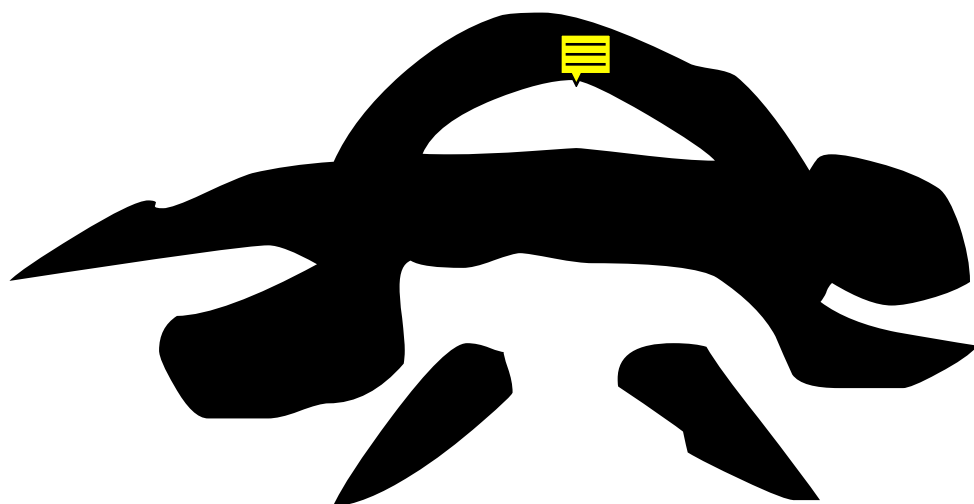


CROATIAN

TRIBEBOOK



CROATAN TRIBEBOOK

Ou "o que se sabe dos Croatan" por Bill Bridges

A perda dos Croatan foi um evento seminal na história dos Garou, e ficou conhecido como a principal fonte de inimizade entre os nativos e as tribos européias (ou "Wyrncomers", como os nativos os chamam) e também da inimizade silenciosa entre os Uktena e os Wendigo - o ressentimento entre dois irmãos pela perda do terceiro.

Durante todo este tempo muitas coisas foram insinuadas nos livros de Werewolf sobre os Croatan e seu destino, mas até hoje a White Wolf não publicou os detalhes das lendas Croatan. Alguns acreditam que uns poucos fantasmas dos Croatan assombram a Umbra, embora não exista nenhuma prova. Outros acreditam que os Croatan morreram e não voltaram, como muito das reais tribos americanas que foram sacrificadas. Os nativos foram e não voltaram. Indiferentemente, sinais de poder e sabedoria dos Croatan estão novamente presentes no mundo; de fetiches redescobertos ao despertar do totem da tribo, a Tartaruga. Quem pode dizer o que está realmente acontecendo? Um renascimento? Ou a preparação para outra batalha apocalíptica?

História

O que se sabe hoje sobre os Croatan é o que os contos e lendas dos Uktena e Wendigo dizem. Muitas destas histórias são mantidas em segredo das tribos européias por várias razões; os europeu são considerados desmerecedores ou, muitas vezes, eles pensam que se contarem as histórias mancharão a memória de seu

Irmão do meio. O que a maioria dos Garou sabe é que os Croatan chegaram nas Terras Puras anos atrás com os Uktena e Wendigo, vindos de uma grande migração. Eles vieram pelo estreito de Bering, e logo depois o mesmo caiu perante as águas, deixando para trás as criaturas da Wyrn que os seguiam. Uma vez nestas novas terras, eles se espalharam, pois esse era o desejo de Gaia.

Os Wendigo permaneceram, em sua maioria, ao norte e cruzaram com os que seriam conhecidos (mais tarde) como as tribos americanas nativas do Canadá, do noroeste do Pacífico e também das Grandes Planícies. Os Uktena, por sua vez, rumaram para o sul, principalmente no sentido oeste, permanecendo na região do México até o início da América do Sul. Eles cruzaram com aqueles que ficaram conhecido como Maias, e também com outras tribos do México e da costa californiana, além de muitas outras tribos do sudoeste norte americano, como os Ute e Hopi (embora eles são conhecidos como os Cherokee oriental).

Porém, os Croatan se espalharam por toda parte, vivendo entre os Wendigo e Uktena. Eles eram mais fortes a leste e sudeste, e cruzaram com as tribos mais tarde conhecidas como Iroquois Confederacy, o Powhatan kingdom e os Seminole. Porém os povos mais favorecidos por eles foram os Secotan e uma outra pequena tribo intitulada depois pelos ingleses como os Croatoans. Os Croatoans representavam, ou assim acreditavam os Garou Croatan, uma tribo em perfeita harmonia com Gaia, vivendo pacificamente com a terra.

Isto acarreta numa dúvida, afinal os Croatan, ou qualquer outro povo nativo americano, podiam ser considerados calmos. Certamente, os índios poderiam ser cruéis na tortura de seus inimigos capturados. Mas isto não aborrecia os Garou. Eles encararam (e ainda muitos acreditam nisto) estas atividades de comum acordo com o caminho de Gaia (com algumas exceções, é claro, porque a Wyrms também estava presente nas Terras Puras, embora não tão poderosa quanto na Europa). Guerra e dor eram proações de um bom guerreiro. Se ele suportasse todos estes desafios, e até mesmo se ele não conseguisse e morresse, eles acreditavam que o guerreiro renasceria mais poderoso, e que receberia grandes glórias em sua próxima vida (os Croatan, como a maioria dos Garou, acreditavam em reencarnação). Os Guerreiros eram necessários, para que estes grandes heróis derrotassem os monstros da Wyrms.

Por milhares de anos, os Croatan, Uktena e Wendigo viveram entre os Povos Puros e os guiavam no caminho de Gaia e em suas principais aventuras contra alguns poucos lacaios da Wyrms.

Porém, até então havia um equilíbrio com a Wyrms. As criaturas da Wyrms agiam para destruir, mas vida nova surgia nos lugar da morte. Isto era como deveria ser. Os Garous estavam contentes com esta situação. Embora, sem a Wyrms, não haviam batalhas gloriosas e, sendo assim, os guerreiros não recebiam nenhuma recompensa. Realmente, a Wyrms foi considerada um mal absolutamente necessário, embora os Parentes Garou pensavam o contrário. Os proteger ou os ajudar nas batalhas, os Parentes almejavam a paz das bestas da noite, sem fúria - e isto incluía os Garou.

Os Croatan também consideravam bom o equilíbrio, não só em relação a Wyrms, mas também contra os extremos da Weaver e da própria Wyld. Ironicamente, como acontece atualmente na região, os maiores problemas que eles enfrentaram não foi o crescimento da Weaver ou as manifestações da Wyrms, e sim as depredações

da Wyld, na forma de terremotos cataclísmicos, incêndio descontrolados em florestas, furacões e tornados. Os Croatan se consideravam os defensores da civilização e do progresso, o oposto da posição que os Garou ocupam hoje. Os poucos avanços criados por suas famílias eram defendidos pelos Croatan, pois estas coisas eram necessárias contra a opressão da Wyld. Até mesmo certas culturas da Weaver, como controlar prados e florestas, foi aceito e apoiado pelos Croatan.

Os Croatan foram os primeiros a sentir o peso das invasões européias. Seus parentes e protegidos sofreram na Flórida, quando da conquista espanhola, e os Croatan ajudava os humanos na guerra contra os invasores. Mas os Croatan ficaram confusos com os novos Monstros que vieram com os conquistadores e não souberam lutar. Estas criaturas corruptas manipulavam levemente os humanos, os fazendo ter pensamentos vis e cometer ações más. Os Croatan raramente tiveram que lidar com tamanho mal.

Quando os ingleses invadiram a Ilha de Roanoke no ano de 1580, os Croatan confrontaram uma ameaça que eles não puderam compreender: a manifestação de uma besta da Wyrms, uma criatura nascida da terra e faminta pelas almas de todos os humanos e Garous. Esta era uma besta que eles poderiam derrotar - ou assim eles pensavam.

Mais tarde, todos os Croatan morreram. E seus Parentes deixaram de parir Garous, e durante os séculos que vieram os modos dos Croatan desapareceram, e foi mantido vivo parcialmente nas canções de seus irmãos.

Os Uktena e Wendigo procuraram de todas as maneiras uma forma de reavivar seus irmãos perdidos, tentaram achar um filhote que tivesse pelo menos o sangue de um Croatan. Mas a procura não rendeu resultados. Não restou nenhum sinal de seus irmãos.

A partir daí, os Uktena deram início a uma tradição secreta, tão santa que somente alguns

membros da tribo ficaram conhecendo, o guardião da canção. Eles elegeram uma pessoa entre eles para preservar a canção dos Croatan, a história sagrada da batalha final. Alguns Wendigo souberam do segredo, de forma que eles poderiam ajudar a proteger o guardião da canção.

Sempre que um guardião está se aproximando da morte, ele escolhe um Garou e canta a canção para ele. E daí em diante, o Garou escolhido será o guardião da canção, até que ele tenha que passar o conhecimento a outro.

E assim permaneceu até os dias atuais.

Cultura

Como acontece com a história, poucos se lembram da cultura dos Croatan. Ninguém sabe seguramente a origem do nome da tribo. Os Uktena e Wendigo levam o nome do totem deles, e muitos acreditam que eles se intitularam Croatan após o surgimento de seu totem, a Tartaruga, mas ninguém está certo disto. Existe uma história que diz que um dos grandes heróis da migração chamava-se Croatan, e que ele salvou o mundo de uma grande besta da Wyrms, e por isso a tribo recebeu este nome. Mas nem todos acreditam nesta história. Alguns acreditam que a tribo recebeu seu nome depois de uma de suas famílias de Parentes, os Croatoans; porém, a maioria dos Garous zombam desta hipótese. Uma tribo de Garous que se nomeia depois de uma tribo humana? Ridículo! É, parece que só um Croatan poderia ter a resposta.

Considera-se que a tribo dos Uktena eram os irmãos mais velhos, os primogênitos e os mais sábios dentre as três tribos. Os Wendigo eram os pequenos irmãos, os mais jovens, os mais temerários, contudo os mais ativos. Então, a tribo dos Croatan eram os irmãos do meio, os maduros, e também muito ativos. Equilibravam os extremos dos Uktena e dos Wendigo. As outras tribos iam até os Croatan para solucionar disputas, até mesmo se um dos envolvi-

dos na disputa fosse um Croatan; pois a imparcialidade da tribo era muito respeitada.

Antes da vinda das tribos européias, os Garous nativos americanos enviavam frequentemente faziam um intercâmbio de filhotes. Sendo assim, não era incomum para um filhote de Wendigo passar seus primeiros anos entre os Croatan ou Uktena. Quando ele voltava para aprender os modos de sua tribo, ele trazia consigo os modos e o respeito de outra tribo. Esta prática uniu as três tribos como uma verdadeira família, e até mesmo guerras entre as tribos foram consideradas brigas temporárias de família.

Tudo isso mudou depois da morte dos Croatan. Os Wendigo já não confiavam nos Uktena e deixaram de enviar seus filhotes. Os Uktena acreditavam que os Wendigo eram cegos e temerários, e não quiseram que seus filhotes fossem criados por brutos. Hoje, as duas tribos são mais íntimas uma à outra do com outras tribos Garou, mas esta relação é muito estranha se comparada com as relações que compartilharam uma vez.

Além destes fatos, os Croatan deixaram um pequeno legado.

Poderes

- Dons

Estes dons não foram ensinados pelos espíritos por muitos anos. Porém, agora como a Tartaruga está novamente acordada, os espíritos poderão ensinar mais uma vez aos Garous este conhecimento. Só os Wendigo e Uktena poderão aprender estes dons, ou qualquer Garou que siga o totem da Tartaruga.

Visão da Wyld (Nível Um)

O Garou pode ver a energia da Wyld em todas as suas manifestações e pode impedir que ela fique extremamente poderosa ou apenas se

defender dela. Por exemplo, o Garou pode ver um forte vento girando na Umbra, que seria o presságio de um tornado no reino físico, ou então, sentir tremores de terra na Umbra antes de um terremoto real. Os Garous com este Dom podem ainda sentir os espíritos da Wyld na Penumbra ou arredores, embora eles vão ter de entrar na Umbra para adquirir maiores detalhes. Este Dom é ensinado por um espírito da Wyld.

Sistema: O Garou testa sua Percepção + Enigmas (dificuldade 6). Se bem sucedido, ele entenderá a natureza da manifestação da Wyld e perceberá que forma de espírito pode estar causando isto. Para detalhar melhor use a tabela abaixo:

Sucessos	Tempo antes do evento
1	10 minutos
2	30 minutos
3	1 hora
4	3 horas
5	1 dia

Concha de Tartaruga (Nível Dois)

O Garou pode formar uma proteção mística ao seu redor. A proteção aparece como uma grande concha de tartaruga que cobre o Garou. Do lado de dentro da concha é possível observar todo o exterior, mas do lado de fora é impossível ver o que está dentro. O Garou pode decidir proteger outros junto com ele. Este Dom é ensinado por um espírito tartaruga.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e rola Vigor + Sobrevivência (dificuldade 6). Para cada sucesso, a concha ganha dois dados de absorção e dois Níveis de Vitalidade (quando a concha não tiver mais nenhum Nível de Vitalidade, ela quebra ao meio). Se o Garou deseja proteger outros além dele, é necessário consi-

derar o número de sucessos obtidos no teste. Com três sucesso, três Garous em forma Crinos podem ser abrigado dentro da concha (ou talvez seis Homenideos, ou Lupus - ou qualquer outra combinação, a critério do Narrador). A concha dura cerca de uma cena ou até que um Garou decida quebra-la. Uma vez que uma cena tenha passado ou se ela for quebrada (tanto pelo lado de dentro como pelo lado de fora), a concha desintegra.

Convocar Espírito da Terra (Nível Três)

O Garou pode convocar um espírito da terra para lhe prestar algum favor. Ele tem de ter um pouco de terra com ele (um punhado de terra ou uma pedra). O espírito da terra esmaga coisas em seu caminho, por isso pode ser dirigido contra um eventual inimigo. Este Dom é ensinado por um elemental da terra.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e rola Manipulação + Ocultismo (dificuldade 8). A movimentação do espírito (em uma linha direta de até 27 metros) causará 10 dados de dano (não agravado) em qualquer coisa que esteja em seu caminho. Derruba tudo aquilo em que bater e passa por cima de objetos e vítimas, para continuar seu caminho. Um fracasso no teste convoca um espírito hostil.

Mão dos Senhores da Terra (Nível Quatro)

O Garou pode mover telecineticamente materiais que pesem até 227 quilos. Este Dom é ensinado por um elemental da terra e por um elemental do ar em conjunto.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Destreza + Ocultismo (dificuldade 6). O efeito tem a duração de um turno por sucesso.

Voto Resoluto (Nível Cinco)

Uma vez que o Garou com este Dom siga determinada meta, nada e ninguém poderá detê-lo. Existem várias lendas de heróis Croatan que

seguiram seus votos de vingança ou indagações espirituais contra as probabilidades e continuaram, enquanto Garous menos resolutos retrocederam, temerosos com o fracasso. Este Dom é ensinado por um espírito ancião.

Sistema: O Garou gasta um ponto permanente de Gnose e declara seu propósito ou indagação a todos que puderem ouvir. Daquele ponto em diante, ele deverá dar cabo em seu objetivo, até o fim. Ele soma seis dados extras para qualquer teste de Força de Vontade que envolva a indagação (some os dados, mesmo que o teste de Força de Vontade fique com mais de 10 dados) e tem também seis pontos extras de Força de Vontade para gastar na indagação. Porém, uma vez gastos, estes pontos extras não podem ser recuperados.

Se o Garou escolher deixar a indagação antes dela ser solucionada, ele perderá todas as gratificações que ganhou ou as que restaram e perde também um ponto de Força de Vontade permanente para cada um dos pontos temporários de Força de Vontade (de gratificação) que ele tenha gastado. O Garou nunca poderá recuperar pontos de Força de Vontade permanentemente perdidos. Por exemplo, se o Garou deixa seu propósito depois de ter gasto três dos pontos de gratificação em Força de Vontade, ele nunca poderá ter uma Força de Vontade maior que 7.

Características: A Tartaruga é a protetora de seus seguidores e lhes concede o Dom Casco de Tartaruga. Cada membro da matilha ganha 1 ponto extra em sobrevivência e em Rituais. Além disso, ganham o Ritual de Purificação.

Dogma: Os seguidores da Tartaruga devem lutar com suas vidas para proteger as Terras Sagradas da corrupção, tanto da Wyrms quanto da Weaver.

Fetiches

Os Fetiches Croatan podem ser encontrados nas páginas dos seguintes livros:

Storyteller Handbook to Werewolf; pg. 122 e também no Rage in New York; pg. 60).



Croatan Symbol Friend

Totem: A Tartaruga

Custo de Antecedentes: 4

A Tartaruga é o totem das Terras Puras, e tem como seguidores as tribos Uktena, Wendigo e Croatan. Na realidade ela É as Terras Puras, chamadas de ilha da Tartaruga pelos nativos da América. Ela é corpo e espírito das Terras Puras em um ser só. Um totem representando resistência, pureza e tradição.