçar até te encontrar, daí te devorar. Bem devagar.

Os Garou? Bem, temos sido seus professores por um longo tempo e vamos continuar a ensiná-los, mesmo quando eles não quiserem nossa ajuda. Os Nuwisha ensinaram os Filhos do Lobo a como quebrar a barreira que mantém os mundos separados. Nós ensinamos a eles o segredo de como viajar até as estrelas e voltar. Alguns dirão que nós os ensinamos bem demais, mas isso é uma mentira. O que eles sabem sobre a Umbra é menos da metade que sabemos. Mas, estamos falando sobre as faces do Coiote agora.

Os Loki existem para ensinar aos Garou e os outros que pensamentos são tão importantes quanto ações. Muitas vezes isso significa que devemos lutar contra os Garou. É muito fácil deixar um Garou nervoso, mas é muito mais difícil fazê-lo aprender com seus erros. Para a maioria dos Garou, a fúria que eles sentem é tudo que eles acham que precisam para sobreviver.

Alguns aprenderam nossas lições bem, como os Filhos de Gaia e os Peregrinos Silenciosos. Outros ignoraram nossas lições, não importando quantas vezes nós tentemos ensiná-los. Os Wendigo, a Cria de Fenris, as Fúrias Negras, os Garras Vermelhas e, por uma extensão menor, os Fianna: Todos continuam a lutarem primeiro e pensarem depois. Nós temos muito trabalho a fazer.

Corvo

O Corvo é astuto e sorrateiro. O Corvo observa enquanto os outros tagarelam, o Corvo sempre escuta. O Corvo tem sido amigo do Coiote há bastante tempo e muitas vezes o salvou de seus próprios erros. O Coiote

deve tanto ao Corvo que às vezes ele se transforma em Corvo por algum tempo, permitindo que o grande pássaro relaxe por algum tempo. Eles são tão parecidos que realmente são um só, mesmo assim são diferentes entre si.

Os seguidores do Corvo ainda são trapaceiros, mas eles também são aqueles que tomam conta dos outros metamorfos. Os Corvos passam muito tempo em seus disfarces, espreitando entre as outras Raças Metamórficas e aprendendo seus modos. Eles são os líderes dos Nuwisha, se é que podemos dizer que temos líderes. Sabedoria é mais importante que o humor para os Corvos. Eles estudam tudo que há para ver e, frequentemente, ajudam os outros metamorfos a evitar as loucuras que possam vir em seus caminhos. Uma vez ou outra, todos os seguidores do Coiote são seguidores do Corvo, porque isso é o que o Coiote manda, então é o que nós fazemos.

Quando a Guerra da Fúria veio até os Nuwisha, foi o Corvo que nos disse o melhor jeito de se evitar o conflito. Quando os Garou vieram e ordenaram que rendêssemos nossos kibas para que eles pudessem ter caerns, nós o fizemos sem argumentar. Uns poucos kibas poderosos nós escondemos, mas a maioria agora pertence aos Garou... ou assim eles pensam. Satisfeitos por nos terem enxotado, os Garou pegaram os kibas que a Mãe Terra nos deu e os usaram para si próprios. O Coiote nos ensinou como mudar nossas formas para nos esconder. O Corvo sugeriu que usássemos o mesmo Dom como um meio de continuarmos a usar nossos kibas. Os Garou cuidam de nossos kibas para nós, lutando para defendê-los contra todos os inimigos. Por sua vez, nós temos mais tempo para resolver charadas e aprender sobre o mundo. É uma coisa boa.

Os Corvos não tentam controlar as Tribos dos Garou. Seria uma tolice. Ao invés disso, os Corvos trabalham duro para fazerem parte da comunidade Garou, daí eles fazem sugestões para os ouvidos certos e olham o que acontece. Na maioria das vezes, os mais sábios dos Corvos têm arranjado nada menos que alguns milagres. Alguns dizem que um grande Corvo foi quem terminou a segunda Guerra da Fúria. Ele sussurrou nos ouvidos certos e as bocas que pertenciam a esses ouvidos sussurraram para os líderes das Tribos Garou. Na época que a guerra terminou ninguém era mais sábio. Em muitos aspectos, os Corvos são os melhores guerreiros que nós temos, pois raramente eles têm de derramar sangue para provar seus argumentos. As Raças Metamórficas devem muito ao Corvo, mas eles não sabem o quanto. Isso é o melhor, porque alguns dos melhores truques são aqueles que nunca são revelados.

Oghma

Oghma é o bardo. Assim como o Coiote cantou para o mundo existir e trouxe à tona muitas das criaturas do seio da Mãe Terra com suas canções, Oghma cantou para a paz e conta as histórias que enriquecem todos nós.

Os seguidores de Oghma são aqueles responsáveis

pela informação. Eles são a memória e voz dos Nuwisha e do Coiote. Os Oghma cantam canções de sabedoria e tolice. Suas histórias nos lembram que ninguém é perfeito, nem mesmo o Coiote.

O Coiote cometeu muitos erros. Ele morreu inúmeras vezes e voltou repetidamente, sempre um pouco mais sábio com a experiência. Os Oghma nos lembram que nós também somos imperfeitos. Há muito pouco seguidores de Oghma a cada época, mas suas tarefas são talvez as mais importantes. Eles mantêm os Nuwisha humildes. Os Oghma nos lembram de rir não só dos outros, mas de nós mesmos também. Onde os Nuwisha ensinam os outros por meio de truques e peças, os Oghma ensinam os Nuwisha da mesma maneira.

Uma vez, comecei a acreditar que eu era o melhor na briga. Vangloriei das minhas vitórias e desafiei muitos inimigos em combate. Esmaguei humanos que me desafiaram e derrubei todos aqueles que lutaram contra mim. Em meu orgulho, dancei muito perto da boca da Wyrm e quase fui devorado.

Em minha arrogância, esqueci que o grande pecado aos olhos do Coiote é o orgulho. Um dia, uma mulher velha me observou enquanto eu derrotava outro Garou. Ela era uma velha decrépita, dificilmente hábil de se manter de pé em suas frágeis pernas. Ela sorriu para mim e disse que poderia ter derrotado dois ao invés de um que eu havia derrotado. Eu olhei para o Wendigo aos meus pés e olhei para a velha mulher. Eu gargalhei.

A coroa riu comigo, então pegou sua bengala e me passou uma rasteira. Por três horas nós lutamos. Eu ia atacar e ela me derrubava no chão, de novo e de novo. Toda vez que eu caía, ficava mais nervoso. Enquanto a batalha prosseguia, o Wendigo que eu derrotei se levantou do chão e observou a velha mulher me humilhar. Isso me deixou mais nervoso. Ele ria enquanto eu era subjugado. Ele gargalhava enquanto eu me empoeirava e atacava novamente.

Finalmente o Wendigo me chamou: "Ri-Pra-Caramba, você é um tolo maior do que eu. Eu tive bom senso o suficiente para permanecer no chão quando você me bateu. Você perdeu centenas de batalhas apenas nessa hora e continua a lutar!" Eu olhei para a velha mulher, que estava limpa e calma como no início da nossa luta. Eu olhei para o Wendigo enquanto ele se sentava na poeira, machucado e sangrando, mas gargalhando. Então olhei para mim mesmo. Mesmo através do meu pelo, eu podia ver os machucados e vergões no local que a coroa me bateu tantas vezes. Eu vestia tanta terra do deserto que escondia a cor do meu pelo. Eu estava grudento com suor e sangrando por uma dúzia de ferimentos. Eu senti com nojo e olhei para a velha mulher. Então ela parou, com um sereno sorriso em sua face e um brilho em seus olhos. E eu sabia que eu tinha sido derrotado por um Oghma.

Eu olhei para trás, para o que eu tinha feito, e percebi que dessa vez eu quase caí para a Wyrm. Minha raiva não era a fúria pura como as que os Garou têm. Minha arrogância não era merecida. Eu tinha batalhado

apenas por meu orgulho e isso é errado. Eu gargalhei muito depois, por eu ter percebido quão tolo eu tinha sido.

Então, me virei para agradecer a velha mulher, mas ela se foi. Mas ela deixou sua pele para trás. O Velho Muitas-Peles me derrotou em combate e ele tinha o feito centenas de vezes antes. Eu sou um bom guerreiro, mas agora eu entendo que há sempre um melhor guerreiro por aí. Tive sorte. Eu deveria ter morrido pela minha estupidez. Isso foi o que Oghma me ensinou.

Os Oghma são o nosso melhor. Eles não escolhem o Oghma, ele os escolhe. Eles são os mais brilhantes filhos do Coiote e um dia eu espero me juntar às suas fileiras.

Xochipilli

Xochipilli é um jogador no jogo das probabilidades. Ele constantemente aceita riscos que estão além de suas habilidades. Às vezes, ele vence e, às vezes, ele perde. Em todo caso, ele sempre gargalha. Para Xochipilli, a excitação em desafiar as probabilidades é melhor que humilhar um Cria de Fenris numa grande assembleia. Seus filhos vivem sob a mesma crença. Eles prosperam em desafios que desencorajariam os mais bravos metamorfos. Eles não precisam se vangloriar de seus feitos, outros irão sempre saber quando um Xochipilli tiver cumprido uma demanda.

Uma vez, por uma aposta, um Xochipilli subiu a bordo de um avião em movimento cheio de lacaios da Wyrm. Quando o avião estava bem acima do chão, o Xochipilli parou os motores lançando penas de travesseiro e osso dentro deles. Com todos os motores parados, os pilotos tentaram pousar o avião seguramente. O Nuwisha, Zomba-as-Probabilidades, arrancou os dispositivos de direção das asas e rasgou os pneus do avião enquanto eles tentavam pousá-lo. O avião capotou três vezes antes de explodir numa bola de chamas. Não havia nenhum sobrevivente, exceto Xochipilli Zomba-as-Probabilidades. Seu braço foi arrancado na queda, mas ele riu assim mesmo.

Os Xochipilli são insanos em suas ações. Mas eles também estão entre os mais sortudos dos Nuwisha.

Chung Kuel

Chung Kuel é, também, um mestre das probabilidades. Porém, ele joga com as probabilidades de um modo diferente. Ele assegura que os outros percam, ao invés de tentar vencer por si próprio. O Coiote ama os modos de Chung Kuel e, frequentemente, veste a face do deus da sorte. Os seguidores de Chung Kuel se dão bem nas peças que pregam como poucos poderiam. Ao invés de abertamente se oporem a seus inimigos, os Chung Kuel se asseguram que os piores tipos de sorte recaiam sobre seus inimigos. Escadas caem sem motivo algum ou importantes documentos em computadores ou na caixa de correspondência são perdidos por toda eternidade. A arte deles é discreta, mas uma arte muito poderosa.

Os Chung Kuel têm mantido feitos que afetaram o mundo e continuam a fazê-lo. Você já ouviu sobre a Grande Depressão? Você já ouviu dos problemas que os humanos tiveram com seus mercados de ações durante essa época? Isso foi trabalho dos Chung Kuel. A Pentex era nova nessa época. Eles investiram muito de sua grana em várias ações na esperança de lucrar bastante. Os Chung Kuel se asseguraram que isso não acontecesse. Os atrasos resultantes foram algo menor no grande esquema das coisas, mas por algum tempo a Pentex foi atrasada. Os Chung Kuel nunca mais brincaram com o mercado de ações novamente. Não porque eles temiam ferir os humanos, mas porque eles sabiam que eles poderiam. Isso era fácil quando você podia imaginar em causar um pânico entre os humanos.

Destruir represas, ligações próximas a reatores nucleares, até mesmo desmoronar vitórias de certos políticos, todas essas coisas têm sido feitas pelos Chung Kuel. Tudo porque eles decidiram quem era inimigo e então passaram a fazer que esses inimigos sofressem da pior sorte. Não pense que eles são maus, para os Chung Kuel, eles fazem o que devem. Eles atrasam o progresso da Wyrm, não importando o custo.

Ptah

Ptah é o criador do universo. Ele é o portão entre os mundos, aquele que é responsável por garantir a vida para a Mãe Terra. Seus seguidores são os Dançarinos Umbrais, os guardiões das estrelas. Todos os Nuwisha seguem a Ptah, a maioria o segue por todo o tempo. Apenas alguns permanecem para trás na Mãe Terra, porque a maioria está ocupada protegendo as estrelas e a Umbra da influência da Wyrm.

Os Ptah não lutam nos modos que a maioria faz. São trapaceiros consumados. Os Ptah reconhecem que alguns locais na Umbra são irrecuperáveis. Como alternativa, eles usam seus Dons para o bem maior. Eles escondem dos lacaios da Wyrm o que a Wyrm não deve ver.

A Wyrm trabalha por caminhos misteriosos. Suas marionetes são frequentemente alienadas da sua existência ou do que eles fazem a seu comando. Há magos que chamam a si mesmos de Engenheiros do Vácuo. Seu propósito é fazer que a Umbra deixe de existir. Ao estudar a Umbra, os Engenheiros do Vácuo reportam seus achados para o mundo e, fazendo isso, eles roubam o poder da Umbra. Os magos tentam forçar a Umbra a se conformar à suas regras e eles têm tido algum sucesso.

Os Ptah sabem que a mágika dos magos é muito poderosa para ser parada completamente. Quando os Engenheiros do Vácuo descobrem uma nova parte da Umbra eles fazem com que aquela parte se torne uma porção da grande teia da Weaver. Então, os Ptah se dedicam a ter certeza que os Engenheiros do Vácuo apenas explorem partes da Umbra que pertencem a Wyrm. Lugares de grande poder e beleza são protegidos dos Engenheiros do Vácuo.

Os Garou têm um seleto grupo de sua família — os Wagnerianos — que sabem dos Ptah e da Dança Umbral. Esses Garou são os únicos que nós confiamos à verdade sobre os Nuwisha. A maioria acredita que a Guerra da Fúria nos levou a extinção. Esse é o jeito que nós preferimos. Os Ptah ajudam os Wagnerianos em sua demanda de achar uma nova Mãe Terra. Os Wagnerianos se empenham em localizar essa outra Mãe Terra para poder fazer a sua própria Gaia mais forte e ajudá-la a sobreviver. Eles têm tido algum sucesso, mais que a maioria das pessoas acha. Você já ouviu falar do buraco na camada de ozônio? Bem, esse grande rasgo na carne da Mãe Terra está diminuindo, em parte graças aos Wagnerianos. Nós não pregamos peças neles, mas nós os observamos de perto. Muito frequentemente eles se movem perto da Wyrm e nós devemos guiá-lo de volta a salvo.

Pã e Kokopelli

Pã é o deus da natureza e tudo que isso implica. Ele é o deus da fertilidade. Também o é Kokopelli. O Coiote ainda usa a face de Pã de vez em quando, mas ele prefere a face de Kokopelli. Kokopelli pede pouco em suas ordens. Na maioria ele insiste que todos se divirtam. Pã pede que eles sempre saciem suas luxúrias, mas nunca pela força. É fácil seguir esses aspectos do Trapaceiro. Ambos têm um desonesto senso de humor, como o Coiote e, normalmente, caem na necessidade de satisfazerem seus desejos ***agora***. Seus seguidores são do mesmo jeito.

Kokopelli e Pã acreditam que a dança é importante. A dança é a celebração da vida e a natureza, assim como o melhor jeito de expressar os sentimentos de alguém. Desse amor pela dança e elegância vieram muitos dos métodos que os Nuwisha desenvolveram para lutar. Não há nenhum nome para a nossa dança de guerra, é simplesmente outra parte da dança maior que todos nós experimentamos no curso de nossas vidas. Ambos Pã e Kokopelli amam a música também e muitos Nuwisha aprendem a tocar a flauta ou outro instrumento de sopro para garantir a música para esses dois aspectos do Coiote.

Os Kokopelli são lembrados através do sudoeste norte americano. Onde os Nuwisha viajaram, Kokopelli está pintado nas rochas e cravado em pedra. A maioria dessas imagens não fomos nós quem pintou, mas uma lembrança de que quando passamos por um lugar e trouxemos alegria e música conosco.

Em muitos aspectos os Kokopelli, e mesmo os Pã, são símbolos da nossa juventude. Nós nunca devemos permitir que o mundo seja tão pesado que nós nos esqueçamos de festejar o selvagem abandono da inocência. Mesmo agora, enquanto eu lido com o manto de Loki, eu uso o sinal de Kokopelli ao redor do meu pescoço nessa gargantilha de osso. Quando você vir esse sinal de novo, lembre-se que a hora de festejar está próxima.

Kishijoten

Kishijoten é o aspecto maternal do Coiote, mesmo

que muitos possam duvidar de tal capacidade do Coiote de se sentir responsável por qualquer um. Na verdade, Kishijoten é a forma do Trapaceiro de fornecer ensinamento e cuidado aos Nuwisha. Muitas vezes no passado, Kishijoten mostrou ao nosso povo a bondade que cura.

Os seguidores de Kishijoten são muitos, pois está em nossa natureza cuidar dos outros, queiramos isso ou não. Depois dos muitos insultos que os Garou nos trouxeram, nós ainda os perdoamos e ainda os estendemos nossa ajuda — quando nós conseguimos nos esgueirar por eles. Os Kishijoten são os mais frequentemente encontrados entre as outras Raças Metamórficas, disfarçados como um deles e prontos para prover suporte moral ou físico. Você se surpreenderia quão frequentemente os Wendigo e os Crias de Fenris precisam de alguém simpático para escutar seus problemas. Mesmo os Garras Vermelhas não podem suportar sozinhos as dores lançadas contra a Mãe Terra, não importando o que eles digam. Duas vezes no passado, os Kishijoten ajudaram os líderes dos Presas de Prata, tirando deles suas loucuras e prevenindo que eles destruíssem tudo que eles viram construir. De todos os Garou, os Presas de Prata sofrem mais. A coroa da liderança é pesada e os pecados que eles cometeram no passado os assombram. E, ah, seus pecados foram muitos. Os Kishijoten não acreditam em provocar um combate, porque isso apenas causaria mais tristeza.

Os Kishijoten seguem a trilha mais difícil, pois o humor que cura é muito mais suave que a neve. Isso vai contra a nossa natureza, ser constantemente gentil. Há certa malícia na nossa natureza. Nós quase necessitamos fisicamente de pregar peças e causar injúria. A vida não é tão doce quando nós temos que evitar humilhar aqueles que encontramos.

O Trapaceiro tem mais aspectos que mesmo nós sabemos. O Coiote é sábio, mas também é descuidado. Ele é triste, mesmo quando está feliz. Ele deseja a vida e a esmaga no amigo ou no inimigo do mesmo jeito, sem nenhum remorso. Ele é quase dolorosamente cuidadoso e temerário ao ponto de ser um defeito. Ele é insaciavelmente curioso e também indiferente ao que ele vê. E nós, seus filhos, somos mais parecidos com ele do que gostaríamos de admitir.

Os Outros Filhos do Coiote

Nós não somos a única progênie do Coiote, nem por um pedaço da imaginação. O Coiote é luxurioso e sempre acreditou em dormir em qualquer lugar, com qualquer um, a qualquer hora. Isso não é algo ruim ou algo bom. Simplesmente é.

Mas nós somos os escolhidos do Coiote. De todos os seus filhos, nós somos aqueles abençoados com o seu humor e uma fração de seu poder. Nós somos os guardiões de seus outros filhos, seus tutores e mentores. Eu me refiro aos nossos Parentes. Eles não têm nossos poderes especiais. Eles não podem se curar de ferimentos em poucos minutos, mudar de formas ou viajar para as estrelas. A maioria de nossa tribo vive na Umbra, como eles têm feito há muito tempo atrás. Aqueles que vivem aqui, na Mãe Terra, são deixados com algumas responsabilidades. A mais importante dessas são os nossos Parentes. Sem eles nós não somos nada.

Nós não somos tão inibidos como algumas das outras Raças Metamórficas. Nós não vigiamos famílias particulares de humanos ou matilhas particulares de coiotes para ter como nossos Parentes. Nós estamos em todos os lugares. Mesmo aqueles de nós que vivem na Umbra devem vir para casa para reproduzir. Portanto, os Nuwisha devem vigiar todos os humanos e coiotes por aí. Isso não significa que devemos proteger ***todos*** os humanos do perigo. Ao invés disso, significa que devemos fazer o que podermos para prevenir que os mais inteligentes não caiam para a Wyrm. O que eu quero dizer com "mais inteligentes"? Eu quero dizer aqueles que veem além de seus prédios de apartamentos e seus empregos exaustivos. Aqueles que ainda sonham e coexistem bem com locais selvagens do mundo. Muito frequentemente, os outros humanos acham seus modos ofensivos. Eles olham os sonhadores como párias e os temem por serem diferentes. Essa diferença muitas vezes leva à violência.

Há uma razão para os Nuwisha ficarem perto dos humanos. Essa razão é simples: Nós devemos nos empenhar em ensiná-los a ter paciência com os estranhos que se atrevem a viver diferente. Falhando nisso, devemos proteger os sonhadores, mesmo que isso signifique matar para assegurar sua segurança.

Os coiotes são uma história diferente. Em vários lugares eles quase foram exterminados. Os grandes caçadores dos humanos olham os coiotes e veem apenas um inimigo. Como o coiote se atreve a vir perto da fazenda, onde uma vaca ou uma galinha pode se morta pelos seus dentes? O que dá a eles o direito de se alimentar dos animais que esses humanos reivindicaram para si? Em sua infinita carência, os humanos muitas vezes procuram destruir espécies inteiras. Isso é triste e tolo. O Trapaceiro nos colocou todos aqui por uma razão. Não é nosso lugar questionar sua vontade, nós devemos simplesmente obedecer.

Desde que os europeus vieram para essas Terras, nós observamos a matança dos coiotes. Muitos acreditam que o coiote está quase extinto e eles devem fazê-lo. Mas agora contarei um segredo a você. Os europeus acreditam que mandaram o coiote para longe do leste e o forçou ir para o oeste. Mas o Coiote é habilidoso e, assim, também são seus filhos que carregam seu nome. Eles permanecem lá, apenas mais escondidos que antes. Os coiotes vivem, porém de forma precária, espalhados pela Terra. Nós devemos ter certeza que isso permaneça assim. Nós não podemos nos dispor a viver apenas nos desertos e nas montanhas. Nós devemos estar em todos os lugares.

Raças

Os Garou são engraçados. Eles não querem ser

divertidos, mas é o que eles são. Para os lobisomens, a raça do pai é um importante aspecto da vida. Isso não é assim com os Nuwisha. Nós temos conversado até agora por um longo tempo. Você é agitado e barulhento, mas você me ouviu. Você nasceu dos humanos, então você é chamado de hominídeo. Eu sou um latrani, porque eu nasci de coiotes. Sim, eu sou um bom adepto da linguagem humana, obrigado por notar. Eu vivi entre os humanos muitas vezes e continuo a fazê-lo sempre que o instinto surge. Com tempo e prática, você aprenderá a falar como os coiotes e será capaz de viver entre eles sem atrair atenção. Você já tem alguma habilidade, sua linguagem coiote está suprimida.

Nós nascemos de raças diferentes, mas nós somos a mesma raça. Mesmo se viermos do homem ou do coiote, nós ainda somos Nuwisha. Qual deveria ser a diferença: Quem seu pai é ou quem minha mãe é? Não deveria. Não faz. Somos Nuwisha, isso basta.

Há um fato que os Garou acham ofensivo. Quando dois da espécie copulam e tem filhos, estes geralmente nascem deformados, em seus corpos ou em suas mentes. Eles sempre são incapazes de ter filhos. Eles são chamados de impuros e são zombados pelos seus pares. Em toda a história Nuwisha, nunca teve um impuro ou ao menos que se tenha conhecimento. É possível que o Coiote se sinta diferente quanto à reprodução de seu irmão, o Lobo. Talvez muitos de nós sejamos nascidos de dois Nuwisha. Se for assim, eles nunca sofreram pelas ações de seus pais. Nenhuma deformidade recai sobre nós. Pessoalmente, acho que nunca houve um filho de dois Nuwisha. Somos muito parecidos para ficar na companhia de um ao outro por muito tempo.

Rituais

De tempo em tempos você aprenderá novos rituais e será esperado de você a celebrá-los da maneira correta. Como todas as coisas que fazemos, esses rituais são a celebração do Coiote. Não punimos aqueles que não participam dos rituais. Esse é o dever do Coiote.

Nossos rituais são nossas tradições. Nós os fazemos porque não fazê-lo seria errado. Celebramos a vida e nós celebramos a morte em nossos ritos. Dançamos com as estrelas e cantamos para o Trapaceiro. Ridicularizamos nossos inimigos e elogiamos nossos honrados herois, pois ambos mereceram os ritos que nós os demos.

Geralmente, celebramos nossos ritos porque o Coiote nos pede. Ele nos dá tantas coisas e pede tão pouco em troca. Somos livres de doenças naturais. Somos capazes de visitar as estrelas e olhar de volta para a Mãe Terra e ver os sonhos dos outros. Podemos correr mais rápido que os humanos e viver muito mais que os coiotes. Nós somos os Nuwisha e isso é motivo suficiente para celebração. Não tema a ira do Coiote, pois ele é um pai misericordioso. Rituais executados por medo são inúteis. Tema sim o que aconteceria se nós perdêssemos o Coiote. Sem nossos rituais em sua homenagem, ele enfraquece. Se vacilar e morrer, nós vamos ser órfãos, perdidos no mundo e abandonados pelas estrelas.

Festivais

Assim como são os rituais, são os festivais. Onde muitos dos nossos rituais garantem grandes favores aos olhos do Coiote, os festivais são um algo diferente. Os festivais são o nosso jeito de celebrar e comungar com os outros Nuwisha que não vemos há muito tempo. Os Garou chamam essas reuniões de "assembleias". Essa é uma palavra que você deveria saber, porque nós, frequentemente, nos escondemos entre os lobisomens. O título apropriado para nossas reuniões é simplesmente o Festival. Há apenas um encontro por ano para nosso povo. Numa noite do solstício de inverno, nos reunimos em nosso mais antigo lar, o qual os humanos se referem como as habitações dos Anasazi. Nós nos reunimos na Penumbra para assegurar que não seremos perturbados.

O Festival é uma celebração ao Coiote e a vida. Verdade, acontece uma discussão sobre o que vem acontecendo e o que acontecerá no futuro, mas isso é tratado com rapidez, permitindo que comecemos a celebrar e nos unir como uma família.

Certa vez, no passado, um Garou muito curioso conseguiu encontrar o Festival. Ele seguiu um de nossa raça que era descuidado. Nós não somos uma raça violenta, mas nós entendemos a violência. Seu corpo nunca foi encontrado. Não discutimos esse assunto com ninguém e mesmo falar o nome desse tolo infeliz é proibido. A violência contra outro Nuwisha é proibida no Festival. O custo de violar essa regra é a morte. A violência contra os outros é encorajada. Mesmo os Nuwisha têm seus segredos.

As Leis do Trapaceiro

Os Garou têm certas regras que regem suas vidas. Essas regras existem para prevenir uma guerra total entre as tribos e garantir certo nível de dedicação aos ideais de cada tribo. Cada família de Garou interpreta e segue essa "Litania" em sua própria maneira. Com o tempo, você irá achar uma tribo que o sirva melhor e você será adotado por ela, porém, seus membros não saberão disso. Eles acharão que você pertence a ela. Nessa hora, você irá aprender seus modos e suas leis.

Agora é hora de aprender as leis do Coiote. Elas são poucas, mas são importantes. O Coiote é conhecido por seu senso de humor, mas há algumas coisas que ele leva a sério. Mesmo aquelas leis que parecem divertidas não são quebradas facilmente. O Coiote julga os Nuwisha e aqueles que ele acha necessário são sujeitados à sua vontade. Quando o Coiote reforça as leis, normalmente não é motivo de piada — pelo menos para a vítima de sua raiva.

Deixe os Tolos Morrerem uma Morte de Tolos

É nossa responsabilidade salvar os humanos de si

mesmos e protegê-los da Wyrm. Não é nosso dever parar um suicida ou forçar uma pessoa a viver em dor. É nosso dever ensinar àqueles que irão escutar. Todos os outros estão por conta própria. Não interferimos em guerras e não punimos os pecadores. Isso é para outros fazerem. Os Garou foram claros que não somos bem vindos a interferir no que eles veem como sua missão pessoal. O Coiote dita que devemos deixar os lobisomens lidar com os assuntos que eles quiserem. Deixe a justiça para os Garou. Nós somos seus professores, não seus mestres.

Há uma exceção para essa regra. Sempre devemos fazer a Wyrm sofrer.

Ensine Aqueles que Precisam uma Lição Apropriada

Deixe a punição se encaixar ao crime. Eu já expliquei que não cometemos atos de vingança. Isso é verdade. Mas não há uma regra contra ajudar os tolos em seu caminho. Quando você encontrar alguém que está desesperadamente precisando ser explicado sobre o erro de seus caminhos, você pode ajudá-lo. Você pode ajudá-lo nos jeitos do Coiote, nisso eu quero dizer que você pode sacaneá-lo infinitamente até que ele não possa segurar o pensamento do que ele fez.

Eu, uma vez, persegui um assassino que não sentia culpa ou remorso pelos crimes que tinha cometido. Mais frequente que você imagina, os fantasmas daqueles mortos pelos seus assassinos encontram sua própria vingança. Nesse caso, nenhum fantasma ficou na esperança de vingança. Eu tomei seu lugar. Por três semanas, eu imitei as vozes daqueles que ele matou. Eu sussurrei em seu ouvido quando ele dormia e deixei itens pessoais das pessoas que ele matou quando ele não esperava encontrá-los. Antes de eu terminar com ele, ele conhecia remorso por seus feitos. Ele confessou seus crimes e foi punido pelos humanos. Depois, após passar quatro semanas na prisão, ele cometeu suicídio.

Eu encontrei ladrões que ficaram frustrados quando o bem que eles furtaram tinha sido furtado deles. Eu também peguei qualquer coisa deles que tinha achado interessante. Eu já substituí as balas em cada arma pertencente a uma gangue violenta por festim. Imagine a surpresa quando eles descobriram a verdade. Nesse caso, eles não viveram tempo o suficiente para aprender com os seus erros.

Sempre Sacaneie a Wyrm

Os Filhos do Verme são nossos inimigos. Eles não se importam com os outros ou ensinam lições que precisam se aprendidas. Eles matam e destroem pelo simples prazer de fazê-lo. Retornaremos o favor a eles muitas vezes mais. Existem truques e existem sacanagens. Truques são para amigos. Sacanagens para os inimigos. Sacanagens geralmente são fatais ou pelo menos debilitantes. Não faça amizade com a Wyrm, salvo a preparação para uma sacanagem. Nunca confie na Wyrm, pois ela é tão mentirosa quanto o Coiote e duas vezes mais fanfarrona.

Isso é mais que um assunto de certo ou errado, isso é uma vingança pessoal. O Verme escarneceu o Coiote e o Coiote se lembra muito bem. Ao torturar a Wyrm, você honra o Coiote.

Seja Sutil

Os humanos não encaram bem ver a nossa natureza Nuwisha. Muitos irão imaginar que eles estão vendo algo diferente quando o tempo passar. Esse é o presente que o Irmão Lobo nos deu. Nós estamos sob o Véu do Delírio. Mas há sempre alguns que querem acreditar em nós. Por essa razão, nós não exibimos nossas diferenças. Em outras terras, em tempos distantes, os humanos mataram as Raças Metamórficas. Nós não queremos que isso ocorra novamente.

Respeite Luna

O Coiote contrariou Luna e ele sabe disso. Nós cantamos uma serenata para a Lua porque essa é uma promessa do Coiote.

Pense, Depois Aja

O Coiote nos presenteou com o raciocínio. Use-o. Não enfureça um inimigo que você não possa escapar. Não traia a localização de um kiba, pois temos poucos restantes. Não se misture com a Wyrm, pois ela é perigosamente sedutora. Não ataque com raiva, pois nós somos mais fracos que a maioria dos metamorfos. Sempre ache humor em qualquer situação, pois a risada é nosso maior dom e pode curar mais do que você possa imaginar.

Essa é nossa versão do que os Garou chamam de "a Litania". Não é tão complexa quanto a lei dos lobisomens, mas ela basta.

Capítulo Três: O Mundo pelos Olhos do Coiote

Então eu caminho nas alturas
E subo e paro na beirada
Para ver o meu mundo lá embaixo.
E rio comigo mesmo
Enquanto as lágrimas correm
Porque é o mundo que eu conheço
É o mundo que eu conheço
— Collective Soul, "***The World I Know***"

Existem apenas 100 de nosso povo na Terra a qualquer momento. A maioria de nós está meio as estrelas. Isso nos deixa com uma grande quantidade de espaço para examinar no mundo. Os Estados Unidos é imenso, mas são apenas uma fração do que está aí para ser visto. Como o Coiote, está em nossa natureza explorar. Uma porta aberta é um convite aos olhos dos Nuwisha.

Cada continente é diferente. Os humanos sempre estão lá, a Wyrm sempre está lá, mas além dessas coisas, cada lugar oferece seus próprios mistérios para serem resolvidos — e suas próprias ameaças. Não há garantias de segurança para você não importa para onde você vai. Você pode chamar outro Nuwisha para ajudar, mas com o tempo que eles demoram a chegar, seria provavelmente muito tarde para ajudar.

Por essa razão, é importante conhecer alguma coisa sobre os que tomam conta em cada área. Os naturais e sobrenaturais também. Existem coisas no mundo que nenhum Nuwisha jamais viu. Por essa única razão nós viajaríamos pelo globo centenas de vezes. Existem coisas que os Nuwisha nunca deveriam ver, coisas que podem nos destruir com um mero relance ou se alimentar de nossas entranhas por centenas de dolorosos e longos anos. Esse é o motivo pelo qual devemos viajar pelo globo. Nós devemos sempre conhecer nossos inimigos, mesmo se nós nunca encontramos com eles antes.

O Coiote atravessou a Terra algumas vezes, cada vez encontrando algo novo. Ele nos pediu para fazermos o mesmo, embora voltemos às Terras Puras, nossas responsabilidades estão em toda parte.

Você provavelmente encontrará outros Nuwisha durante suas viagens. Eles parecerão estranhos para você, porque eles não são da Terra. Os Nuwisha vêm de todo lugar. Não estamos atados a um lugar mais do que estamos atados a esse mundo. Olhe para eles. Eles também são sua família, não importa o quão estranho pareçam.

Ásia

Os Dons que o Coiote nos deu sempre são bem vindos na terra chamada Ásia. Os Senhores das Sombras e os Portadores da Luz Interior estão lá, assim como os peculiares ***hengeyokai.*** Entre eles estão os Kitsune, a ninhada da Raposa. Homens-raposa são criaturas estranhas, com algumas crenças estranhas. Eles também estão entre os poucos que podemos chamar verdadeiramente de amigos. Eles são como nós de várias maneiras, mas eles são tão diferentes quanto Luna da Mãe Terra. Isso é o que os torna interessantes para se conhecer.

Os Kitsune são mais inclinados para a violência do que nós, mas sua necessidade de destruir é sempre balanceada com sua necessidade de preservar. Não faça perguntas sobre as ações dos Kitsune, porque o Coiote não precisa de nós para ensiná-los. Eu venho acreditando há muito tempo que os Kitsune são outros filhos do Coiote. Talvez o trapaceiro algum dia irá me fazer saber se estou certo. Kishijoten é mais forte no Japão, onde os Kitsune habitam. Eu tenho a tendência de pensar que há uma conexão entre os dois.

Os Senhores das Sombras comandam o Japão e os Andarilhos do Asfalto asiáticos dominaram outras partes. Os Portadores da Luz Interior mantiveram-se em áreas remotas. Se você tiver que escolher entre os três, fique com os Portadores, seus modos são mais honestos.

Oriente Médio

Se há um lugar que foi feito para brincadeiras, é o Oriente Médio. No mundo dos humanos, existe o ocasional fanático. Um raro humano que insiste que seus ideais são os únicos corretos a se seguir. No Oriente Médio, países inteiros transbordam com essas pessoas. Para mostrar o seu ponto de vista, os fanáticos do Oriente Médio prendem bombas em seus peitos e se matam, levando tantos outros o quanto eles puderem com eles na morte. Por algum motivo, nenhum deles se ateve ao fato de que todos eles cultuam a mesma divindade. Eles estão cegos com a certeza de que apenas a sua forma de cultuar é adequada. Eles não podem estar todos certos, e por essa razão, eles matam qualquer um que não acredita.

Acho que a Wyrm é forte naquelas mentes como em nenhum lugar do planeta, mesmo na Terra. Os humanos rasgam o sangue da Mãe Terra do chão de lá para comprar comida que cresce em outras partes do mundo. Eles não acham isso errado. Novamente, eles são insanos.

Os Garou Peregrinos Silenciosos ainda percorrem a terra por lá, fazendo o que eles podem para desvendar os mistérios da mente humana, eu acho. Pessoalmente, eu acho que eles devem ter enlouquecido para se manterem naquela área. Pise com cautela no Oriente Médio, mas esteja preparado para ensinar algumas lições para aqueles que devem ser ensinados. Numa terra onde nenhuma vida é tida como sagrada, mesmo a vida de um indivíduo, palhaçada é a regra do dia. Eles não aprendem bem no Oriente Médio.

Austrália

Uma tribo de Garou caiu vítima da Guerra da Fúria. Os outros Garou os encontraram propositalmente e, então, mataram todos eles. Enquanto os Filhos do Croatan morreram para salvar a Terra, os Filhos do Bunyip foram abatidos por despeito e malícia. O Bunyip ainda está furioso. Os fantasmas de seus filhos ainda o honram, mas eles não podem mais dançar para ele ou fazer sacrifícios apropriados. Nunca se aventure na Umbra da Austrália em nenhuma forma que não seja sua forma verdadeira. Se os Bunyip veem outro lobisomem, seu ódio os deixa insanos. Se eles veem um Nuwisha, eles compreendem que nós não pretendemos prejudicá-los. Muitos dos Dançarinos Umbrais vão até a Penumbra australiana, porque a dor sentida pelos espíritos de lá é um profundo sentimento que não podemos ignorar. Kishijoten nunca nos permitiu ignorar tais agonias.

De tempos em tempos, os Nuwisha que viajam à Austrália tomam a forma de Garou Bunyip e fazem celebrações nos modos dos Bunyip. Nós não somos Bunyip, mas as feridas deixadas pela sua destruição serão lembradas por todos os Garou que vão à Austrália. Nós não vamos permitir que os Garou esqueçam que eles mataram a si próprios.

Europa

Nunca houve uma terra tão cheia de diferenças. Em muitos lugares você pode andar por apenas um dia e cruzar com uma cultura completamente diferente. Os vampiros são fortes na Europa, mais fortes do que são por aqui. Como resultado, os Garou são muito mais territoriais do que eles são na Terra. Os Crias de Fenris são mais selvagens do que seus parentes americanos poderiam imaginar ser. As Fúrias Negras são igualmente violentas. Sua rivalidade de longa data é mais aparente na Europa.

Os poucos outros metamorfos existentes na Europa são difíceis de encontrar, porque eles aprenderam a se esconder dos Garou e de várias maneiras nós somos muito parecidos com eles. À distância, podemos ser confundidos com Garou.

Entretanto, os europeus são particularmente divertidos. Muitos deles insistem que seu próprio país é superior a todos os outros com a mesma dedicação que os habitantes do Oriente Médio mostram para seu Deus.

Você deve ser cauteloso se viajar para a Europa, você nunca deve revelar o que você é para nenhum Garou naquela terra, pois suas crenças são muito firmes, e eles suspeitam de qualquer um que não seja de seu país. Muitos deles fazem com que os Wendigo pareçam calmos, por comparação, e isso inclui as tribos mais "civilizadas".

Grã Bretanha

Para uma terra tão pequena, ela tem muitos poderes. As fadas ainda vivem lá. Elas se escondem entre os humanos e evitam os hábitos dos humanos ao mesmo tempo. Elas são um povo divertidíssimo e nós somos

muito afeiçoados a elas. Os Fianna são fortes por toda a Bretanha, assim como os Crias de Fenris. Ambos tendem mais para a folia do que para a violência, exceto quando um está na área do outro.

A Wyrm é antiga e poderosa aqui, e seus melhores soldados estão abaixo de seus pés. Os Dançarinos da Espiral Negra se multiplicam e os Garou pouco aumentam seus números a cada passagem de ano. Talvez, apenas talvez, os Garou na Bretanha possam pedir por nossa ajuda antes de pedir ajuda de fora.

América do Sul

As tribos dos Puros continuam a prosperar na América do Sul. Infelizmente, a Wyrm também prospera aqui. Humanos, com sua infindável necessidade de se tornar mais poderosos e mais ricos, descobriram que na América do Sul seu próprio povo era uma presa fácil. Os servos da Wyrm construíram novas Colméias para a Corruptora, destruindo as recompensas da Mãe Terra onde quer que as encontrem. Novamente, nós aguardamos por um convite para entrar na luta. Até lá, ande cautelosamente pelas terras do sul.

A Bacia Amazônica está em perigo por causa da Wyrm. Pela primeira vez desde que eles vieram para destruir os Puros, os europeus trabalham juntos por uma causa. Eles habitam o verdadeiro coração do território da Wyrm e fazem o que podem para deter o progresso das Crias da Wyrm. Muito pouco, muito tarde, infelizmente. A floresta queima e as maravilhas que a Mãe Terra providenciou são destruídas. Os Balam e os Mokolé cuidavam do local sem dificuldades. Agora, porque os Garou os enfraqueceram durante a Guerra da Fúria, os lobisomens tentam pegar de volta o que a Wyrm é capaz de roubar. Orgulhosos e tolos esses Garou.

Algumas vezes, nós descemos até a América do Sul e emprestamos nossa ajuda, do nosso próprio jeito, para a Guerra da Amazônia. Os Nuwisha normalmente vão quando as matilhas dos Garou com quem eles andam chegam até lá. Quando estes Xochipilli estão próximos à grande zona de guerra, alguns papéis com informações são encontrados de modo muito mais fácil e as máquinas da Wyrm frequentemente não funcionam como deveriam. Isso é tudo o que podemos fazer. Nós estamos proibidos de entrar na luta, porque os Garou reivindicaram a Guerra da Amazônia para eles mesmos. O Coiote nos ordena para aguardar e assim o fazemos.

África

Uma vez, muito tempo atrás, nós chamamos os Peregrinos Silenciosos de nossos amigos e aprendemos muitos segredos do continente chamado África. A Guerra da Fúria mudou tudo por lá. Eles eram tão curiosos que nós estávamos nos tornando insignificantes aos nossos olhos. Eles vivem como outros Garou, mas eles não continuam sendo iguais a nós. A terra que eles uma vez chamaram de sua foi há muito afastada deles, tomada pelos Sanguessugas e engolida pelo crescente deserto. Nós os perdemos. Eles eram nossos amigos.

Talvez um dia possamos voltar a ser amigos. Por enquanto, nós os observamos com uma paixão especial, guiando-os nas suas missões para encontrar a verdade. Eles estão mais próximos dela do que todas as outras tribos combinadas.

A África está morrendo. Ela morre lentamente, verdade, mas os europeus estão conseguindo matá-la. Eles caçaram seus maiores protetores e acabaram com suas bênçãos. Os elefantes estão quase extintos e os gorilas são dificilmente mais do que um sonho. O deserto cresce e os humanos mais sábios são punidos por sua sabedoria por governantes que os acham ofensivos.

Séculos de tradição são destruídos por tolos que acham que vestir-se de maneira errada ou ignorar seu medo de nudez é um pecado aos olhos de seu deus. Mais uma vez, os humanos precisam ser forçados a ver que não é que deus deve ser adorado, mas se a forma como esse deus pode ser adorado semeia as sementes da Wyrm. Uma vez mais é a Mãe Terra que deve colher o que os humanos semearam.

Os Ananasi são fortes na África. Existem ainda muitos lugares que eles controlam e muitos lugares onde eles são livres para fazer o que eles quiserem. Novamente, eles escolheram lutar com os outros. A Wyrm tem os prejudicado mais do que à maioria de nós. Eles são assustadores e estranhos, mas Ti Malice é uma aranha também e ela é um de nossos maiores professores. Não combata os Ananasi, a não ser que eles realmente tenham caído para a Wyrm.

Os Filhos do Gato — os Bagheera, os Swara e os Simba — já protegeram a África das maiores depredações da Wyrm. Atualmente, eles são poucos, graças a Guerra da Fúria. Os Garou fazem bem seu trabalho quando se juntam. Se não tivéssemos partido para as estrelas, os Nuwisha poderiam ser somente uma memória.

América do Norte

Eu já viajei para muitos lugares e já vi muitas coisas fascinantes e dignas de histórias. No fim, eu sempre retornei para a Terra, porque é minha casa a despeito de tudo. Os Croatan partiram e os Wendigo ainda estão loucos devido a sua dor. Os Uktena há muito tempo perderam o sorriso que uma vez compartilharam conosco. Os Corax estão enfraquecidos e os Gurahl são poucos. Os Ratkin prosperam nos esgotos das cidades, ao invés das grandes planícies. Os Mokolé são pouco além de uma memória desbotada. Nós, Nuwisha, não somos mais permitidos a vagar por aqui, como fazíamos antes. Ao invés disso, protegemos as estrelas dos humanos e da Wyrm. Os Nunnehi são também capazes de caminhar pela Terra e eles dançam conosco em ocasiões especiais. Os Puros ainda estão aqui, embora eles estejam enfraquecidos por suas perdas e pelos maus tratos que sofreram nas mãos dos europeus. Sua inocência foi perdida para sempre agora. Luna ainda prospera, contudo, e existem grandes vãos da Terra onde homens

sábios estão pré-dispostos para a Mãe Terra. A religião aqui é forte, aqui existem menos pessoas que matariam por seu deus, porém, existem alguns poucos. Lentamente os humanos aprenderam que matar a Terra é como matar a si próprios. De tudo em tudo, ainda é o lar, a despeito de suas falhas. Algum dia eu devo finalmente partir dentro da Umbra, onde os mais sábios dentre nós habitam, mas não agora.

Por hora eu devo prosperar na Terra, devo ensinar os tolos sobre os erros em suas maneiras. A variedade de tolices encontrada aqui é maior do que em qualquer outro lugar e todo dia oferece um novo desafio a superar. Aqui é onde o Coiote caminhou pela primeira vez na Mãe Terra. Aqui é onde sua risada ainda é escutada no rugido das tempestades e no gemido das folhas. Aqui é onde o Coiote precisa de mim — eu sinto nos meus ossos e nos ventos que esfregam meu couro.

A Umbra

Você ainda não foi até as estrelas. Você ainda não sentiu os ventos do céu irritar sua pele ou sentiu o perfume especial do vazio. Você irá. Você é um Nuwisha. A Mãe Terra é nossa casa ainda. E podemos ainda ficar por aqui de tempos em tempos. Mas nosso lugar agora é com o Coiote, correndo entre as estrelas e observando os últimos lugares a salvo da Wyrm.

Existem outras criaturas lá fora que caminham conosco. Existem muitas coisas que eu talvez nunca pudesse explicar completamente pra você. Algumas coisas você simplesmente deve ver.

Nos lugares entre as estrelas existem ilhas especiais de esperanças e pesadelos. Os Garou chamam de "Reinos." Nós chamamos de Domínios. Os Domínios pertencem a muitas coisas. Em alguns lugares eles pertencem aos Garou e em outros eles pertencem aos humanos que conhecem a mágika. A maioria pertence a nada e a ninguém. Esses nós pegamos emprestados para construir nossas casas na Umbra. Existe um Domínio que chamamos de Túnel do Coiote, apesar de não existirem túneis no lugar. O Túnel do Coiote é onde o Coiote descansa de tempos em tempos, quando ele cansa de procurar as estrelas. Muitos Nuwisha reuniram-se com o Coiote nesse lugar sagrado. O Coiote é um pai negligente, mas ele ama seus filhos na mesma medida. Nós somos sempre bem vindos no Túnel do Coiote. A comida lá é preenchida de sabores que você nem mesmo pode imaginar e o solo conta histórias das ações do Coiote. Incontáveis portas para outros lugares estão escondidas aqui. A maioria está trancada e proibida para nós, mas algumas aguardam por Nuwisha para passarem através delas. Passando as entradas não bloqueadas estão os lugares onde as outras faces do Trapaceiro aguardam. Cada totem está aqui, aguardando para responder perguntas. Algumas vezes as respostas são mentiras, porque a pergunta errada foi feita. A maioria delas é a verdade.

Do Túnel do Coiote, qualquer lugar da Umbra está a segundos de distância. Nós todos seremos levados para lá, eu sei, se pudermos manter a paz devida. Existe muito mais a ver! Em comparação, a Mãe Terra é um minúsculo grão de poeira à deriva num oceano sem fim. Algum dia, se você for realmente sortudo, você irá começar a ver todo aquele mar de estrelas.

Para cada maravilha das estrelas, existe um pesadelo esperando. A Weaver e a Wyrm feriram até mesmo a Umbra com sua batalha tola. De tudo o que eu contei para você, lembre-se disso se nada mais: A Umbra é nossa. Nós pertencemos aos céus, porque ele nos nutre com aventuras infindáveis. Nós pertencemos às estrelas, porque elas devem ser protegidas e esse é nosso dever sagrado. As teias da Aranha devem ser deslocadas e o Irmão Verme nunca deve ser permitido engolir as estrelas. Sua fome é sem fim e nós devemos lutar para mantê-lo afastado dos lugares onde ele não é permitido.

Isso é o que o Coiote nos pede. Quem somos nós para desafiá-lo?

Os Outros Metamorfos

Eu mencionei os outros metamorfos e, de repente, você está prestando atenção. Eu acho que você quase preferiria ser um deles. Bem, isso é normal. Eles podem fazer coisas que nós não podemos, isso os torna tentadores. Você tem um forte senso de aventura. Isso fará você melhor, se você puder sentar ainda há tempo suficiente para ouvir o resto da história. Desamarre essa cara! Você parece um estúpido quando faz essa cara. Agora eles, os outros...

Os Garou

Os outros metamorfos são nossos primos, para o bem ou para o mal. Em muitos casos isso é para o bem, mas há exceções para todas as regras. A maioria de nós acredita que os Garou são a maior exceção. Eles são furiosos e amargos. Eles enxergam os enganos que cometem e ainda assim encontram razões para cada um de seus atos, não importa quão vil tenha sido. É claro, se você apontar isso para os Garou, eles irão convidar você para ficar por perto por algum tempo, para que eles possam ensinar a você os erros a seu próprio modo. Quando eles tiverem terminado, você talvez possa andar novamente, mas eu não acredito nisso. Petulantes e orgulhosos, esses são os Garou.

Fúrias Negras

A distinção entre os gêneros é também poderosa entre as Fúrias Negras. Elas são bravas, inteligentes e capazes, mas elas punem os seus por cometerem o pecado de serem machos. Isso não é como bater no seu filho porque não consegue cortar seu cabelo direito? Meu professor falou, "As Fúrias Negras não sofrem com a tensão pré-menstrual, elas sofrem com a tensão menstrual permanente." Ele disse isso quando elas podiam ouvi-lo e correu como o diabo foge da cruz. Algumas delas ainda esperam para capturá-lo. Ele estava certo sobre uma coisa, contudo: Elas têm uma divisão permanente com o dobro da largura do Rio Grande.

Roedores de Ossos

Eles são sobreviventes. Mais importante, eles ajudam aqueles que necessitam. A maioria de seus parentes despreza os Roedores de Ossos. Isso é uma vergonha, porque eles podem aprender muito com os catadores, se eles apenas tentarem. Existem algumas poucas exceções, mas em sua maioria, os Roedores de Ossos são o melhor exemplo de Garou. Eles são nobres, são bravos e engenhosos. Diferente de suas contrapartes, eles pensam antes de agir. Eles também não têm boas maneiras. Eu gostaria deles ainda mais se eles se banhassem um pouco mais frequentemente. Alguns deles se orgulham do fato de que tem manchas de graxa de dois anos de idade na sua pele.

Filhos de Gaia

Os Filhos de Gaia vieram de várias tribos. Ao contrário dos outros, eles não vivem sempre desenfreadamente. Atualmente, eles são uma facção crescente dentro da sociedade Garou e são as melhores esperanças que os Garou têm de se unirem de maneira definitiva como uma força contra a Wyrm. Muitos Garou os consideram fracos, sentindo que seu desejo por paz é um erro. Talvez, algum dia, os tolos irão aprender. Talvez nós os ensinaremos ainda. Por outro lado, alguns dos Filhos são um pouco arrogantes. Eu me pergunto se eles decidirão que os outros Metamorfos precisam ser abatidos em algum lugar abaixo da linha.

Fianna

Nesse mundo, muitas vezes uma pessoa é selecionada e considerada deficiente por causa de sua herança. Mas no caso dos Fianna, o estereótipo se encaixa. Muitos deles bebem muito e brigam muito. Eles cantam e dançam, e amam a vida, mas são fáceis de se irritar e difíceis de se acalmar. Com apenas a mínima provocação, eles são tão violentos quanto os Crias de Fenris. Também, como os Crias, eles têm muito orgulho da região onde nascem e dispõem muito de seu tempo tratando dos erros de seus primos humanos. Eles ultrapassam, contudo, os Crias na sua habilidade de cantar músicas tristes. Eles deveriam estar lutando contra a Wyrm, não gritando por um fim ao domínio britânico de suas terras. Por outro lado, eles sabem como fazer uma festa e o Dia de São Patrício é sempre divertido. Você ainda não viu nada até ver uma dúzia de Garou bêbados correndo rua abaixo com sua pele pintada de verde. É o único dia no ano que eu sei que os Fianna não se importam com o Véu.

Crias de Fenris

Os Crias de Fenris creem que são mais fortes do que os outros Garou. Eles acreditam que devem ensinar aos outros Garou como se tornar fortes. Há certa sabedoria nessa noção, mas eu fui ensinado como os Crias estavam todos muito ansiosos para caçar os outros Metamorfos durante a Guerra da Fúria. Eu ouvi histórias sobre as atrocidades cometidas durante a Segunda Guerra Mundial e sei como eles são frequentemente racistas. Eles são fortes em corpo e melhores que todos em combate. Tristemente, falta-lhes inteligência para dirigir as outras tribos. Eles também perderam a habilidade de ver seus próprios erros.

Eles são fanfarrões e rufiões, mas seus corações estão normalmente no lugar certo. Eles atentam uns para os outros, você pode ver. Existem alguns que eu prefiro ter do meu lado quando uma batalha se aproxima, alguns eu prefiro perturbar quando estão se achando os poderosos e os donos do pedaço. Se você quer deixar um Cria furioso o suficiente para atacar você, diga a eles que eles lutam como menininhas ou que eles são fracos se comparados aos Roedores de Ossos. Acredite em mim, você definitivamente vai começar uma briga. Nunca lute com um Cria de Fenris pensando em sobreviver. Lute para humilhar e degradar. Isso machuca seus corações nórdicos mais do que perder um braço jamais poderia.

Andarilhos do Asfalto

Existem Garou que vivem nas cidades com os humanos e fazem o que eles podem para lutar contra a Wyrm em batalhas políticas. O Ti Malice agracia a ideia e aponta que há um surpreendente número de Andarilhos parando de lutar e começando a jogar os jogos humanos dos lucros e das perdas. Muitos deles venderiam a própria alma por um bom plano de aposentadoria. Muitos o fizeram. Eles gostam de pensar que são especiais, gostam de acreditar que são adaptáveis. Eles estão errados e, diariamente, eles estão cada vez mais próximos de se alimentar da carcaça de sua Mãe. Por outro lado, eles têm ternos legais e muita coisa divertida para se roubar. Eu tive uma Ferrari uma vez. Ela costumava pertencer a um Andarilho do Asfalto corretor de ações em Nova York. Agora ela pertence a um ferro-velho em Hackensack, Nova Jersey. Talvez eu devesse ter aprendido a dirigir antes de roubá-la.

Garras Vermelhas

Os lupinos dos Garou deveriam ser o exemplo perfeito do que o Irmão Lobo tentou ensinar a seus filhos. Infelizmente, eles permitiram a si próprios serem contaminados pelos ideais de seus irmãos. Os Garras Vermelhas consideram todos os humanos como uma mácula, nunca imaginando que alguns dos que eles mataram estavam tentando ajudá-los. Eles não têm piedade com os humanos, não há espaço em seus corações para nada além de vingança. Poderíamos ter seguido esse caminho quando os humanos começaram a matar coiotes onde quer que os vissem, mas decidimos aprender com os erros dos Garras Vermelhas. Os coiotes normalmente não são caçados com o mesmo preconceito que os lobos. Tenho pena dos Garras. Eles perderam muito e talvez não enxerguem o que fizeram de errado.

Senhores das Sombras

Os Senhores das Sombras não são felizes com a posição de segundo lugar. Eles enxergam os Presas de Prata como inimigos e todos os outros Garou como

peões. Eu tenho um prazer especial em retribuir o elogio. Os Senhores das Sombras são incrivelmente fáceis de manipular. Apenas acalme seus egos perpetuamente feridos para torná-los peões úteis. Não acredite neles. Eles dançam muito perto do coração da Wyrm. Se você está sempre procurando por um lugar para ficar, abrir caminho por seus sistemas de segurança e pegar emprestado seus apartamentos de cidade grande quando eles estão fora, é sempre bom para uma risada. Tenha certeza de que marcou bem o território, para que ele saiba que você esteve lá. É mais divertido quando eles têm que limpar seus caríssimos carpetes.

Peregrinos Silenciosos

Temos muito em comum com os Peregrinos Silenciosos. É muito mais fácil nos permitir considerá-los amigos. De toda maneira, seja amigável com os Silenciosos. Eles são muito mais prováveis de estarem dispostos para uma conversa do que qualquer outro Garou. Apenas nunca confie neles. Os Silenciosos traíram uma relação de confiança antes e não permitiremos que o façam novamente. Me engane uma vez, vergonha em você. Me engane de novo, vergonha em mim. Pelo lado bom, eles conhecem alguns dos melhores enigmas.

Presas de Prata

Muitas vezes me pergunto como os Presas de Prata podem enxergar enquanto eles constantemente mantém seus focinhos erguidos para o ar. Nós sabemos que eles causaram a Guerra da Fúria. Nós sabemos que sua insanidade é uma coisa negativa. Os mais letais entre os Presas de Prata parecem perfeitamente sãos. Estes são os que sorriem educadamente antes de ordenar que sua cabeça seja servida numa bandeja de ouro. Não confie neles. São mais sutis que os Senhores das Sombras, mas são também tão implacáveis quanto. Mais ainda, pois eles podem comandar os outros Garou para fazer seu lance. Quer arrumar rapidamente um inimigo? Espalhe rumores sobre a herança de um Presa de Prata.

Portadores da Luz Interior

Nós compartilhamos uma curiosidade apaixonada com os Portadores da Luz Interior. Eles constantemente procuram as respostas para cada enigma no universo. Algumas vezes estão tão ocupados observando as estrelas que acabam se esquecendo de olhar para onde estão indo. Eu atualmente tenho visto não menos do que três caminhando entre as árvores tentando resolver novos enigmas, em seguida, eles pararam para contemplar como as árvores entraram em seu caminho. Eles são bobos, gosto disso neles. Infelizmente, eles estão ficando acostumados a certo nível de complexidade nos quebra cabeças que encontram e frequentemente perdem as soluções mais fáceis. Em todo seu tempo, eles não perceberam que o Verme precisa ser liberto de seus grilhões. Uma vez liberto, também perderia a fúria que faz dele um prisioneiro, como certamente também o faz com os Garou.

Uktena

Houve um tempo em que os Uktena podiam sorrir. Eles dançaram, cantaram e celebraram como todos os Puros faziam. Agora eles esqueceram as canções e abandonaram a memória de seus irmãos, os Croatan. Na tentativa de se certificar que a Wyrm nunca possa despertar seus mais poderosos servos, eles negligenciam as menores ameaças e armadilhas que ela configurou para eles. Muitos dos Uktena caíram para o abraço da Wyrm. Os meios que eles usam para combatê-la estão começando a parecer suspeitos para muitos e não apenas aos Garou ou a nós. Eles não podem ver a floresta, as árvores entraram em seu caminho.

Wendigo

Onde os Uktena esqueceram o sacrifício dos Croatan, os Wendigo não conseguem esquecê-lo, ou perdoá-lo. Eles mantêm um rancor que perdura há séculos e eles não têm compaixão pelos tolos que são facilmente desviados. Os Wendigo odeiam os europeus com uma ferocidade que é insondável. Na luta contra o que eles mais odeiam, eles começaram a se tornar todos parecidos com seus inimigos. Eles chegaram a uma amarga reflexão sobre os Crias de Fenris — igualmente determinados em manter suas ações puras e igualmente determinados a matar por aquilo que eles acreditam de coração que não é a melhor maneira de agir. A dor os cegou. A tribo inteira só precisa transar e relaxar um pouco. Passe o peiote e vamos ter um festival de risadas.

Bastet

Os Homens Gato são solitários. Eles descuidam da companhia de humanos ou mesmo de outros de sua espécie. Se eles pudessem aprender o que necessitam sem consultar seus anciões, os Bastet provavelmente nunca conversariam com outros dos seus. Os Filhos do Gato são um perfeito exemplo do que acontece quando o estudante é bem ensinado. Eles são independentes e normalmente autossuficientes. Eles são os mais sortudos entre os Metamorfos, junto conosco.

Há quase tantas tribos de Bastet quanto de Garou. A diferença é que, os Bastet são divididos por raça, não por região. Os homens-pantera, Bagheera, por exemplo, são sábios e bem instruídos. São insaciáveis também. Se algo captura seu olhar, eles seguem isso infinitamente com o objetivo de estudá-lo. A curiosidade matou o Gato e, no caso dos Bagheera, a satisfação o trouxe de volta. De sua própria maneira, eles seguem o Trapaceiro. Apenas nunca diga isso a eles. Eles podem tomar isso como uma descortesia. Eles são tão arrogantes quanto sábios.

Os homens-jaguar são muito parecidos com os Wendigo. Eles não gostam de estrangeiros e odeiam os europeus. Os homens-tigre são mais parecidos com os Crias de Fenris: Violentos e fatais. Igualmente, eles não têm senso de humor. Nunca faça referências a "filhotinhos de gatos" próximo a um Khan, a menos que você possa fugir muito, mas muito rápido.

Os homens-leão são régios e bonitos. Os Simba me lembram os Presas de Prata com uma disposição felina. Eu gosto deles especialmente porque eles se reúnem em famílias. Eles são também vigorosos, se você puder se aproximar furtivamente quando um deles está longe do resto da família, você pode ter muita diversão. Seja cuidadoso quando estiver implicando com eles! Pelo Coiote, mas como eles são sensíveis!

Os homens-puma são divertidos. Eles são fortes e perigosos, mas sabem como sorrir e amam uma boa história. O Puma sempre foi um amigo do Coiote, logo nos damos bem com os Pumonca. Mas nunca use nenhuma gíria hollywoodiana perto deles. Eu vi o que um deles fez a um Andarilho do Asfalto após ele chamá-lo de "pele-vermelha". Não foi nada bonito, mas eu ri por horas. Os linces são igualmente divertidos. Eles fingem que não se importam, mas eles têm uma curiosidade tão forte como a nossa. Mantenha alguma coisa entre suas mãos e a cubra completamente, apenas fique olhando para coisa de tempos em tempos e, se houver um Qualmi na área, ele estará fazendo seu melhor para olhar melhor e dar uma olhada furtiva no que você tem. Essa é a melhor maneira de encontrar um homem-lince. Eles odeiam segredos quase tanto quanto odeiam europeus.

Outra coisa — erva de gato. Eles amam erva de gato.

Gurahl

Os Gurahl são grandes, amáveis, confusos e fofinhos. Eles são fortes o suficiente para rasgar um Garou comum ao meio. Como você poderia oferecer ajuda de maneira melhor que uma combinação dessas? Quando você precisa de uma mão, os homens-ursos são uns dos primeiros, ansiosos para serem úteis, e eles são. Eles também são conhecidos por sua memória muito extensa quando se trata de ofensas. Maravilhosos amigos e inimigos mortais, eu os preferiria como amigos.

Corax

Os homens-corvo são nossos irmãos e os mais sábios de todos os Metamorfos. Eles sabem observar e quando não agir. Isso é muito mais do que posso falar de nosso próprio povo que, frequentemente, estão dispostos a sacrificar tudo por uma boa risada. Poderíamos até mesmo aprender com os Corax. Por outro lado, você pode ter horas de diversão e jogos com um pouco de glitter e um pouco de cola próximo a casa de um Corax. Eles não resistem a analisar qualquer coisa brilhante.

Ratkin

Eles estão ávidos por uma falha e amargos com a Guerra da Fúria. Eles são discretos e famintos por poder. Os Ratkin se especializaram em trapacear e frustrar os Garou. Eles construíram passagens secretas que eles acreditam serem invioláveis, nunca imaginando que nós com frequência andamos entre elas. Essas são suas qualidades. Nunca dê suas costas para um Ratkin. É de sua natureza levar vantagem desse tipo de abertura. Pelo lado bom, eles são honestos para com o Rato e fizeram

admiravelmente bem seu trabalho de impedir os humanos de crescerem rápido demais, até os Garou abaterem a maioria deles. Os Ratkin crescem fortes agora, talvez eles façam novamente com que os humanos sejam reduzidos ao que eram antes. Respeite os Ratkin. Eles trabalham duro para serem exatamente como são.

Mokolé

Os Mokolé são nossos companheiros. Nós não os combatemos e eles não nos combatem. Os homens-crocodilos são a história da Mãe Terra e a memória de cada raça que passou para o esquecimento. Eles têm conhecimentos que nós podemos aprender. Nós, por nossa vez, somos seu humor. Eles se ressentem com as lições que os outros esqueceram e eles estão furiosos com a perda de muito deles próprios. Se não fosse por nós, eles iriam chorar e gritar. Ao invés disso, eles suportam.

Nagah

Os homens-serpentes são muito diabólicos. Eles escondem bem seus segredos e demora muito para aprender quaisquer de suas maneiras. Por exemplo, a maioria acredita que eles estão extintos! Espertos, não? Felizmente, somos curiosos e dispostos a investir tempo e esforços em uma boa trapaça. Respeite os Nagah. Eu poderia contar-lhe mais sobre eles, mas acredito que você deve ter a mesma quantidade de trabalho que eu tive para aprender qualquer coisa sobre seus modos. Eu acredito que vi um homem se tornar uma enguia uma vez. Eu ainda não posso definir se era um Nagah.

Rokea

Os homens-tubarão são gananciosos. Eles comem constantemente e comem bem. Lutam entre si e destroem quaisquer inimigos com que se deparam. Eles são um povo simples com modos simples. Muitos caíram para Wyrm, mas mesmo eles permanecem fiéis a si mesmos. Eles são os Filhos do Tubarão e eles fazem o que devem. Nade com eles, mas não se torne como eles. Suas maneiras nos matariam. Não somos fortes o bstante para sobreviver ao que eles suportam todos os dias de suas vidas. Para uma diversão extra com os Rokea, derrame iscas de peixe no oceano e adicione bastante molho picante. Eles fazem as caras mais engraçadas quando estão em meio a uma comilança frenética.

Ananasi

As Crianças da Aranha são robustas e fortes. Eles têm a paciência de esperar por anos antes de moverem-se atrás de sua presa e eles podem resistir a coisas que matariam qualquer outro metamorfo. Infelizmente, eles são divididos. Alguns servem a Weaver, alguns a Wyld e alguns a Wyrm. Eles se dividiram e estão se matando. Perdoe os Ananasi. Eles não sabem o que fazem. Eles fazem belas teias, mas às vezes elas são muito complexas.

Os Perdidos

Uma vez, muito tempo atrás, houve outros metamorfos. Eles voavam alto pelos ares e caçavam na terra. Eles viveram em árvores e cavernas, cada um deles serviu a Mãe Terra do modo que foram ensinados por seus criadores. Os Garou os mataram na Guerra da Fúria. Eu não falarei mais sobre eles.

Os Outros

Vampiros

Os mortos vivos são estranhas criaturas. Eles constantemente se impõem em novos níveis de manipulação a fim de evitar ficarem entediados com uma existência que não podem tolerar. Me pergunto se eles ficam insanos quando são drenados de sua vida natural. Eles são facilmente enfurecidos e ainda mais facilmente manipuláveis. Eles prosperam em sua existência de capa e espada, até o ponto em que permitem que qualquer um aprenda suas regras para participar de seus jogos com eles. Hehehe.

Magos

Eu nunca conheci um grupo mais estranho de pessoas, humanos ou não. Comparados a eles, os outros sobrenaturais parecem todos racionais. Todos eles acreditam que se qualquer um concordar com eles, tudo será melhor no mundo. Talvez o problema seja que eles não querem concordar com ninguém. Os magos são como os religiosos: Cada um está certo de que suas convicções são melhores que as de quaisquer outros. Cada um se recusa a enxergar os méritos do que seus companheiros procuram ou as falhas daquilo que ele deseja. É uma sorte que nem todos os humanos tenham se tornado magos, porque se o tivessem feito, todo o mundo seria verdadeiramente insano.

Fantasmas

Os mortos são quase tão estranhos quanto os magos. Todos eles lutam para se prenderem aos vestígios de sua vida, dispostos a entregar seus destinos a quaisquer outros que não eles próprios. É uma coisa triste, sua necessidade de se prender ao passado. A paz que eles procuram os aguarda se eles apenas puderem compreender que eles podem partir para a próxima vida. Eles temem o que não compreendem. Eles são incapazes de abraçar os mistérios que poderiam ser respondidos se eles apenas tomassem as medidas necessárias. Em adição, eles são doidos. Eles falam consigo mesmo e, em seguida, eles respondem de volta.

Changelings

Existem, atualmente neste mundo, criaturas quase tão sábias como nós. Os changelings se recusam a se ancorar no que é mundano e lutam para manter sua compreensão em seus sonhos. Quando um passa por esse estado em suas vidas, é sempre uma coisa triste. Infelizmente, eles ainda são humanos também. Eles disputam entre si mesmos com a mesma ferocidade com que o fazem os Garou. Mas é uma coisa linda quando eles sorriem...

Apêndice Um: Brinquedos e Truques

Max: ***Combustão espontânea! Que golpe de sorte!***
— Steve Purcell, "***Sam & Max: Monkeys Violating the Heavenly Temple***"

O Que é Ser um Nuwisha

Os homens-coiotes quebram muitas regras simplesmente por serem o que são. Diferente de outros metamorfos, os Nuwisha não recebem dano especial por prata. Eles também não têm Fúria e podem, ocasionalmente, ficar em desvantagem por isso. Alguns Dons de Nuwisha podem imitar a Fúria ou mesmo permitir um Nuwisha usá-la, mas fazendo isso o homem-coiote normalmente sofrerá da mesma fraqueza à prata que os outros Metamorfos possuem.

A natureza promíscua dos Nuwisha muitas vezes os leva a se reproduzirem com os Parentes de outros metamorfos ou mesmo com outros metamorfos. Contudo, não existem "meio Parentes" criados quando os Nuwisha se acasalam com os outros, assim como não há impuros para os Nuwisha. Nunca houve, nem deve jamais existir, um Nuwisha-Rokea meio Parente. A raça da mãe determina a raça do filhote quando outros metamorfos cruzam com os homens-coiotes, assumindo que a criança nasça de verdade. Caso contrário, o filhote será Parente de ambos os metamorfos.

Renome de Humor

Enquanto os Garou acreditam em honra como uma marca especial de realização, os Nuwisha sentem que a honra é inerente. O humor é muito mais significante para seu modo de compreender. Contudo, o Humor não é uma mera medida de quantas risadas um Nuwisha pode obter com uma simples piada ou travessura. Ele reflete as habilidades dos Nuwisha de rirem de si próprios e das situações em que se encontram. O humor também mede a originalidade do Nuwisha em brincar com um inimigo ou trapacear um amigo. Novidade e astúcia são importantes aos homens-coiotes e ao Trapaceiro em qualquer forma de suas encarnações. Um modo criativo de manipular uma situação é frequentemente recompensado. Uma solução banal ou preguiçosa pode facilmente ser punida.

Humor também ajuda os Nuwisha a interagirem entre si quando chega o tempo do Festival. Uma das principais atividades no Festival é contar histórias — o ponto alto, o melhor. Quando todos terminaram de contar suas histórias sobre o que fizeram no ano passado, os anciões julgam se cada indivíduo cresceu o suficiente ou não para merecer a recompensa especial de novas e interessantes maneiras de investigar o mundo e brincar com os inimigos. Os Nuwisha que ganharam Renome o suficiente são recompensados com novos Dons nesse momento. Quanto mais um Nuwisha puder fazer seus irmãos rirem e apreciarem-no, são maiores as chances de

ser concedido maior Renome. Existem exceções, contudo. De tempos em tempos, o Coiote decide simplesmente mandar espíritos para ensinar aos Nuwisha, assim como quando um homem-coiote decide mudar de totem.

As recompensas de Renome por Humor são normalmente deixadas a cargo do Narrador. Ele não é ganho de maneira frívola. Um Nuwisha não deve ganhar esse Renome por trocadilhos em toda história ou por fazer piadas gratuitamente com seus companheiros de matilha. Renome por Humor vem apenas quando o Nuwisha usa o humor para instruir ou de outras maneiras verdadeiramente construtivas. A melhor medida é se a piada (ou outros atos) merece ser recontada ou não. Se "você tinha que estar lá", provavelmente não será algo digno de nota.

Qualidades e Defeitos

As Qualidades e Defeitos apresentados aqui são específicos para Nuwisha. Os Garou devem se contentar com as suas (no **Lobisomem Guia dos Jogadores**). Garou não pode ter, especialmente, Afinidade Umbral.

Grande: (1 ponto de Qualidade)

Um Nuwisha com essa Qualidade é maior do que a maioria da sua raça e é facilmente confundido com um Garou quando na forma Manabozho. Esse aumento de tamanho não dá qualquer bônus físico, mas adiciona um dado em testes Sociais quando interagindo com Garou.

Afinidade Umbral: (2-3 pontos de Qualidade)

Um Nuwisha com essa Qualidade tem uma forte conexão com a Umbra. Todas as dificuldades para atravessar a Película são reduzidas em dois, para um mínimo de 3. Com a Qualidade de 3 pontos, o Nuwisha não precisa olhar para uma superfície reflexiva de qualquer tipo a fim de entrar na Umbra.

Favorecido pelo Coiote: (6 pontos de Qualidade)

Aqueles que são favorecidos pelo Coiote têm garantido um status especial aos olhos do Trapaceiro. Eles não precisam gastar Gnose em nenhum Dom que é diretamente utilizado para executar uma trapaça. Isso não significa que o personagem nunca gaste Gnose, apenas que quando praticando um truque rápido em um oponente ele não precisa considerar o custo de Gnose. Essa Qualidade é muito rara e potencialmente apelativa. O Narrador tem a palavra final se o jogador deve ou não gastar Gnose em qualquer Dom a qualquer momento durante o jogo.

Lua Ruim: (2 pontos de Defeito)

Algumas vezes Luna se vinga do que o Coiote fez a ela. Os Nuwisha que nasceram sob uma lua ruim têm

uma disposição natural similar aos Garou. Um Nuwisha nascido sob esse augúrio tem a mesma perspectiva na vida que os Garou do mesmo augúrio, mas sem nenhuma das vantagens dos Garou. Por exemplo, um homem-coiote nascido sob a lua cheia tem um temperamento de Ahroun, mas sem Fúria. Esse Defeito não pode ser comprado por Nuwisha da Lua Nova, devido a todos os Nuwisha agirem de acordo com o papel de Ragabash de qualquer maneira.

Excessivamente Curioso: (3 pontos de Defeito)

Os Nuwisha excessivamente curiosos são razoavelmente comuns. Se houver uma porta meio aberta, um homem-coiote se sente obrigado a olhar o que há do outro lado. Se houver um ruído assustador vindo de uma caverna que cheira à Wyrm, ele simplesmente tem que conferir. Os Nuwisha não conseguem deixar um mistério sem resolver. Homens-coiotes com esse Defeito não conseguem resistir a uma tentação sem um teste de Força de Vontade, dificuldade 9.

Harano: (4 pontos de Defeito)

Os Nuwisha normalmente não sofrem de Harano, mas um homem-coiote com esse Defeito é tão suscetível à depressão fatal como um Garou. Isso nunca é boa coisa para um Nuwisha.

Dons

Os Nuwisha começam com o mesmo número de Dons que os Garou. Eles devem escolher um Dom de Ragabash, um Dom de Raça e um Dom Nuwisha. Dons de Raça são de Hominídeo (como os Garou) ou Latrani (que usam Dons Lupinos). Os Dons escolhidos para o personagem devem refletir o totem que ele segue e podem mudar quando o Nuwisha escolhe um novo totem Trapaceiro para seguir.

Os Dons dos Dançarinos Umbrais estão entre parênteses. Esses Dons podem ser aprendidos somente depois do Nuwisha ter realizado o Ritual da Dança, como descrito no livro **Guia do Jogador para Lobisomem**.

• **Pele de Cobra (Nível Um)** — Com esse Dom, um Nuwisha pode abandonar uma camada de pele, instantaneamente regenerando a carne perdida, para deslizar livremente de laços extremamente apertados e mesmo de algemas. Esse Dom pode ajudar um homem-coiote a evitar ser arremessado por um oponente. Esse Dom é ensinado por um espírito da Cobra.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Destreza + Esportes para que o personagem remova a camada externa da pele e seja permitido a deslizar livremente de quaisquer laços. Uma jogada adicional de Destreza + Esportes é necessária para se livrar de armadilhas extremamente complicadas.

• **Canção de Kokopelli (Nível Um)** — Esse Dom permite ao Nuwisha assegurar que qualquer um dentro da faixa de audição da Canção permaneça calmo e sedado. Ele pode cancelar o frenesi de um oponente, mas apenas enquanto o Nuwisha continuar a cantar. Esse Dom é ensinado por um Gaffling a serviço de Coiote.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Performance, com uma dificuldade que varia dependendo da situação. Cada indivíduo pode tentar resistir a esse efeito com um teste de Força de Vontade, dificuldade 6. A dificuldade para resistir ao efeito do canto é aumentada em um para cada sucesso que o jogador obtiver na sua rolagem inicial. A canção Nuwisha pode ser vocal ou através de qualquer instrumento musical, de gaitas a tambores. O Dom dura enquanto o Nuwisha executar a canção.

• **Língua Inchada (Nível Um)** — Os Nuwisha usam esse Dom sobre um alvo para impedi-lo de falar. Enquanto esse Dom estiver agindo, a língua do alvo incha, impedindo qualquer forma de discurso. Uivos e sons originados do alvo são abafados da melhor maneira possível. Esse Dom é ensinado por um espírito Aranha.

Sistema: O Nuwisha deve tocar seu alvo, enquanto o jogador faz um teste de Gnose (dificuldade igual a

Errata do Guia dos Jogadores

O **Lobisomem Guia dos Jogadores** contém certos erros no que concerne aos homens-coiote (Mas o que você esperaria com trapaceiros como estes?). Os seguintes esclarecimentos podem ser utilizados em qualquer crônica envolvendo os Nuwisha.

• Excitar Parceiro, o Dom Nuwisha de Nível Cinco, faz com que todas as criaturas da mesma raça e ***mesmo*** gênero (não de gênero oposto) desejem copular com o alvo imediatamente.

• Ritual da Dança, o Ritual de Nível Dois para aderir aos Dançarinos Umbrais, apenas funciona para seguidores do totem Ptah. Após ser aceito entre os Dançarinos Umbrais, o Nuwisha poderá seguir qualquer aspecto do Trapaceiro que ele desejar. Todos os Nuwisha na Umbra seguem Ptah. Ptah é efetivamente um totem tribal para os Nuwisha na Umbra, tanto quanto Fenris é um totem tribal para os Crias de Fenris. Os Nuwisha devem seguir seu dogma para aprender a Dança Umbral, mas eles podem seguir outros aspectos do Trapaceiro também.

• O Ritual de Nível Cinco: Cantar para os Mortos está incorreto. O jogador deve gastar um ponto permanente de Gnose por pessoa erguida por esse ritual e mais um ponto permanente de Gnose por cada nível de dano que o alvo sofreu além do golpe mortal. Por Exemplo: O Velho Muitas-Peles deve reerguer duas criaturas metamórficas porque assim o Coiote quer. Dois pontos permanentes de Gnose são gastos automaticamente. Contudo, um dos metamorfos recebeu três níveis de dano além do que era necessário para matá-lo. Para ressuscitar ambas as criaturas metamórficas, cinco pontos permanentes de Gnose devem ser gastos.

Força de Vontade da vítima). Com três ou mais sucessos, o alvo não pode nem mesmo usar língua de sinais, e suas mãos começam a tremer descontroladamente. Esse Dom dura por uma cena.

• **Toque de Xochipilli (Nível Um)** — O Nuwisha utilizando o Toque de Xochipilli traz sorte a si próprio ou para um alvo. Normalmente a sorte é a curto-prazo, mas se essa sorte é boa ou ruim está inteiramente nas mãos do Nuwisha. Se a sorte é boa, uma pessoa pode descobrir que seu câncer foi diagnosticado incorretamente e é atualmente apenas uma impressão digital no raio-x ou ela pode ter ganho na loteria. Se a sorte é ruim, um pneu pode estourar durante uma perseguição em alta velocidade ou a pessoa pode ser pega na malha fina da Receita Federal. O Nuwisha não tem controle sobre como a sorte se manifesta, apenas se a sorte é boa ou ruim. Esse Dom é normalmente instantâneo, mas pode levar horas para se manifestar, a critério do Nuwisha. Esse Dom é ensinado por um Epiphling da Sorte ou um Gaffling a serviço de Xochipilli.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Enigmas, dificuldade 7. O Narrador tem completo controle sobre como a Sorte de Xochipilli se manifesta, mas o jogador pode aumentar o nível de sorte a níveis miraculosos gastando um ponto de Gnose.

• **Camuflagem (Nível Dois)** — Como o Dom Wendigo.

• **Dança de Dionísio (Nível Dois)** — O alvo desse Dom fica desorientado e extremamente tonto. Sua visão fica borrada, seu ouvido fica zumbindo e transeuntes pensarão que ele está bêbado. A fala não é afetada e é possível raciocinar, mas todas as dificuldades de testes físicos são aumentadas em três. Esse Dom é ensinado por um espírito do Coiote.

Sistema: O Nuwisha deve tocar seu alvo, enquanto o jogador gasta um ponto de Gnose e um de Força de vontade. Esse Dom dura por um turno.

• **Nova Face (Nível Dois)** — O Nuwisha pode mudar completamente sua identidade. Ele pode se tornar macho ou fêmea, de qualquer raça ou espécie. Contudo, esse Dom apenas altera a forma Hominídea ou Latrani do personagem e não esconde sua verdadeira natureza. Ele será reconhecível como Nuwisha se mudar de forma. Esse Dom é ensinado por um espírito de Kishijoten.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Expressão, dificuldade 6 e deve gastar um ponto de Gnose. O efeito dura por uma cena.

• **Deformar Línguas (Nível Dois)** — O Nuwisha pode compreender qualquer linguagem escrita ou falada quando usando esse Dom. Mesmo linguagem de sinais ou expressões faciais não oferecem dificuldade. Enquanto sob influência desse Dom, o Nuwisha pode falar com espíritos, Malditos e até computadores (que dificilmente farão uma conversa interessante, mas podem ser úteis). Esse Dom é ensinado por um espírito Trapaceiro.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Expressão, dificuldade 7. Para cada sucesso, o personagem pode compreender completamente a linguagem — com todas as gírias — por um dia completo. O personagem deve empregar esse Dom separadamente para cada linguagem que deseje compreender.

• **Mapa Umbral (Nível Dois)** — O Nuwisha usando esse Dom pode localizar qualquer parte da Umbra e, em alguns casos, pode até mesmo localizar uma entidade individual dentro da Umbra. Esse Dom é ensinado por um espírito Ancestral.

Sistema: O jogador testa Gnose contra uma dificuldade variável. Se o personagem nunca foi antes para a parte marcada na Umbra a dificuldade é 7. Se o personagem já percorreu a área antes a dificuldade é 6. Se o personagem frequenta a área a dificuldade é 5. Com um sucesso, o personagem pode apontar em qual parte da Umbra ele está. Com dois, ele pode determinar qual a melhor forma de aproximação para qualquer área ou Reino na Umbra. Com três sucessos, o personagem pode ter uma idéia sobre onde está um alvo dentro da Umbra. Com cinco ou mais sucessos, o personagem pode apontar a exata localização de um alvo dentro da Umbra.

• **Dança do Abandono (Nível Três)** — O Nuwisha pode compelir um oponente a esquecer qualquer coisa, a não ser a necessidade de comemorar. Onde fúria e ódio habitaram no momento anterior, subitamente o alvo desse poder está cheio de alegria e uma necessidade de expressar essa alegria. Isso é usado para propósitos defensivos principalmente, devido ao Dom ser bastante poderoso, para não permitir nada além de celebração. Existem alguns casos, contudo, onde este Dom pode ser um tiro pela culatra para o Nuwisha. Alguns Garou, tais como os Crias de Fenris, tendem a comemorar de forma muito violenta. Esse Dom é ensinado por um Gaffling a serviço de Loki.

Sistema: O jogador faz um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade equivalente à Força de Vontade do oponente. Dois ou mais sucessos são necessários para ativar esse Dom. A Dança do Abandono pode ser usada somente contra um oponente de cada vez.

• **Dom da Risada (Nível Três)** — O Nuwisha pode terminar um frenesi com esse Dom ou pode simplesmente usá-lo para aliviar o clima em situações tensas. Esse Dom pode também ser usado para dar um fim a dor de qualquer um que esteja mortalmente ferido, permitindo que possa usar os últimos momentos de sua vida em pleno controle de suas faculdades. Esse Dom é ensinado por um espírito de Kishijoten.

Sistema: O jogador faz um teste de Carisma + Expressão contra uma dificuldade correspondente a Força de Vontade do alvo. Pelo menos um sucesso é requerido para usar esse Dom e ao menos três sucessos são necessários para terminar um frenesi.

• **Dom da Fúria (Nível Três)** — Os Nuwisha com esse Dom podem ter Fúria. Enquanto esse Dom permanecer ativo, o Nuwisha é capaz de dispor das ações extras que a quaisquer outros metamorfos são concedidas. O Nuwisha também perde sua imunidade à prata enquanto esse Dom estiver ativo, pois o Coiote não quer que seus filhos fiquem confortáveis com a noção do que é

o ódio. O Dom da Fúria é ensinado pelo espírito de Loki.

Sistema: O jogador faz um teste de Gnose (dificuldade 7) e gasta um ponto de Força de Vontade para ganhar cinco pontos de Fúria pela duração da cena. O personagem nunca pode exceder cinco pontos de Fúria. Enquanto o Nuwisha possuir qualquer Fúria, ele recebe dano agravado de prata.

• **Empurrar (Nível Três, Dançarinos Umbrais)** — O Nuwisha pode forçar outro ser a entrar na Umbra com esse Dom. É ensinado por um espírito Coiote.

Sistema: O jogador deve fazer um teste de Gnose (dificuldade Força de Vontade do alvo) e gastar um ponto de Gnose. O alvo desse Dom aparece na Penumbra.

• **Perfume da Vingança (Nível Três)** — O Nuwisha que usa esse Dom pode fazer outros metamorfos reconhecerem o aroma de um velho inimigo. Normalmente, esse aroma é emanado de algum lugar distante, contudo o Nuwisha pode também colocar o aroma em outro alvo, criando todo tipo de caos entre estrangeiros inocentes ou mesmo entre amigos mais próximos. Quando utilizado do último modo, o Dom mascara completamente o odor natural do alvo. Esse Dom é ensinado por um espírito do Gambá.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Lábia, dificuldade 5, enquanto produz o odor de um velho inimigo. Se o personagem decidir usar esse Dom em um alvo, ele deve obter sucesso ao tocar a pessoa e gastar um ponto de Gnose além de fazer um teste de Raciocínio + Lábia, dificuldade 7.

• **Caminhada nas Sombras (Nível Três)** — O Nuwisha empregando esse Dom pode visitar qualquer aspecto da Umbra, mesmo aqueles normalmente proibidos aos metamorfos. Isso inclui a Umbra Negra dos mortos (a qual a maioria dos Nuwisha evita, tanto por ser muito deprimente quanto por ser muito perigosa) e muitos Reinos do Horizonte dos magos. Esse Dom é ensinado por um Gaffling do Trapaceiro.

Sistema: O jogador deve realizar com sucesso um teste de Gnose, dificuldade 7. Obviamente, o Nuwisha precisa ainda saber para onde vai.

• **Ato de Desaparecimento (Nível Quatro)** — O Nuwisha usando esse Dom aparenta desaparecer da vista. Inimigos que estejam olhando para o homem-coiote podem tocar o Nuwisha ou mesmo persegui-lo, e não perceber que ele está lá. Todos os sentidos são afetados e mesmo outros Dons ou poderes sobrenaturais utilizados para detecção (Auspícios e coisas do tipo) não podem localizar o Nuwisha enquanto ele lembrar de não se mover. Esse Dom é normalmente utilizado para evitar ser morto por um grande bando de inimigos que anseia desesperadamente pela morte do Nuwisha. Esse Dom é ensinado por um espírito Gato.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e um ponto de Gnose. O Dom dura enquanto o jogador não se mover voluntariamente. O Dom

permanece efetivo mesmo quando o personagem é derrubado, contudo o personagem não pode se levantar sem dissipar os efeitos do Dom.

• **Arremesso (Nível Quatro)** — O Nuwisha que usa esse Dom pode arremessar um oponente a distâncias incríveis. O Nuwisha pode erguer seu alvo, quer seja puramente por força ou seja em combinação com uma manobra de combate. Alguns homens-coiotes alegam ter arremessado oponentes à distância de alguns quarteirões. Eles não estão exagerando. Esse Dom é ensinado por um espírito Ancestral.

Sistema: O jogador deve testar Destreza + Esportes e gastar um ponto de Gnose. Para cada sucesso, o personagem triplica a distância que ele normalmente pode arremessar um alvo (3m por ponto de Força é a regra básica). Esse Dom é cumulativamente baseado no número de sucessos. Por exemplo, um Nuwisha com Força 5 pode normalmente arremessar um alvo a 15 m. Mas com um sucesso, o Nuwisha pode arremessar o alvo a mais de 45m e com dois sucessos pode arremessar o alvo a mais de 135m. Com três sucessos, o mesmo personagem pode arremessar um alvo a mais de 405m e assim por diante.

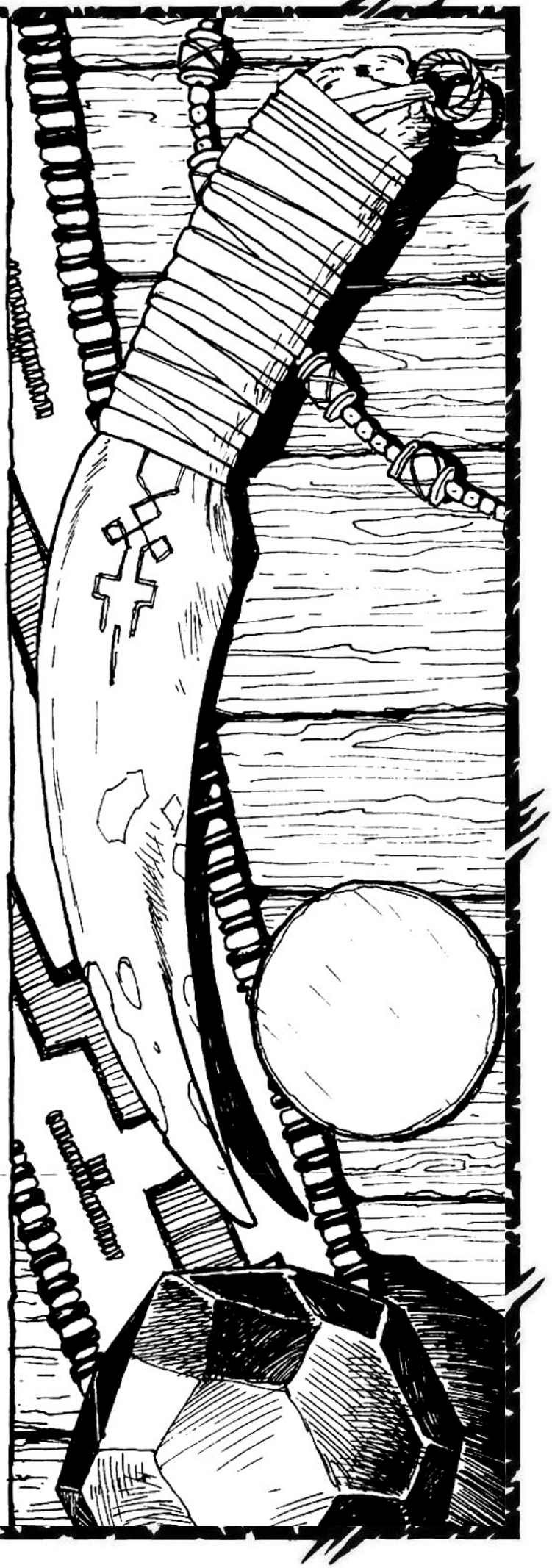
• **Porta Trancada (Nível Quatro, Dançarinos Umbrais)** — O Nuwisha pode impedir outros de entrar na Umbra com esse Dom. Esse poderoso Dom é utilizado somente para impedir a Wyrm de fugir ou para evitar a captura. Em raras ocasiões Porta Fechada é empregado para forçar magos Tecnocratas para fora da Umbra. Esse Dom é ensinado por um espírito da Weaver.

Sistema: O jogador testa Força de Vontade contra uma dificuldade de 7 e gasta três pontos de Gnose. Esse Dom dura por uma cena por cada sucesso obtido.

• **Portal Umbral (Nível Cinco, Dançarinos Umbrais)** — O Nuwisha pode abrir um portal na Umbra. O Portal Umbral é uma abertura direta na Película entre os mundos e é aberto a qualquer um ou qualquer coisa que o Nuwisha escolha levar com ele. Esse Dom é conectado ao Nuwisha e nenhuma outra criatura pode utilizar a abertura sem o seu consentimento. Qualquer entidade tentando passar através do portal deve efetivamente ter a permissão do Nuwisha para fazê-lo. Esse Dom é ensinado por um espírito do Trapaceiro.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Ocultismo, dificuldade 8, e gasta quatro pontos de Gnose. O Portal Umbral permanece aberto por quanto tempo o Nuwisha desejar, mas não mais do que uma cena.

• **Alvo Umbral (Nível Cinco, Dançarinos Umbrais)** — O Nuwisha usando esse Dom literalmente arremessa um alvo na Umbra e em qualquer localização da Umbra que ele desejar. Um Garou sofrendo com uma poderosa mácula da Wyrm pode ser arremessado no Reino de Atrocidade ou nas águas de prata do Érebo. Um mago Tecnocrata pode terminar em um Reino da Wyld ou mesmo jogado através das portas de Malfeas. Esse Dom é normalmente utilizado como uma severa forma de punição, para auxiliar qualquer um ou qualquer coisa em com especial necessidade de ajuda. Vários Kithain foram



arremessados ao Portal de Arcádia para evitar que caiam totalmente fora de seus aspectos do Sonhar. Esse Dom é ensinado pelo próprio Coiote.

Sistema: Se o alvo desse Dom já estiver na Umbra, o jogador precisa apenas fazer um teste de Gnose, dificuldade 5. Se o alvo estiver no Reino de Gaia, o Nuwisha deve primeiro agarrar o alvo e o jogador gasta um ponto de Gnose para empurrar o oponente na Umbra. Os efeitos desse Dom são instantâneos.

• **O Uivo do Coiote (Nível Seis)** — Assim como Coiote é o Criador, ele é também o Destruidor. A seu tempo, ele irá apagar tudo aquilo que existe, porque este é seu dever. O Uivo do Coiote permite ao Nuwisha conjurar uma parte pequena do poder de destruição do Coiote e soltar essa energia em uma pessoa ou área. Quando usado, o Uivo do Coiote agita toda a natureza e a converte em uma máquina de aniquilação. Esse poder pode vir na forma de um tornado ou maremoto. Pode causar um terremoto ou uma tempestade elétrica. Qualquer que seja o caso, são poucas as coisas que conseguem ficar de pé ante o poder do Uivo do Coiote. Esse Dom é um dos mais poderosos conhecidos pelos Nuwisha e é ensinado pelo Coiote para aqueles que ele considera dignos.

Sistema: O jogador testa Inteligência + Ocultismo, dificuldade 5, e gasta cinco pontos de Gnose. A energia liberada resultante irá destruir tudo em seu caminho, com raras exceções, de acordo com a descrição do Narrador. Esse Dom só pode ser usado pelos mais poderosos Nuwisha e não irá funcionar se o inimigo enfrentado não for uma verdadeira ameaça a tudo aquilo que o Nuwisha defende.

Fetiches

Presa do Coiote

Nível 3, Gnose 4

O Coiote morreu várias vezes, normalmente como resultado de uma tentativa de provar-se melhor em alguma coisa do que qualquer outro. No processo, ele perdeu alguns dentes, que cresceram de volta quando ele voltou da morte. Alguns desses caninos foram usados para criar adagas chamadas de Presas do Coiote. As Presas do Coiote, além de infligir Força + 2 de dano agravado, também permite aos portadores atacar simultaneamente tanto dentro quanto fora da Umbra. Nenhum espírito é imune o poder da Presa, independentemente de qual Reino ele esteja. O Coiote é um egoísta, contudo, por isso suas Presas funcionam somente nas mãos de um Nuwisha.

Pó de Kishijoten

Nível 3, Gnose 4

Esse belo pó verde, quando misturado com sangue e consumido, automaticamente cura qualquer ferimento que não seja fatal. Mesmo ferimentos agravados desaparecem sem deixar cicatrizes. Mesmo que o pó não possa curar um ferimento fatal, ele pode reduzir significativamente a perda de sangue pelo ferimento e retardar venenos antes que possam causar danos maiores. Uma bolsa normalmente contém pó suficiente para três usos.

Espelho de Ti Malice

Nível 4, Gnose 5

O Espelho de Ti Malice é um pequeno disco de prata polida. Quando utilizado pelo Nuwisha, ele faz com que todos os inimigos do homem-coiote, mesmo os sobrenaturais e outros metamorfos, sofram os efeitos do Delírio como se fossem humanos. Existe apenas um Espelho de Ti Malice e nunca mais foi visto por ninguém além dos Nuwisha desde a Segunda Guerra da Fúria. Ativar o Espelho de Ti Malice requer um ponto de Gnose e sucesso num teste de Gnose (dificuldade 6).

Flautas de Kokopelli

Nível 4, Gnose 6

Essas simples flautas de madeira são raras, mas muito úteis. As lendas dizem que Kokopelli usou uma grande quantidade dessas flautas enquanto conduzia muitos monstros para fora das Terras Puras. Apenas os homens-coiotes podem utilizar os fragmentos restantes das flautas de Kokopelli. Um Nuwisha utilizando uma dessas flautas pode conduzir Malditos e espíritos para dentro ou para fora da Umbra. O jogador testa Raciocínio + Performance contra uma dificuldade igual a Força de Vontade do Maldito. Os Malditos afetados podem tentar resistir à influência da flauta testando Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao número total de sucessos obtidos pelo jogador.

Olho de Ptah

Nível 5, Gnose 7

O Olho de Ptah é um cristal preto, com cerca de cinco centímetros de diâmetro. Um Nuwisha pode levar esse fetiche a seu olho e gastar um ponto de Gnose para conhecer a verdade sobre qualquer coisa na área a seu redor. Todos os disfarces tornam-se imediatamente óbvios e armas ocultas são parcialmente reveladas. Apesar do Olho de Ptah ser capaz de revelar a verdade, ele nem sempre vai revelar todos os segredos por trás daquela verdade. Se uma bomba for plantada num local, o Nuwisha observando aquele estabelecimento com o Olho compreenderá imediatamente que o edifício irá explodir, e qual será a causa, mas não necessariamente onde a bomba está localizada. O Olho de Ptah não expõe itens escondidos, permite apenas ao Nuwisha descobrir quais os resultados das ações desse item escondido.

As Faces do Trapaceiro — Totens

As faces do Trapaceiro são todas em uma e iguais, e ainda assim únicas. Trocar entre totens não é um problema para os Nuwisha, já que Coiote os ensinou a viver como ele. Qualquer encarnação do Trapaceiro é satisfatória e em muitos casos os Nuwisha seguem mais de

um aspecto do Coiote ao mesmo tempo. Todos os Dançarinos Umbrais automaticamente seguem Ptah, e muitos seguem também Kishijoten simultaneamente, já que seu dever sagrado é proteger e curar a Umbra.

Todos os Nuwisha que seguem múltiplos totens devem honrar os Dogmas de cada um, mas ganham características especiais de um. Por exemplo, Loki Ri-Pra-Caramba segue ambos Ptah e Loki; ele ganha as Características benéficas que Loki tem a oferecer, mas deve seguir os Dogmas de ambos os totens ou se arrisca a perder os favores do Trapaceiro. Um jogador pode escolher não tomar um totem pessoal durante a criação do personagem, mas o Nuwisha deverá, eventualmente, oferecer sua lealdade a uma das faces do Coiote. Os Nuwisha sem totens pessoais são considerados lamentáveis pelos seus e poderão ter dificuldade para aprender Dons.

Trocando Dons

Quando um Nuwisha escolhe um novo Totem, o Narrador decide quais Dons são mantidos e quais são deixados. A pessoa jogando com o Nuwisha pode comprar novos Dons com qualquer experiência que ela ainda não gastou, mas o Narrador deve aprovar essa decisão. Os Dons referentes à Umbra são ensinados apenas pelos seguidores de Ptah, mas uma vez ensinados, eles raramente são levados embora. Um Nuwisha deveria ter violado o dever sagrado como guardião da Umbra antes disso acontecer. Frequentemente, os outros Nuwisha deveriam puni-lo severamente antes de tomar os Dons de Ptah de volta.

Ti Malice

Custo de Antecedentes: 4

Ti Malice é um delicada construtora de manipulações. Intriga maquiavélica é sua especialidade. Muitos dos Nuwisha a seguem de tempos em tempos, especialmente enquanto planejam vingança.

Características: Ti Malice soma dois dados às paradas de Manipulação e Enigmas.

Dogma: Ti Malice exige que seus seguidores não demonstrem piedade aos fracos, especialmente nos negócios.

Loki

Custo de Antecedentes: 7

Loki é um totem de guerra, mas ele também é o Trapaceiro. Ele acredita que as melhores humilhações são aquelas que o corpo conta. Loki é o favorito entre muitos jovens Nuwisha.

Características: Loki garante a seus seguidores um adicional no Nível de Vitalidade e um ponto extra em qualquer um Atributo Físico, mesmo que ultrapasse 5. Os filhos de Loki também podem usar as manobras especiais do **Lobisomem Guia dos Jogadores**.

Dogma: Loki demanda que todos os seus seguidores

sempre aceitem desafios, mesmo vindos da Wyrm. Um Loki deve oferecer suas mortes ao totem como sacrifício.

Kishijoten

Custo de Antecedentes: 4

Kishijoten é um aspecto gentil do Trapaceiro. Apesar de truques e brincadeiras ainda serem importantes, cuidar dos feridos é a sua maior prioridade.

Características: Kishijoten garante a seus filhos um Nível de Vitalidade adicional e + 2 nas paradas de dados em Medicina.

Dogma: Kishijoten pede a seus seguidores que sempre parem para ajudar os feridos, excluindo os servos da Wyrm.

Ptah

Custo de Antecedentes: 5 (indisponível durante a criação de personagem).

Ptah é o Porteiro dos Caminhos e o Criador do Universo. Ele é o pai de tudo o que ele vê e patriarca de mesmo as mais horríveis das criações.

Características: Ptah garante a seus seguidores a habilidade de viajar para a Umbra com a mínima dificuldade. Ptah diminui a dificuldade de passar pela Película em três para todos seus seguidores (a um mínimo de 3). Apenas os Nuwisha que seguem Ptah são capazes de aprender a Dança Umbral. O Nuwisha pode também usar o Dom: Sentir a Wyrm livremente enquanto estiver na Umbra e envelhecer a uma fração do ritmo natural.

Dogma: Ptah pede que todos os seus seguidores defendam as estrelas de todos aqueles que lhe queiram causar mal.

Kokopelli e Pã

Custo de Antecedentes: 4

Kokopelli é o Dançarino e Comediante. Pã é o Dançarino e Amante. Os dois são considerados um e o mesmo para os Nuwisha. Os dois são apaixonados pelo prazer sensual e a emoção da sedução.

Características: Seguidores de Kokopelli e Pã ganham um ponto em Vigor e +2 em Performance (para instrumentos musicais apenas). Eles também podem usar as manobras especiais listadas no **Lobisomem Guia dos Jogadores.**

Dogma: Kokopelli e Pã insistem que os Nuwisha que o seguem nunca ataquem movidos pela raiva.

Chung Kuel

Custo de Antecedentes: 6

Chung Kuel é o Destruidor das Probabilidades e Doador da Sorte. Ambas sorte e azar montam as caudas dos filhos de Chung Kuel.

Características: Os seguidores de Chung Kuel podem lançar o azar nos alvos que eles desejam que sofram. Quando estiver visitando o cassino liderado por mafiosos corruptos, um Chung Kuel pode fazer com que

todos os caça níqueis deem os maiores prêmios possíveis. O homem-coiote também poderia causar um curto circuito no sistema elétrico no avião que deveria ser a escapatória do vilão ou fazer com que uma pistola trave e masque o tiro quando um inimigo está apontando para um refém inocente. Essa sorte é poderosa, mas funciona apenas na proporção direta de quão corrompido pela Wyrm um oponente é.

Uma vez por história (não necessariamente a pedido do jogador), o Narrador deve rolar um dado. Se o resultado for 1, nada acontece. Ser for um resultado de 2-9, algo menor acontece para a inconveniência do alvo da raiva do Chung Kuel. Um 10 significa um desastre quase certo para o inimigo do Nuwisha, sob a descrição do Narrador. Narradores não devem dar uma vitória certa para o jogador usando esse poder, mas pode certamente garantir ao Nuwisha uma bem merecida segunda chance.

Seguidores de Chung Kuel também somam dois dados a todos testes relacionados à Furtividade e Lábia.

Dogma: Chung Kuel pede que as habilidades que ele concede sejam usadas contra aqueles que servem a Wyrm comprovadamente.

Xochipilli

Custo de Antecedentes: 5

Xochipilli acredita que o melhor jeito de viver é experimentar a vida ao extremo. Seus seguidores estão sempre correndo insanos riscos e a maioria até mesmo sobrevive para contar história.

Características: Xochipilli garante a seus filhos uma sorte imensa. Ações que deveriam matar um de seus filhos frequentemente falham ao fazê-lo. Os filhos de Xochipilli recebem +3 de Sobrevivência, como um reflexo de quão fácil eles encontram aquilo que precisam para viver, mesmo nas áreas mais ermas.

Os seguidores de Xochipilli também ganham cinco dados de absorção sempre que fizerem manobras inacreditáveis potencialmente fatais. Essa habilidade apenas funciona quando as chances estão fortemente contra o Nuwisha sobreviver. Como opção, o Narrador pode simplesmente dizer que o personagem sobreviveu mesmo estando no centro de uma refinaria quando esta explodiu. Isso não significa que o personagem escapa ileso. Um Nuwisha aleijado ainda é muito sortudo de escapar de uma explosão dessa magnitude.

Dogma: Xochipilli pede para seus seguidores nunca virarem às costas para uma ousadia, não importando as chances de sobreviver.

Oghma

Custo de Antecedentes: 8 (indisponível durante a criação de personagem).

Oghma é o Bardo e o Juiz. Ele escolhe seus seguidores entre os mais sábios dos Nuwisha. Seus seguidores executam as punições que acham necessárias para manter seus pares Nuwisha humildes.

A Benção do Coiote

A Benção de Coiote é um Dom único dado a um Nuwisha em cada geração. A Benção tem a forma de um poder especial que o Coiote percebe que será mais útil ao Nuwisha escolhido. Uma vez garantida, a Benção pode assumir qualquer forma. Cada Benção é diferente uma da outra, mas todas garantem que o escolhido da Benção nunca seja tentado pela Wyrm. No passado, foi permitido que um Nuwisha a mudar de forma instantaneamente e escapar para Umbra à vontade, independente da Película. A Benção já permitiu a um Nuwisha de desenvolver asas indestrutíveis e ver qualquer coisa que ele queira. A Benção já garantiu a habilidade de remover a mácula da Wyrm completamente de uma área ou de qualquer ser com apenas um toque. Em cada caso, a Benção é garantida apenas a um ser e a ele é dito como esse talento especial deve ser usado.

Nenhum daqueles escolhidos pela Benção do Coiote jamais fez mal uso do favor especial do Trapaceiro. A Benção do Coiote é uma confiança sagrada e nunca é arbitrária. Os Narradores não devem, repito, ***não*** devem dar esse poderoso Dom aos personagens dos jogadores, isso irá rapidamente jogar o equilíbrio e a imparcialidade do jogo pela janela, em cima de um trânsito pesado. O Nuwisha da geração atual com a Benção do Coiote ainda não foi identificado, mas esse potente trapaceiro é melhor estar nas mãos do Narrador.

Características: Os Nuwisha escolhidos por Oghma podem reivindicar até cinco pontos de Força de Vontade por história. Eles podem distribuir quatro pontos extras entre os Atributos Físicos durante o combate e podem distribuir cinco pontos extras entre seus Atributos Mentais durante um desafio mental. Esse aumento é garantido apenas quando for ensinar à outra pessoa humildade. Oghma garante a seus filhos a habilidade de saber quando um Nuwisha precisa de uma lição e assegura que seus seguidores nunca sejam atacados de surpresa.

Dogma: Oghma pede a seus seguidores que nunca ataquem movidos pela raiva.

Corvo

Custo de Antecedente: 5

O Corvo vê tudo e entende mais que qualquer outro aspecto do Trapaceiro. Ele resolve charadas que outros nem tem esperança em compreender.

Características: O Corvo garante ao Nuwisha dois pontos em Enigmas e outro em Lábia. Os filhos do Corvo também são bem recebidos pelos Corax.

Dogma: O Corvo pede a seus filhos que nunca carreguem riquezas, eles devem confiar no Corvo para prover para eles.

Apêndice Dois: Filhos do Coiote

Permita que me apresente. Eu sou Willie E. Coiote, Gênio. Eu não estou vendendo nada, tampouco terminando meus estudos na faculdade. Então, vamos começar os negócios…

— Wile E. Coiote***, Operation: Rabbit***

Não há muitos Nuwisha restantes na Terra. Cada vez que um homem-coiote chega a certa idade e é iniciado na ninhada do Trapaceiro, outro vai eternamente para a Umbra. Portanto, a maioria dos Nuwisha que caminham pela Terra hoje são jovens trapaceiros, ainda conhecendo a si mesmos.

Claro que esses jovens são a esperança e o orgulho de todos aqueles que se foram anteriormente. Sempre que um novo Nuwisha nasce, o Coiote ri em pensar nos feitos que o novato eventualmente fará.

Os seguintes novatos são ótimos exemplos do tipo de Nuwisha andando pela Terra hoje. Todos são Ragabash por natureza (senão por afinação), eles são a risada de Gaia, aqueles que questionam os caminhos e testam a determinação dos filhos de Gaia. Embora nenhum Nuwisha voluntariamente viaje com outro, eles mantêm uma desprendida amizade e respeito que mantém a raça informada dos afazeres de cada indivíduo. Machuque um Nuwisha, especialmente um jovem, e o resto dos homens-coiotes certamente saberão. Ria com um Nuwisha, especialmente quando a piada é sobre você, e ganhe o respeito condicional de todos eles.

Apostador

Mote: ***Eu acho que você está blefando.***

Prelúdio: Você nasceu em Las Vegas e você acha tudo sobre essa cidade fascinante. Do oceano de luzes neon e purpurina à desesperada fome nos olhos dos apostadores, há pouca coisa que você não ame sobre sua cidade natal — exceto o sofrimento. Você gosta de assistir os apostadores, mas você sempre odeia o desespero deles. A fome abrasiva de ganhar às vezes os torna loucos a ponto de machucar os outros.

Quando a Primeira Mudança veio, você foi levado por seu tio para fora da cidade. Ele o ensinou tudo o que você deveria saber nas profundezas do deserto, muito longe das luzes neon e o fervor de 24 horas. Ele te contou sobre os totens do Trapaceiro e o apresentou aos seus modos. O mais importante, ele o ensinou sobre Chung Kuel e a importância da sorte. Como um orgulhoso filho de Las Vegas, você sabia o que iria fazer com esse conhecimento.

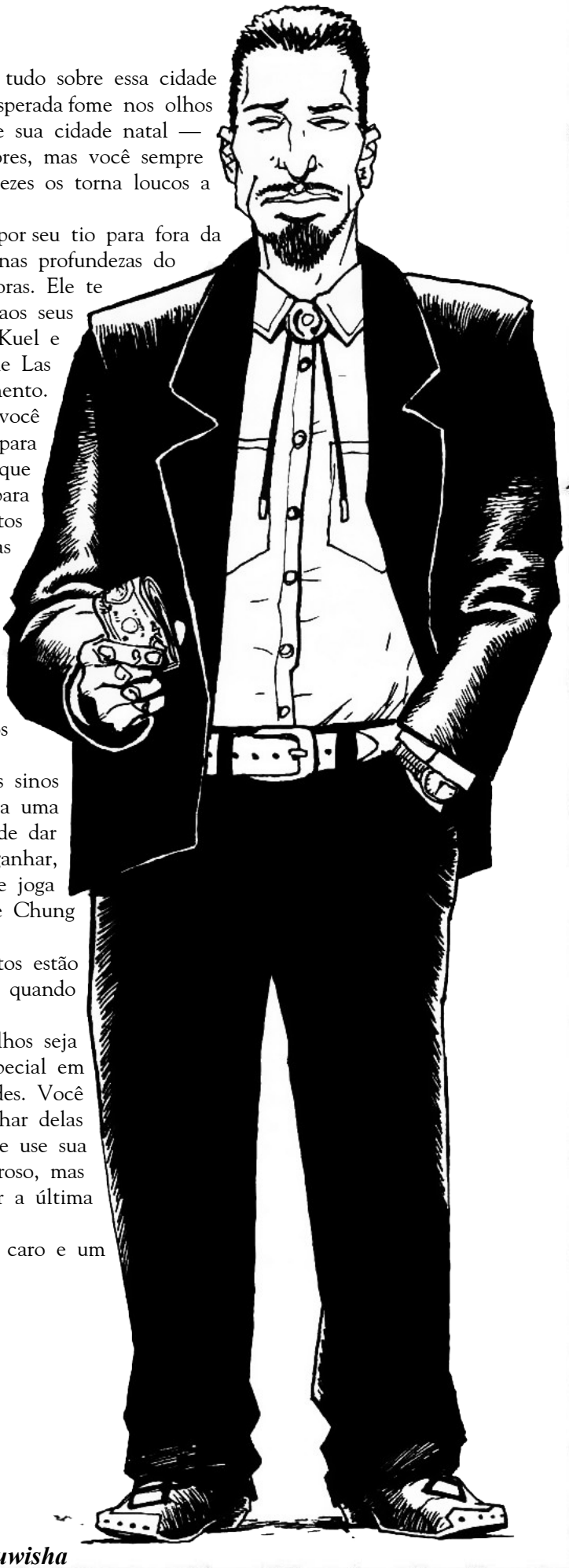
Conceito: Desde que você escolheu Chung Kuel, você tem estudado os cassinos e formado uma estratégia para ajudar os famintos e atrapalhar as crias da Wyrm que controlam a cidade. Você ganhou dinheiro suficiente para assegurar que esteja confortável e tem ajudado muitos perdedores dos cassinos a ganhar dinheiro para pagar suas dívidas. Às vezes, um pouco de sorte faz toda a diferença em manter as garras da Wyrm longe da alma de alguém. Você já causou aos cassinos uma dor interminável, especialmente se você marcou um deles como uma fonte de problemas. Você é sempre cauteloso, mas você está fazendo a diferença no melhor jeito que sabe, trapaceando os ricos e ajudando os necessitados. Você é o amigo de todo mundo.

Atualmente você frequenta os cassinos, ouvindo os sinos soarem que outra pessoa ganhou. Você às vezes empresta uma orelha para alguém que precisa conversar e você gosta de dar conselhos. Quando ninguém no cassino é digno de ganhar, você vai cuidar dos seus assuntos com as próprias mãos e joga a sorte sobre você mesmo, com uma pequena ajuda de Chung Kuel.

Claro que, os donos de cassinos mais espertos estão começando a perceber que a sorte deles sempre é ruim quando você está por perto...

Dicas de Interpretação: Olhe sempre todos nos olhos seja para ajudá-los ou trapaceá-los. Você tem um prazer especial em dar vida aos sonhos de pessoas bonitas com bolsas grandes. Você é igualmente feliz em jogar com as probabilidades e ganhar delas sem ajuda. Se não tiver riscos o jogo fica tedioso. Sempre use sua cara de poker quando encontrar um oponente valoroso, mas nunca hesite em sorrir de orelha a orelha depois de levar a última grana do inimigo.

Equipamento: Grande maço com grana, terno caro e um sólido conhecimento das melhores rotas de fuga.



NUWISHA

Nome:
Jogador:
Crônica:

Raça: Hominídea
Totem: Chung Kuel
Calças?: $200

Matilha Garou:
Apelido:
Conceito: Apostador

Atributos

Físicos

Força ●●●OO
Destreza ●●●OO
Vigor ●●OOO

Sociais

Carisma ●●OOO
Manipulação ●●●OO
Aparência ●OOOO

Mentais

Percepção ●●●OO
Inteligência ●●●OO
Raciocínio ●●●●O

Habilidades

Talentos

Prontidão ●●●OO
Esportes ●●OOO
Briga ●●OOO
Esquiva ●●OOO
Empatia ●OOOO
Expressão ●●OOO
Intimidação OOOOO
Instinto Primitivo OOOOO
Manha ●OOOO
Lábia OOOOO

Perícias

Emp. c/Animais OOOOO
Condução ●OOOO
Etiqueta ●●OOO
Armas de Fogo OOOOO
Liderança OOOOO
Armas Brancas ●●OOO
Performance ●●OOO
Reparos OOOOO
Furtividade ●OOOO
Sobrevivência ●OOOO

Conhecimentos

Computador OOOOO
Enigmas ●●●OO
Investigação ●OOOO
Direito OOOOO
Linguística OOOOO
Medicina OOOOO
Ocultismo OOOOO
Política ●OOOO
Rituais OOOOO
Ciências OOOOO

Vantagens

Antecedentes

Recursos ●●●OO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Dons

Persuasão
Abrir Objetos
Toque de Xochipilli

Dons

Renome

Glória
O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Humor
O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabedoria
O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Posto

Totem

Chung Kuel
● ● ● ● ● ● O O O O

Gnose

● ● ● ● O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado		□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido Gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado		□

Bobeira

NÃO SOFRE DANO AGRAVADO POR PRATA

Traquinas

Mote: ***Você viu a cara dele pouco antes do trem acertá-lo? Lindo! Aquilo foi lindo! Hahaha…***

Prelúdio: Você sempre foi o comediante da sala. Sempre que alguém lhe causava problemas, você retaliava com sua língua afiada ao invés de seus punhos. Isso tornou você popular entre a maioria das pessoas, mas não com as vítimas de seu humor. Quando você fez um comentário errado sobre o capitão do time de futebol, ele levou para o lado pessoal e decidiu que era hora do troco. Ele tinha a ajuda dos amigos dele, que também deviam a você algumas surras. Depois que eles terminaram, você experimentou sua Primeira Mudança. A dor da mudança era forte, mas nada comparado a que você já tinha experimentado. Os ferimentos que você sofreu curaram sozinhos e você fugiu de lá, imaginando como iria se ajustar na vida como um monstro de dois metros e meio de altura. Você não precisou se preocupar. Outro da sua raça estava lhe esperando para explicar tudo a você.

Conceito: Desde aquela surra brutal, você passou por uma preparação especial para garantir que você esteja preparado para lutar com qualquer um que lhe cause problemas novamente. Entre as aulas de karatê e o treinamento provido por seu mentor, você está confiante que pode lidar sozinho se você realmente precisar lutar. Mas é sempre mais divertido retribuir todo o desprezo dirigido a você de um jeito que todo mundo pode curtir. Sua maior excitação vem quando você ensina a um de seus inimigos uma lição permanente. O seu maior crime não é onde você estava a um segundo atrás, seu grande prazer é olhar a cara de seu inimigo quando ele percebe que ele foi levado a ganhar uma bela de uma queda. Não importa muito se é ganhar ou perder. É mais importante ter certeza que o seu inimigo caia perante você numa perfeita humilhação, totalmente ciente que você é o responsável.

Dicas de interpretação: Sempre esteja preparado. Sempre sorria para seus inimigos e deixe que seus olhos digam a eles que estão a caminho da derrocada. Lembre-se que seus inimigos têm uma falha que você não: Eles ficam raivosos. A raiva enfraquece a mente assim como aguça os sentidos. Use isso como sua maior vantagem. Ria enquanto seu inimigo cai no seu truque. Às vezes ele sobreviverá à piada, mas tudo bem. Ria do mesmo jeito, porque você ama o olhar estúpido na cara dele quando percebe a vala de 3 metros de profundidade atrás dele. E seus gritos são música para você enquanto ele cai em direção ao chão tão abaixo.

Equipamento: Arames, laços, bolas de gude, óleo, as ferramentas apropriadas para cortar cabos de freio, e uma ocasional casca de banana.

NUWISHA

Nome:
Jogador:
Crônica:

Raça: Hominídeo
Totem: Xochipilli
Calças?: Certamente

Matilha Garou:
Apelido:
Conceito: Traquinas

Atributos

Físicos

Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●○○

Sociais

Carisma ●●○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●○○○

Mentais

Percepção ●●○○○
Inteligência ●●●●○
Raciocínio ●●○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão ●●○○○
Esportes ●○○○○
Briga ●○○○○
Esquiva ●●○○○
Empatia ○○○○○
Expressão ○○○○○
Intimidação ○○○○○
Instinto Primitivo ○○○○○
Manha ●○○○○
Lábia ●●○○○

Perícias

Emp. c/Animais ○○○○○
Condução ○○○○○
Etiqueta ○○○○○
Armas de Fogo ●●●○○
Liderança ○○○○○
Armas Brancas ●●●○○
Performance ○○○○○
Reparos ●●●○○
Furtividade ●●○○○
Sobrevivência ●●○○○

Conhecimentos

Computador ○○○○○
Enigmas ●○○○○
Investigação ●○○○○
Direito ●●○○○
Linguística ○○○○○
Medicina ●○○○○
Ocultismo ○○○○○
Política ○○○○○
Rituais ○○○○○
Ciências ○○○○○

Vantagens

Antecedentes

Contatos ●●●○○

Dons

Simular Odor de Homem
Embaçamento da Própria Forma
Corrida do Coelho
(idem Velocidade do Pensamento)

Dons

Renome

Glória
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Humor
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabedoria
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Posto

Totem

Xochipilli
● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Gnose

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado		□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido Gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado		□

Bobeira

NÃO SOFRE DANO AGRAVADO POR PRATA

Professor

Mote: ***Eu tinha lhe dito que você iria apenas se machucar se fizesse aquilo. Você achou que eu estava brincando? Olhe para si mesmo, você está um lixo. Você gostaria de alguma ajuda?***

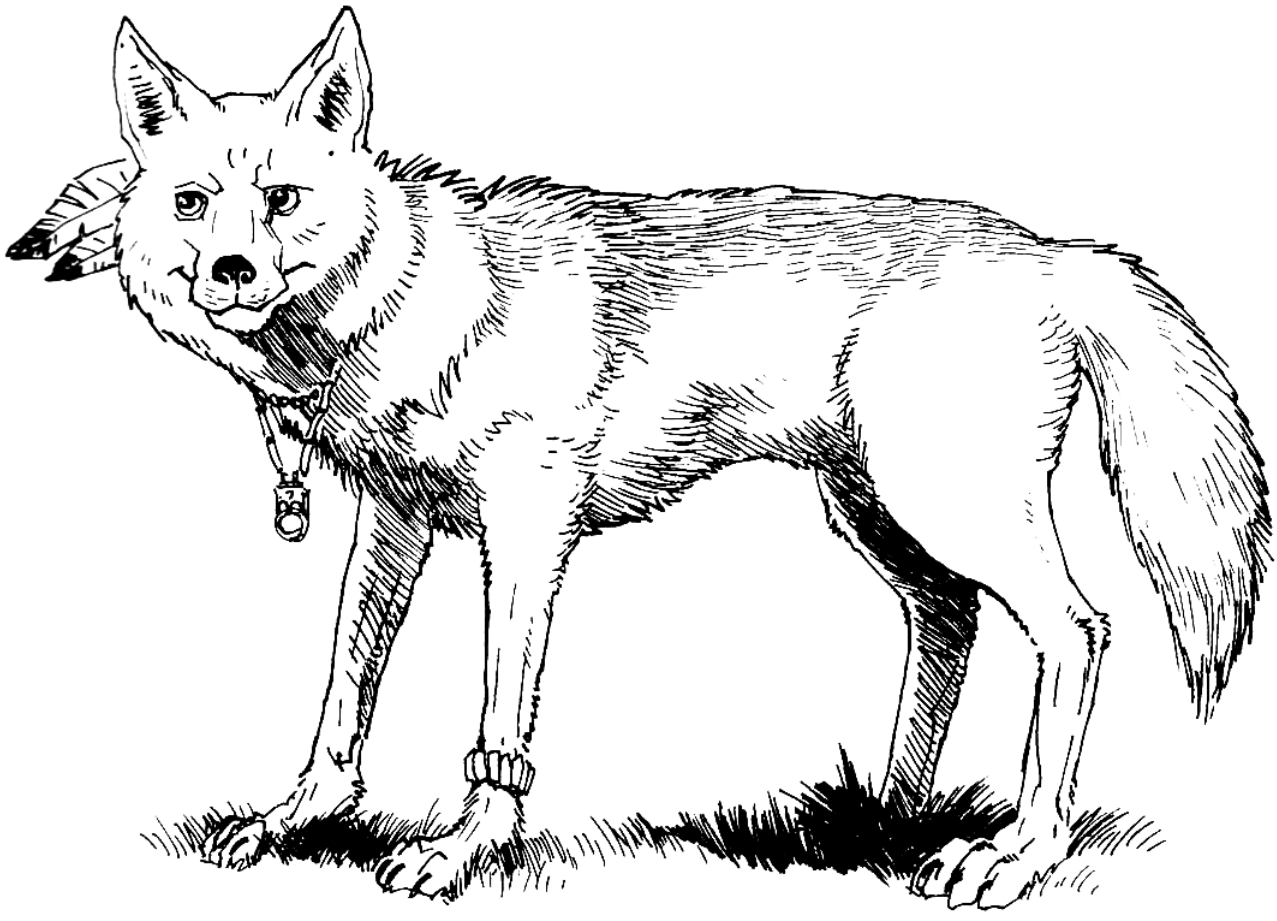
Prelúdio: Você corria no deserto na sua juventude, caçando algo para comer e evitando as armas dos caçadores. Você sempre observava o que acontecia com os outros antes de tentar algo novo. É melhor saber o que você vai enfrentar e como isso pode ferir você. Quando sua Primeira Mudança veio, você não estava surpreso, você sabia que era diferente dos outros coiotes desde o dia em que nasceu. O novo coiote na área contou a você. Agora o seu treinamento terminou e você sabe que deve ensinar os outros a ver e entender seus próprios erros antes que eles acabem matando a si mesmos.

Conceito: Você é um professor e o mundo é a sua sala de aula. Você é bom em mostrar aos outros os erros de seus modos e você adora fazer os fazendeiros perceberem que você não está atrás de suas ovelhas somente por estar próximo a suas fazendas. Não é fácil ensinar algumas pessoas e você frequentemente tem que repetir as lições antes que eles a aprendam.

Há muitas lições que devem ser ensinadas e você nunca está com poucos alunos, também — voluntários ou não. Ultimamente você tem sido levado para perto das cidades, pelas pessoas que estão numa desesperada carência de ensinamentos. Há alguns Garou, por exemplo, que estão tão preocupados em discutir entre eles que não perceberam a Wyrm flutuando sobre seus ombros coletivos...

Dicas de interpretação: Sorria, pois o mundo a sua volta ainda tem beleza. Sorria, porque as pessoas a sua volta ainda podem aprender a apreciar essa beleza antes que seja tarde demais. Sorria, porque alguns alunos precisam de mais aulas do outros e eles são normalmente aqueles que você tem mais esperado para ensinar. Sorria, porque às vezes as aulas são dolorosas para os tolos.

Equipamento: Roupas humanas, uma pequena seleção de armas, paciência.



NUWISHA

Nome:
Jogador:
Crônica:

Raça: Latrani
Totem: Corvo
Calças?: Raramente

Matilha Garou:
Apelido:
Conceito: Professor

Atributos

Físicos

Força	●●○○○
Destreza	●●●○○
Vigor	●●●○○

Sociais

Carisma	●●○○○
Manipulação	●●○○○
Aparência	●●○○○

Mentais

Percepção	●●●○○
Inteligência	●●●●○
Raciocínio	●●●○○

Habilidades

Talentos

Prontidão	●●○○○
Esportes	●●○○○
Briga	●●○○○
Esquiva	●●○○○
Empatia	●●○○○
Expressão	●○○○○
Intimidação	○○○○○
Instinto Primitivo	○○○○○
Manha	○○○○○
Lábia	○○○○○

Perícias

Emp. c/Animais	●○○○○
Condução	○○○○○
Etiqueta	○○○○○
Armas de Fogo	○○○○○
Liderança	●●○○○
Armas Brancas	○○○○○
Performance	○○○○○
Reparos	○○○○○
Furtividade	●○○○○
Sobrevivência	●●●●○

Conhecimentos

Computador	○○○○○
Enigmas	●●●○○
Investigação	●●○○○
Direito	○○○○○
Linguística	●○○○○
Medicina	●●○○○
Ocultismo	●●●○○
Política	○○○○○
Rituais	●●○○○
Ciências	○○○○○

Vantagens

Antecedentes

Vidas Passadas	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Dons

Sentidos Aguçados
Simular o Cheiro de Água Corrente
Canção de Kokopelli

Dons

Renome

Glória
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Humor
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabedoria
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Posto

Totem

Corvo
● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

Gnose

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado		□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido Gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado		□

Bobeira

NÃO SOFRE DANO AGRAVADO POR PRATA

Lutador

Mote: ***Isso era para ser um ataque? Vem 'cá, levante sua bunda e tente de novo!***

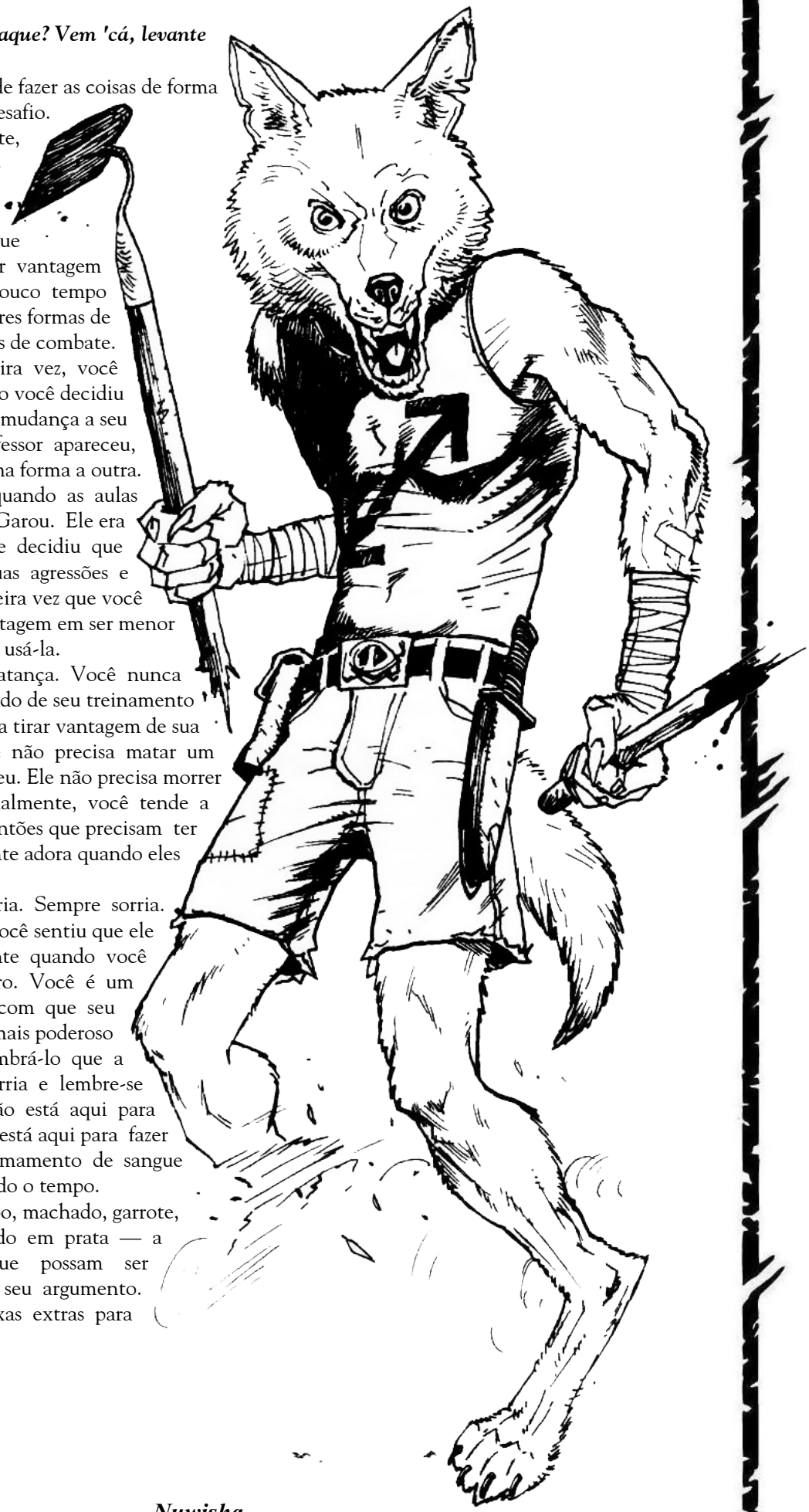
Prelúdio: Você nunca gostou de fazer as coisas de forma segura. Você sempre amou um desafio. Quando você era apenas um filhote, você constantemente desafiava seus membros de matilha a lutar e quase sempre perdia. Então você ficou esperto. Você parou de se lembrar que era a rapa do tacho, e passou a tirar vantagem de seu tamanho reduzido. Em pouco tempo afinal, você entendeu as melhores formas de derrotar seus irmãos em brincadeiras de combate.

Quando você mudou a primeira vez, você ficou assustado por um tempo. Então você decidiu a aprender o melhor meio de usar a mudança a seu favor. Na época em que seu professor apareceu, você já era bom em mudar de uma forma a outra. A sua primeira luta real veio quando as aulas acabaram e você encontrou um Garou. Ele era maior que você e muito raivoso. Ele decidiu que você era o alvo perfeito para suas agressões e continuou a pensar assim até a terceira vez que você o deixou inconsciente. Há uma vantagem em ser menor que seu oponente e você sabe como usá-la.

Conceito: É a caçada, não a matança. Você nunca foi muito robusto, mas como resultado de seu treinamento e instintos naturais, você aprendeu a tirar vantagem de sua estatura e a de seus inimigos. Você não precisa matar um inimigo para saber que você o venceu. Ele não precisa morrer para entender a mesma coisa. Atualmente, você tende a gastar o seu tempo a encontrar valentões que precisam ter a crista abaixada. Você especialmente adora quando eles o atacam primeiro.

Dicas de Interpretação: Sorria. Sempre sorria. Deixe seu oponente saber quando você sentiu que ele bateu bem e o repreenda gentilmente quando você sentir que ele cometeu um erro. Você é um professor, é o seu trabalho fazer com que seu oponente entenda que ele não é o mais poderoso guerreiro por aí e é seu dever lembrá-lo que a Wyrm nunca está muito longe. Sorria e lembre-se que a raiva leva a erros. Você não está aqui para provar algo para si mesmo — você está aqui para fazer que os outros entendam que o derramamento de sangue é apenas necessário às vezes, não todo o tempo.

Equipamento: Klaive, bastão bo, machado, garrote, luvas de boxe, soco-inglês banhado em prata — a costumeira seleção de armas que possam ser necessárias para se fazer entender seu argumento. Um kit de primeiros socorros e faixas extras para um ocasional ego ferido.



NUWISHA

Nome: | **Raça:** Latrani | **Matilha Garou:**
Jogador: | **Totem:** Loki | **Apelido:**
Crônica: | **Calças?:** DANE-SE CALÇAS!! | **Conceito:** Lutador

Atributos

Físicos

Força ●●●●O
Destreza ●●●OO
Vigor ●●●●O

Sociais

Carisma ●●●OO
Manipulação ●OOOO
Aparência ●●OOO

Mentais

Percepção ●●●OO
Inteligência ●●OOO
Raciocínio ●●●OO

Habilidades

Talentos

Prontidão ●●●OO
Esportes ●●●OO
Briga ●●●●O
Esquiva ●●●●O
Empatia OOOOO
Expressão OOOOO
Intimidação OOOOO
Instinto Primitivo OOOOO
Manha OOOOO
Lábia OOOOO

Perícias

Emp. c/Animais ●●OOO
Condução OOOOO
Etiqueta OOOOO
Armas de Fogo OOOOO
Liderança OOOOO
Armas Brancas ●●●OO
Performance OOOOO
Reparos OOOOO
Furtividade ●●OOO
Sobrevivência ●●OOO

Conhecimentos

Computador OOOOO
Enigmas OOOOO
Investigação OOOOO
Direito ●●OOO
Linguística OOOOO
Medicina ●●●OO
Ocultismo OOOOO
Política OOOOO
Rituais OOOOO
Ciências OOOOO

Vantagens

Antecedentes

_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Dons

Salto da Lebre
Embaçamento da Própria Forma
Pele de Cobra

Dons

Renome

Glória
O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Humor
O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabedoria
O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Posto

_____

Totem

Loki
● ● ● ● ● ● ● O O O

Gnose

● ● ● ● ● ● ● O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ● O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado		□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido Gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado		□

Bobeira

NÃO SOFRE DANO AGRAVADO POR PRATA

Apêndice Três: Os Preferidos do Coiote

Ser um gênio certamente tem suas vantagens.
— Wile E. Coiote***, Operation: Rabbit***

Os afazeres do Coiote são muitos e seus erros são tão numerosos quanto. Ele morreu várias vezes, sempre voltando porque seu tempo nesse mundo ainda não acabou. Agora o mesmo acontece com seus afazeres na Umbra. Aqueles que melhor exemplificam a natureza do Coiote são poucos e distantes, seus números diminuíram pelo fato da maioria dos Nuwisha não viverem mais nesse mundo. Mas os Nuwisha adoram contar e recontar as histórias de seus maiorais e mais astutos, atraindo uma quase interminável inspiração a partir deles. Afinal, nunca se sabe quando alguém irá se tornar o próximo filho favorito do Coiote — melhor viver a vida vigorosamente como o Trapaceio manda e deixe vir o que ele quiser.

O Velho Muitas-Peles

O Velho Muitas-Peles é um dos filhos favoritos do Coiote. Em sua juventude, ele era impetuoso como o Coiote e em sua vida adulta ele estudou muito para entender a sabedoria do Trapaceiro. O homem-coiote ganhou sua fama como Risada do Coiote, alegremente direcionando os usurpadores europeus para lugares onde quase certamente encontrariam sua perdição. Ao mesmo tempo, ele escolhia uma ocasional valorosa família colona e a ajudava a encontrar lugares que fossem seguros e confortáveis. Suas escapadas pelo Oeste Selvagem deram a ele um lugar na história Nuwisha e a Bênção do Coiote. A partir daí, ele ficou conhecido como Riso de Muitas-Peles. A Benção do Coiote dava a Muitas-Peles a habilidade de usar uma pele falsa que escondia completamente sua verdadeira natureza, permitindo a ele se infiltrar em qualquer campo e aprender igualmente os segredos de seus amigos e inimigos. Seus truques eram numerosos e suas peças causaram desastres para seus inimigos por toda a parte.

Riso de Muitas-Peles foi alegadamente responsável pela derrota de Custer em Little Bighorn. A sua deliberada desinformação, alguns dizem, levou o Filho da Estrela da Manhã à morte. Quando perguntado o porquê disso ter acontecido, sua resposta simplesmente foi: "Tinha chegado a hora dele."

Alguns Nuwisha e Garou dizem que Muitas-Peles deveria ter sido de maior ajuda na época da grande marcha dos europeus para o oeste, mas Muitas-Peles tinha outras coisas para fazer e outros lugares para ver. Histórias de suas bizarrices são contadas pelos Garou, os Mokolé, os Ratkin, os Nagah, os Ananasi, e mesmo os Rokea, além de, todas as tribos dos Bastet. Ele viu mais do mundo do que qualquer outro metamorfo vivo e alguns dizem que ele já voltou dos mortos.

Por muitos anos, Muitas-Peles não foi visto por um Nuwisha ou humano. Onde ele foi ainda é um segredo e ele se recusa a revelar. Alguns dizem que ele estava preso em Malfeas, torturado dia após noite para responder a

algumas perguntas. Se isso aconteceu, ele não tem nenhuma cicatriz para provar que ele esteve lá.

Agora o Velho Muitas-Peles caminha por onde ele quer, com pouca preocupação pelas opiniões daqueles à sua volta. Em tempos de grande necessidade, ele aparece. Às vezes, ele ajuda aqueles em perigo, às vezes ignora a situação inteiramente. Muitos afirmam que o Velho Muitas-Peles fala com a língua do Coiote e isso pode muito em ser verdade. Ele certamente age tão loucamente como o Coiote sempre agiu. Há poucos mistérios no mundo que o Velho Muitas-Peles não pode responder e ele pretende respondê-los antes que seu tempo no mundo se acabe.

Chora-com-Alegria

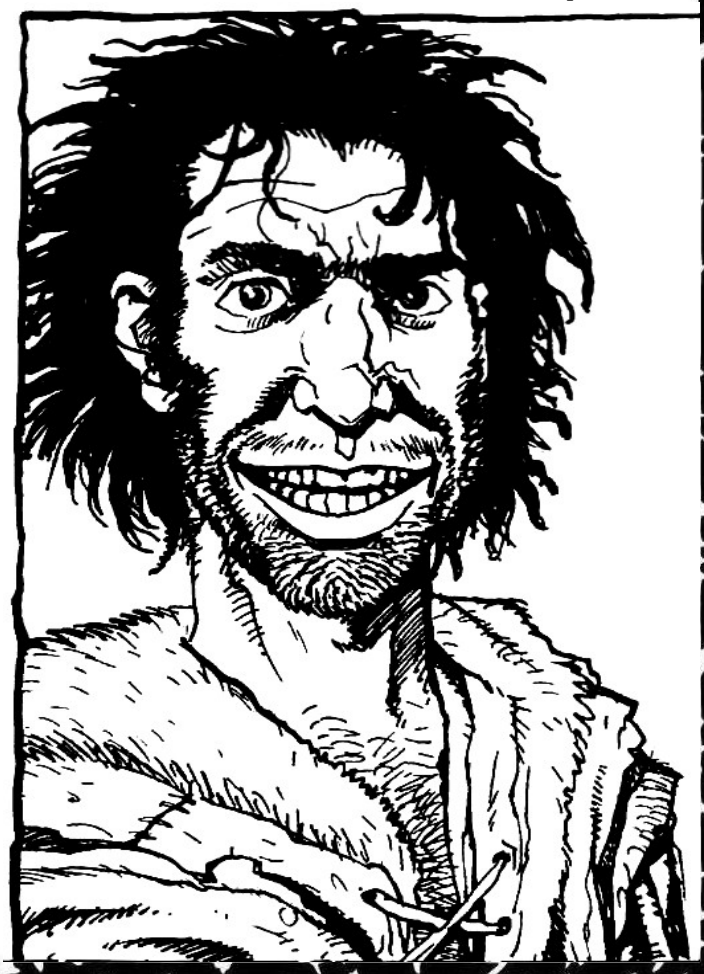
Chora-com-Alegria foi o primeiro Nuwisha a viajar para outras terras. Em sua juventude ele caminhava como um coiote, mas mais tarde ele preferiu as complexidades dos humanos. Sua foi a primeira pata Nuwisha a ser estendida aos outros metamorfos em amizade e a primeira a provar do sangue da Wyrm. Em seu tempo, ele caminhava com Loki como um guerreiro, derrubando muitos inimigos e esmagando seus adversários com seus calcanhares. Ele foi um guerreiro orgulhoso e um Nuwisha tolo.

Chora-com-Alegria foi também o primeiro a mostrar aos Garou como caminhar entre as estrelas. Ele treinou seus primos muito bem, pois aos olhos de muitos, os Garou agora pisam na Umbra com imprudência e levam violência onde não se deveria. Por essa transgressão, Chora-com-Alegria foi banido das estrelas por um raivoso Coiote. A sua tristeza foi profunda e por anos ele viajou pelas terras da Mãe Terra aprendendo o que podia sobre outras culturas. Ele fez muitos amigos e incontáveis inimigos, mas nunca admitiu que os segredos que ele deu aos Bête foram dados erroneamente.

Quando seus últimos dias vieram, Chora-com-Alegria caminhou orgulhosamente de volta à sua terra natal, contando aos Nuwisha e aos Puros os mistérios que os esperavam por trás das Terras. Muitos deles zombaram, mas alguns escutaram suas palavras e se prepararam para o tempo em que os europeus iriam vir até eles. Quando Chora-com-Alegria se preparava para morrer, o Coiote veio até o velho Nuwisha e perguntou a ele se ele sentia remorso pelo que tinha feito.

Chora-com-Alegria o zombou dizendo: "Grande Trapaceiro, eu vivi como você mandou. Eu examinei o mundo e estudei as estrelas. Eu vi as respostas para todas as perguntas e aprendi muitos de seus maiores segredos. Eu o louvei em todas suas formas e eu nunca recusei uma chance de sabotar meus inimigos e trapacear meus amigos. Eu não tenho nenhum arrependimento. Você roubou as estrelas de mim, esse é seu direito. Qual de nós dois traiu o outro?"

O Coiote encarou o seu filho, com um brilho de humor nos seus olhos e garantiu um último favor a seu filho moribundo. Ele carregou o velho Nuwisha para as estrelas em suas costas e o deitou para descansar no firmamento. O velho heroi pode ser achado descansando lá até hoje, se você souber onde procurar. Quando deixava a Mãe Terra, Chora-com-Alegria mereceu seu nome final. Ele gargalhava e sorria enquanto as lágrimas escorriam de seus olhos e a vida corria de seu corpo.



Chung Kuel Quebra-Estrela

Quando jovem, seu nome era Tropeça seus Inimigos. Ela viveu numa época antes que os europeus chegaram a Terra e andou por muitos lugares. Aos 17 anos, ela já tinha estado na China e na África. Ela era competitiva e curiosa, o que são sempre coisas boas de ser. Ela era seguidora de Chung Kuel, pois gostava da ideia de que seus inimigos sofressem de uma má sorte. Ela era tão adepta em vencer seus inimigos dessa forma que, como Muitas-Peles, lhe foi concedido a Benção do Coiote. A Tropeça-seus-Inimigos foi garantida a habilidade de voar como um corvo e lhe foi dado os olhos aguçados como de uma águia. Ela podia ver eventos a quilômetros de distância como se tivesse apenas alguns metros dela.

Ainda muito jovem, umas das maiores crias da Wyrm a acordou de seu sono e destruiu sua vila. Tropeça seus Inimigos estava fora quando aconteceu, portanto sobreviveu. Sua família e marido estavam entre aqueles que foram destruídos antes que o Destruidor da Terra deixasse a área. Quando Tropeça seus Inimigos retornou ao seu vilarejo, tudo o que restara era um grande buraco onde a criatura da Wyrm uma vez dormira. Ela furiosamente perseguiu o Destruidor da Terra através da Terra, procurando vingança pelo que tinha sido feito ao seu povo. Quando ela encontrou a besta, ela assumiu a forma Manabozho e começou a batalha. Eles lutaram por muitos dias e muitas noites. O Destruidor da Terra continuava atacando e Tropeça seus Inimigos continuava evitando seus poderosos ataques, enquanto fazia pequenos cortes que pouco feriam o Maldito.

Quando sua paciência ficou curta, Tropeça seus Inimigos insultou a origem do Destruidor da Terra e fugiu para a Umbra. O grande Maldito estava tão furioso que foi atrás, perseguindo a Nuwisha com uma fúria cega. Por fim, o Destruidor da Terra tinha Tropeça seus Inimigos acuada, em um lugar onde ela não podia escapar, e deu um bote, escancarando sua boca para engoli-la.

Então, Tropeça seus Inimigos se moveu, fazendo com que a criatura da Wyrm tropeçasse, o mandou de encontro a uma estrela. A estrela explodiu, mas levou o Destruidor da Terra também. Os Nuwisha depois disso sempre a chamaram de Chung Kuel Quebra Estrela.

Coiote Ri-Para-Luna

Coiote Ri-Para-Luna faz parte daqueles que receberam a Benção do Coiote. A dela era um caso especial, pois fora agraciada a habilidade de escutar os pensamentos da Wyrm e conversar com o Coiote. Ela podia ver o que a Wyrm planejava e podia consultar o Trapaceiro para como melhor responder à ameaça. Sua liderança foi o que salvou os Nuwisha da Segunda Guerra da Fúria. Sua vontade era que os Nuwisha protegessem as estrelas. Através dela, o Coiote falou aos seus filhos e ditou os mandamentos que todos os Nuwisha seguem.

Coiote Ri-Para-Luna mandou que não mais de 100 Nuwisha caminhassem pela Mãe Terra por vez, em qualquer época. Através dela, o Trapaceiro pediu aos Nuwisha que buscassem sabedoria e que ensinassem a todos como evitar a Wyrm e a enfraquecer o maior inimigo do Coiote. Seu melhor truque salvou todos os Nuwisha de seus primos furiosos e sua sabedoria garantiu que as estrelas intocadas pela Wyrm assim continuassem.

NUWISHA

Nome: **Raça:** **Matilha Garou:**
Jogador: **Totem:** **Apelido:**
Crônica: **Calças?:** **Conceito:**

Atributos

Físicos

Força_____OOOOO
Destreza_____OOOOO
Vigor_____OOOOO

Sociais

Carisma_____OOOOO
Manipulação_____OOOOO
Aparência_____OOOOO

Mentais

Percepção_____OOOOO
Inteligência_____OOOOO
Raciocínio_____OOOOO

Habilidades

Talentos

Prontidão_____OOOOO
Esportes_____OOOOO
Briga _____OOOOO
Esquiva_____OOOOO
Empatia_____OOOOO
Expressão_____OOOOO
Intimidação_____OOOOO
Instinto Primitivo_____OOOOO
Manha_____OOOOO
Lábia_____OOOOO

Perícias

Emp. c/Animais_____OOOOO
Condução_____OOOOO
Etiqueta_____OOOOO
Armas de Fogo_____OOOOO
Liderança_____OOOOO
Armas Brancas_____OOOOO
Performance_____OOOOO
Reparos_____OOOOO
Furtividade_____OOOOO
Sobrevivência_____OOOOO

Conhecimentos

Computador_____OOOOO
Enigmas_____OOOOO
Investigação_____OOOOO
Direito_____OOOOO
Linguística_____OOOOO
Medicina_____OOOOO
Ocultismo_____OOOOO
Política_____OOOOO
Rituais_____OOOOO
Ciências_____OOOOO

Vantagens

Antecedentes

_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO

Dons

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Dons

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Renome

Glória

O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Humor

O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Sabedoria

O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Posto

_____

Totem

_____
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		☐
Machucado	-1	☐
Ferido	-1	☐
Ferido Gravemente	-2	☐
Espancado	-2	☐
Aleijado	-5	☐
Incapacitado		☐

Bobeira

NÃO SOFRE DANO AGRAVADO POR PRATA

Nuwisha

Hominídeo

Nenhuma Mundança

Dificuldade: 6

Tsitsu

Força(+1)__
Destreza(+1)__
Vigor(+2)__
Manipulação(-1)__

Dificuldade: 7

Manabozho

Força(+2)__
Destreza(+3)__
Vigor(+3)__
Manipulação(-2)__
Aparência 0

Dificuldade: 6

INCITA DELÍRIO REDUZIDO

Sendah

Força(+2)__
Destreza(+3)__
Vigor(+3)__
Manipulação(-3)__

Dificuldade: 7

MIMETISMO

Latrani

Destreza(+3)__
Vigor(+3)__
Manipulação(-3)__

Dificuldade: 6

Outras Características

_____OOOOO
_____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:

Nuwisha

Natureza: **Comportamento:**

Qualidades & Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Antecedentes Detalhados

Ancestrais

Raça Pura

Fetiches

Totem

Parentes

Mentor

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Equipamento (Carregado)_____

Bens (Possuídos)_____

Seita

Nome:_____

Localização do Caern:_____

Nível:____ Tipo:_____

Totem:_____

Líder:_____

Experiência

TOTAL:_____

Adquirido em:_____

TOTAL GASTO:_____

Gasto em:_____

Nuwisha

História

Prelúdio

Descrição

Idade:_____
Cabelos:_____
Olhos: _____
Raça: _____
Nacionalidade:_____
Sexo:_____
(Altura / Peso)
Hominídeo:_____ /_____
Tsitsu: _____ /_____
Manabozho:_____ /_____
Sendah:_____ /_____
Latrani: _____ /_____

Cicatrizes de Batalha: _____

Visual

Relações da Matilha

Esboço do Personagem

NUWISHA

Nome: | Raça: | Matilha Garou:
Jogador: | Totem: | Apelido:
Crônica: | Calças?: | Conceito:

Atributos

Físicos

Força_____OOOOO
Destreza_____OOOOO
Vigor_____OOOOO

Sociais

Carisma_____OOOOO
Manipulação_____OOOOO
Aparência_____OOOOO

Mentais

Percepção_____OOOOO
Inteligência_____OOOOO
Raciocínio_____OOOOO

Habilidades

Talentos

Prontidão_____OOOOO
Esportes_____OOOOO
Briga _____OOOOO
Esquiva_____OOOOO
Empatia_____OOOOO
Expressão_____OOOOO
Intimidação_____OOOOO
Instinto Primitivo____OOOOO
Manha_____OOOOO
Lábia_____OOOOO

Perícias

Emp. c/Animais_____OOOOO
Ofícios_____OOOOO
Condução_____OOOOO
Etiqueta_____OOOOO
Armas de Fogo_____OOOOO
Armas Brancas_____OOOOO
Liderança_____OOOOO
Performance_____OOOOO
Furtividade_____OOOOO
Sobrevivência_____OOOOO

Conhecimentos

Computador_____OOOOO
Enigmas_____OOOOO
Investigação_____OOOOO
Direito_____OOOOO
Linguística_____OOOOO
Medicina_____OOOOO
Ocultismo_____OOOOO
Política_____OOOOO
Rituais_____OOOOO
Ciências_____OOOOO

Vantagens

Antecedentes

_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO

Dons

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Dons

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Renome

Glória

O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Humor

O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Sabedoria

O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Posto

_____

Totem

_____

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		☐
Machucado	-1	☐
Ferido	-1	☐
Ferido Gravemente	-2	☐
Espancado	-2	☐
Aleijado	-5	☐
Incapacitado		☐

Bobeira

Não sofre Dano Agravado por Prata

NUWISHA

Hominídeo	Tsitsu	Manabozho	Sendeh	Latrani
	Força(+1)__	Força(+2)__	Força(+2)__	Destreza(+3)__
	Destreza (+1)__	Destreza(+3)__	Destreza(+3)__	Vigor(+3)__
Nenhuma Mundança	Vigor(+2)__	Vigor(+3)__	Vigor(+3)__	Manipulação(-3)__
	Manipulação(-1)__	Manipulação(-2)__	Manipulação(-3)__	
		Aparência 0		
Dificuldade: 6	Dificuldade: 7	Dificuldade: 6	Dificuldade: 7	Dificuldade: 6
		INCITA DELÍRIO REDUZIDO	MIMETISMO	

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:
_____
_____
_____

NUWISHA

Natureza: *Comportamento:*

Qualidades & Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Antecedentes Detalhados

Ancestrais

Raça Pura

Fetiches

Totem

Parentes

Mentor

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Equipamento (Carregado)_____

Bens (Possuídos)_____

Experiência

TOTAL:_____

Adquirido em:_____

Seita

Nome:_____

Localização do Caern:_____

Nível:____ Tipo:_____

Totem:_____

Líder:_____

TOTAL GASTO:_____

Gasto em:_____

NUWISHA

História

Prelúdio

Descrição

Idade:_____
Cabelos:_____
Olhos: _____
Raça: _____
Nacionalidade:_____
Sexo:_____
(Altura / Peso)
Hominídeo:_____ /_____
Tsitsu: _____ /_____
Manabozho:_____ /_____
Sendah:_____ /_____
Latrani: _____ /_____

Cicatrizes de Batalha: _____

Visual

Relações da Matilha

Esboço do Personagem

Agradecimentos: E o Coiote passou a perna no Lobo...

Just sixteen, a pickup truck,
Out of money, out of luck.
I've got nowhere to call my own,
Hit the gas, and here I go.
— Iron Maiden, ***Running Free***

O Coiote Ri...

Não haverá graça para mim em simplesmente trollar todos aqueles que a partir de agora irão até a nossa comunidade querendo saber se o Nação Garou vai traduzir todos os livros das Raças. Serei direto como aquela klaive que entra bucho adentro!

Este é um feito épico de dois amigos, Tony e Sho'nuff. Eles dois fizeram todo o livro e a qualidade da tradução de ambos estava dentro dos nossos padrões de qualidade, eles só precisavam de que revisasse e diagramasse o material. Tudo bem, ok. Está feito.

Esses dois agora estão eternizados nos Registros Prateados como sendo um dos maiores entre nós do Nação Garou, conseguiram por mérito próprio estarem nestas breves linhas de agradecimentos e certamente terão para sempre o nosso respeito.

As amizades redem sempre coisas boas. As grandes amizades rendem coisas incríveis e eternas. Parabéns a ambos!

... e o Lobo aprende! (?)

Então, nós NÃO vamos traduzir os outros livros de Raça, porém se VOCÊS quiserem fazer isso, com a mesma alta qualidade que Tony e Sho'nuff fizeram, ficaremos honrados e felizes em ajudar e, certamente, os nomes de vocês também entrarão para a história do RPG nacional.

Os Garou são alimentados por histórias de feitos, grandes feitos, histórias incríveis e de pessoas que deram sangue e suor para que resultados que beneficiaram a todos fossem atingidos. Aplausos nos manterão ativos por algum tempo. Por algum tempo.

Se vocês acham legal a postura Galliard de ser, deveriam lembrar que até mesmo um Lua Minguante tem 4 pontos de Fúria inicial. Ajam!! Lembrem-se do que falei durante os Agradecimentos do Guardiões dos Caerns. Façam sua parte. Estaremos fazendo a nossa.

— Folha do Outono

Loki Sho'nuff

Nuwisha Black Leather Pants

Perdoe-me por usar minha forma latrani para me comunicar com você, pois hoje acordei numa cama estranha e estou cheio de pulgas, e adoro me coçar com minhas patas traseiras.

Então, você quer saber o porquê dos Nuwisha sempre saírem a frente de outros Bête. Simples, nós trabalhamos duro até nossos rabos arderem. Não somos os Escolhidos da Deusa Mãe, não viemos de uma longa linhagem heroica e muito menos somos os mais queridos. Nós corremos atrás do que queremos, não esperamos caridade ou boas ações, o mundo é feito de filhos da puta, rapaz, compre uma revistinha de "do yourself" e mexa esse traseiro gordo!

Mas pelo amor do Coiote, nunca se esqueç... ESQUILO!

Folha do Outono

bani Oradores dos Sonhos (Artífices Espirituais)

"E quando pensamos que pouco ou nada nos falta na vida, uma coisa dessas cai bem em minha frente."

Não quero pensar que minhas palavras no Guardiões dos Caerns tenha surtido algum efeito no mundo. Seria muita arrogância de minha parte, pois da mesma forma minhas palavras no Eutanatos Revisado impactaram a Tellurian como eu gostaria.

Bom, estamos diante do primeiro livro 100% feito por fãs que não fazem diretamente parte do Nação Garou, eu acho que poucos tem noção do que é isso.

Quando abri o Nação Garou, sempre tive isso como meta: Os próprios fãs acordariam para trabalhar pelo seu cenário. Este Sho'nuff é um danado mesmo, juntamente com seu amigo Tony fizeram o livro completo e deixaram somente o NG para chutar a bola para dentro do gol dentro da pequena área.

Poucas pessoas fizeram isso, porque poucas pessoas realmente querem fazer alguma coisa pelo que mais amam. Acordem!!

Sho'nuff, você é um cara que coça a bunda enquanto come pipoca e ainda oferece para quem está ao seu lado no cinema, mas tem meu respeito.

Chokos

Ragabash Senhor das Sombras Ancião Iluminado

E é com o trabalho intenso de Shonuff que o Coiote engana mais uma vez o Lobo. Para dar boas risadas e completar a mesa, os Nuwisha surgem no Nação Garou, capazes de sacanear e colocar um sorriso até mesmo no mais sisudo dos Crias de Fenris.

Que sorriem agora os Metamorfos, pois a Risada de Gaia surgiu novamente!

Wilhem Pena-de-Prata

Galliard dos Fianna

Revisar parte do livro dos Nuwisha foi uma experiencia nova, pois é exatamente o que sabemos de Gaia, mas, visto por outros olhos.

Obviamente os Coiotes ser dariam muito bem com o meu augúrio, pois para nós, ensinar é mais do que um dever... é uma satisfação.

Não vou negar que consegui "vestir" várias vezes o esteriótipo do coiote em jogadores de minha mesa, pois é um suplemento muito

Mas muito interessante pra quem não quer parar "só no Ragabash". portanto é isso!

Mais um trabalho vencido! Hail a Gaia! Hail ao Coiote! Hail a Nação Garou!

Forte abraço e longo uivo!

E Registre-se!!!

O Nação Garou é especialmente grato aos membros que ajudaram nas revisões públicas. Sei que a vida não é fácil para ninguém, porém estas pessoas entenderam bem a mensagem que há muito tempo foi cantada no Nação Garou e fazem seu possível, seu melhor.

Muito obrigado a Dud's L.H.P., Thales de Fionn e a Krlos Andarilho do Horizonte, que revisaram e anos ajudaram em mais uma batalha. Também a Diego Suzanuwo, que elucidou dúvida sobre o Dom ***Rabbit's Run*** (do modelo de personagem) e a Pena de Prata que ficou fazendo companhia até o raiar do dia, quando finalmente consegui terminar o livro.

LEMBRE-SE QUE TODA A AJUDA CONTA!!

(...)

É inadmissível que numa comunidade com quase 4 mil membros apenas uns poucos se prontifiquem para ajudar numa coisa tão simples. As desculpas de não saber inglês para traduzir ou de não saber mexer no Corel para fazer as capas até que colam, mas não existe desculpa para não ajudar numa coisa tão simples quanto é ler um pdf e apontar o que está errado ou estranho. Vão dizer o que? Que não sabem ler?

Aliás, se disserem... é bem provável que eu acredite mesmo, dado o rumo das coisas e das pessoas.

— Folha do Outono

NUWISHA

Ria para o Coiote
Aprenda os segredos que ele te ensinará
Mate os inimigos que ele escolherá para você

Ria, disse o Coiote:
Cante para Luna, a quem devemos pelo passado
Dance para a Mãe Terra, que nos dá tanto

Ria, manda o Coiote:
Engane os mal-humorados, que precisam de felicidade
Sacaneie os tolos, que se esquecem da verdade

Ria, insiste o Coiote:
Não divida seus segredos com ninguém
Conte seus contos a todos

Ria, comanda o Coiote:
Ensine os ingênuos, que querem aprender
Destrua os arrogantes, que acham que tudo sabem

Ria para o Coiote
Ele é nosso pai, nosso professor, nosso amigo
Ele é nosso mestre, nosso criador, nosso destruidor

Nuwisha inclui:

- *A história, a cultura e os mitos de criação dos diabolicamente espertos homens-coiote;*
- *Informação expandida, Dons, totens e mais para apenas as patas dos Nuwisha;*
- *Quatro exemplos de Nuwisha, um conto em quadrinhos de um trapaceiro lendário, e mais.*

WHITE WOLF

Nação Garou
Grupo de Traduções