

LIVRO DE TRIBO:

FURIAS NEGRAS





LENDAS DOS GAROU

Unidade na Mudança

O despertador soa às quinze para cinco. Eu me estico, então enterro minha cabeça em meu travesseiro, mas sei que não tenho tempo nem para uma soneca de dez minutos. Dian continua dormindo. Ela veio cedo esta manhã depois de uma reunião com a seita e ela nunca foi uma pessoa diurna. Quando beijo sua bochecha, ela sorri sonolentemente e põe seu travesseiro sobre sua cabeça. Resmungando cansadíssima, eu ponho meus pés para fora da cama e sinto o frio da madeira do chão.

Eu tomo um banho rápido, tiro minhas olheiras e pego alguns ovos mal cozidos para o café da manhã. Todo o pote de café vai para a garrafa térmica — eu tenho mais um quilômetro e meio para dirigir esta manhã antes que a clínica abra às oito. Eu levo alguns instantes para fazer uma nova garrafa de café — alguma coisa me diz que Dian irá precisar também — e salto na caminhonete.

•••

Quando acordo pela manhã, o sol já levantou, os pássaros estão gorjeando suas pequenas canções e Helena se foi há tempos. Eu não estou certa de quando ela se levantou — seu lado da cama está frio e o dia já está começando a aquecer. São 9:43. Quase seis horas de sono. Nada mal. No entanto, provavelmente eu deveria ter acordado um pouco mais cedo. Eu tenho assuntos a tratar na seita.

A garrafa de café que Helena, tão consideravelmente, fez e me deixou deram cinco copos. Isto será bom para despertar. Eu jogo água fria da pia da cozinha em meu rosto — nem pensar em tomar um banho, hoje estou indo me sujar novamente mesmo.

Pego minha mochila no guarda roupa e começo a arrumá-la. Meu “kit de primeiro socorros” vai para lá —

agulhas para costurar os piores ferimentos e vários metros de esparadrapo para prender o resto. Minha útil lanterna de nove volts, depois de checar a bateria — desde que Helena despertou o espírito em seu interior, ela drena duas vezes mais energia do que antes. Helena diz que ela se liga sozinha porque não gosta do escuro e se eu não a deixasse no closet o espírito ficaria mais feliz. Almoço. Finalmente, eu volto para o quarto e abro o baú no pé da cama, levantando com admiração meu labrys embrulhado em couro e lã. Eu peço perdão do espírito do labrys pela indignidade de ser carregado de cima para baixo em uma mochila, prometendo que hoje ele será utilizado — uma batalha, espero. Coloco a mochila nas costas e sigo estrada abaixo.

•••

É um dia típico na clínica até agora. Eu estou apenas três dias a cada mês aqui. Oficialmente, eu estou aqui simplesmente para manter os olhos na saúde da população, providenciar os aconselhamentos e cuidados mais básicos; casos sérios ou urgentes são enviados aos médicos no hospital do município em seus escritórios frios e esterilizados, cheios de pacotes de papéis de prescrições. Não oficialmente, eu sussurro orações para ajudar a curar os ossos rudemente arrumados em casa ou enviar uma paciente para casa com um potente remédio de ervas para uma tosse. Minha coloração Mediterrânea criou rumores entre os locais que eu sou descendente de uma antiga linhagem de índias curandeiras. Eu não me importei em corrigir essa idéia — é um conceito que eles estão familiarizados e confortáveis, sendo bem próximo da verdade, na minha opinião.

Exames de rotina transformam-se rapidamente em

crises. Num minuto eu estou brincando com um bebê de seis meses para testar seus reflexos, no minuto seguinte estou confrontando com a perna gangrenosa do diabético Sr. Turker. Eu limpo o melhor que posso, mas isso deveria ter sido tratado há um mês. Eu poderia cuidar desse ferimento com fogo, lâmina e cantos, mas o velho Sr. Turker não se cura como minhas irmãs. Um cirurgião precisará cortar toda a carne morta. Tudo o que posso fazer é limpar a infecção do seu sangue e ganhar uma promessa de que ele irá até a sala de emergência oitenta quilômetros de distância o mais rápido possível. Outro paciente idoso fornece um teste de outro estilo: Eliza Croft, avó e bisavó muitas vezes, vem com um barulho problemático no peito. Ela sabe que está doente, mas ela não deseja deixar sua casa para ir ao hospital. Eu entendo seu desejo — como eu não entenderia? É uma maneira de nossa espécie escolher uma morte digna no tempo apropriado. Mas debaixo dessa doença eu vejo uma ativa mulher idosa com muitos anos restantes se ela puder sobreviver a isso e sua grande família iria dolorosamente sentir falta de sua sabedoria e experiência. Eu explico isto à Sra. Croft e a sua neta com olhos marejados com aspreza e grande respeito — ela não merece menos. Esta é uma decisão que ela terá que fazer por si mesma.

A manhã agitada desaparece em um branco nevoeiro de raiva a medida que caminho para ver meus primeiros pacientes da programação da tarde. Uma mãe está aqui com suas duas crianças, uma de um ano e outra de quatro. Eu já vi isso muitas vezes, os sinais eram tão óbvios como se alguém tivesse rotulado cada cicatriz e contusão com uma marca cirúrgica. Queimadura de cigarro, aqui. Contusão antiga e profunda de um beliscão forte, ali. O rosto do garoto mais velho estava avermelhado, pequenos vasos sanguíneos avançando como aranhas por suas bochechas, quebrados por uma interminável sucessão de tapas. Todos os dois — até o bebê nos braços! — possuem aquele olhar assustado, cauteloso, ao redor de seus olhos tão agonizante típico de vítimas de abuso.

Eu prossigo até o fim com o exame de ambas as crianças, calculando cada queimadura, contusão e cicatriz em minha mente como outra marca negra contra o criminoso que fez isso. Eu preciso de tempo para transformar minha explosão de raiva inicial numa resolução ferrenha de que eu precisarei fazer meu trabalho.

“Você os trouxe hoje para um exame geral,” perguntei, “ou você notou um ferimento ou dor em específico?”

A mãe não pode olhar em meus olhos. “A garota chora muito. E ela não ergue sua cabeça muito bem”. Ambas as crianças estão desnutridas e a pequena garota está desidratada também. Eu admiro que ela ainda tenha encontrado forças para continuar chorando.

Eu faço a próxima pergunta necessária. “O pai delas está aqui? Ou em casa?”

Ela balançou a cabeça, ainda olhando para o chão. “Eu não o vejo há meses. Ele nos deixou”. Esta era a

resposta que eu tinha medo de ouvir. Eu sei que é um ponto cego de minha parte, mas essas situações são sempre tão fáceis de se lidar quando se tem um homem para culpar.

Eu entrego o bebê de volta a ela, notando a relutância da criança em voltar aos braços da mãe. Eu pego o arquivo da família. Montgomery, Alice; Chad e Alyssa. O nome é familiar. Eu procuro rapidamente por algumas tabelas e me deparo com meu próprio nome. Eu assisti o segundo parto de Alice Montgomery, pegando sua criança quando ela veio ao mundo. Minha responsabilidade aqui está cimentada, eu tenho o sangue do útero dessa mulher em minhas mãos.

Eu deixo o arquivo de lado e olho com atenção para a mulher. Eu a reconheço agora, mas ela está mudada, terrivelmente mudada da mulher que chorava de alegria quando coloquei uma criança saudável em seus braços. Como a garota em seus braços, como o garoto na cadeira de plástico ao seu lado, indiferentemente chutando os degraus, ela está pálida e exausta. Triste.

Segurando a pasta, caminho até a porta. Minha recepcionista para essas visitas, Carol, senta do outro lado em uma mesa. Peço que ela olhe as crianças — e dê a elas um lanche, por caridade — enquanto converso em particular com a mãe. Alice Montgomery olha por um momento, como se ela fosse protestar, mas ela não o faz. Eu a levo até uma pequena sala que eu me apropriei como meu escritório e fecho a porta.

• • •

A manhã já passara da metade quando eu chego nas divisas. O grupo que espera por mim provavelmente ficou por ali por tempo suficiente para ser rude agora — bom. Ser babá não é exatamente a minha concepção de diversão. Não demora para que eu encontre minhas três vítimas, sentadas, paradas e resmungando qualquer coisa, perto do lugar escolhido para a reunião, em um estranho triângulo, nenhuma delas disposta a se aproximar dos outros. Solto a mochila e começo a desamarrar minhas botas.

“Meu nome é Dian Portadora-do-Machado. Por hoje, uma vez que vamos ser amigos, vocês podem me chamar de Dian, ou de Portadora-do-Machado”. Agora que eu tenho a atenção deles, eu dobro meus pés sob minhas pernas e fico confortável. “Eu também atendo por ‘vagabunda’, mas se vocês chamarem minha atenção dessa forma, é melhor que tenham algo importante para dizer”. Nenhum deles acha graça, devido às circunstâncias.

São todos Cliath, ainda úmidos atrás da orelha do mergulho de seus Rituais de Passagem. E todos arrumaram encrencas. O garoto imundo com o boné de baseball manchado é Daniel. Ele foi pego usando uma droga barata enquanto estava a serviço com a matilha dos Guardiões. A garota, Raychel, foi parar na cidade contra as ordens do Vigia. Ela é impura, até mesmo na forma humana seus lábios e nariz parecem que foram acertados com um pesado toco de madeira, a seita não quer chamar a atenção indevida dos serviços de proteção

de adolescentes. O último do grupo, a besta rabugenta cujos lábios de cachorro parecem um rosnado, é Mordida-Afiada. Ele é, no geral, um saco. Sorriu para os três. Se os anciões pensam que ao colocar essas crianças sobre minha asa vai fazê-los melhorar seus comportamentos e sabedoria, então eu mesma não tenho sido um saco ultimamente. Mas talvez eu possa trabalhar no aspecto disciplinar.

“Vocês todos estão aqui porque o Vigia mandou que estivessem, certo?” Três acenos de cabeça, em diferentes níveis. “Ele disse algo mais?” Três negativas com a cabeça, nenhuma delas com muito entusiasmo. “Eu imaginei. Escutem e escutem bem. Nós vamos caçar”. Isso chamou a atenção deles.

“Vocês talvez se lembrem de algumas noites atrás, uma matilha viajante passou por aqui. Eles disseram ter visto algum tipo de grande fera da Wyrn na Umbra do nosso protetorado, mas ela escapou quando eles tentaram derrubá-la”. Eles estão curiosos e confusos agora. Eles deveriam estar. “Algumas matilhas saíram para procurar por ela, mas não encontraram nada. O Vigia está convencido de que não há nada para se encontrar”.

Eu me levanto, continuando minhas preparações ao me despir, mantendo apenas minha calcinha, que me deixa com os movimentos livres. O garoto homínídeo cora e desvia o olhar; eu não posso evitar sorrir. “Como vocês jovens sem dúvida ouviram falar, matilhas são importantes, e têm coisas importantes a fazer. Vocês não. Nem eu, aparentemente. Então, vocês virão comigo em uma última tentativa de encontrar essa criatura”.

A garota se mexe nervosa. “Isto não é meio perigoso?”

“Sim,” respondo energeticamente. “Vocês têm quinze minutos para pegar suas coisas. E não pensem que podem chamar os anciões de suas tribos para livrá-los dessa. Todos eles entregaram vocês a mim na noite passada”.

O garoto, Daniel, levanta a mão para fazer uma pergunta. Ele ainda não pode olhar para os meus peitos. “O que vamos fazer se encontrarmos a criatura?”

Mordida-Afiada rosna uma resposta antes de mim. “Nós a matamos!”, ele se irrita, olhando para seu companheiro-de-matilha-por-um-dia. “Você está com medo, macaco?”

Eu me agacho e puxo meu machado duplo de dentro da mochila, deixando a capa vermelha cair de suas lâminas prateadas. Os garotos se afastam involuntariamente — eles sentem a ameaça do poder não destinado a suas mãos. Talvez eles não sejam tão estúpidos como pensei. “Ele está certo. Nós a mataremos. Mordida-Afiada, sendo você tão esperto em mostrar a todos o seu ponto de vista, você será o batedor. Andando, todos os três.”

• • •

A sala é pequena, escura e com um cheiro de ervas. Alguns armários, um espelho velho e uma pia indicam que aqui antes teria sido um vestiário, mas os armários, no momento, estão repletos de caixas de arquivos e folhas de papel. Eu aponto uma cadeira de plástico com

um mínimo de acolchoamento para Alice e me apoio na porta às minhas costas. Meu trabalho está aqui, com formulários e horários colocados sobre um pequeno banco, que é usado como escrivaninha. Eu murmuro algumas palavras de desculpas pela bagunça enquanto pego meus papéis, encobrendo minha distração enquanto foco meus sentidos em outro lugar, além. Eu a sinto, aquela dor aguda do mal que nunca falha em me dar um calafrio na coluna. A Wyrn tocou essa mulher de alguma forma.

Eu me endireito e olho diretamente para ela. “Suas crianças não estão saudáveis, Sra Montgomery. E elas têm sido feridas. Você precisa me dizer o que está acontecendo”. Ela encontra meus olhos por um momento e então se recosta na cadeira com tristeza, seus olhos fitam nada além que o ar. Sua boca abre sem emitir som algum. Deixo meus sentidos ainda mais aguçados e mudo minha atenção para o espelho atrás da cabeça de Alice. A Película se rompe dentro do espelho e a luz da lua crescente se curva até mim, flutuando sobre a imagem da mulher onde o vidro prateado antes estava.

Há uma guerra acontecendo diante de mim. Um tentáculo de violência e sangue chega através da Sombra para alcançar a alma de Alice Montgomery, ancorado por farpas cruéis. Ele se enrola em seu coração e sua garganta, enviando chamadas de medo e ódio em sua imagem. Ele quer que ela fuja de mim, fuja das luzes brilhantes que saem de suas crianças e volte para a escuridão onde ele pode continuar se alimentar de seu interior. O espírito de Alice luta, retirando força do brilho do gentil amor de uma mãe. Ela balança-se na suja cadeira dessa pequena sala, como se preservasse sua vida, esperando por ajuda antes que seja tarde de mais. Eu sou sua esperança.

Eu não quero nada mais do que mergulhar no espelho, sentir meu corpo explodir na forma da vingança para estripar a influência maléfica de sua alma. Mas eu não posso, não aqui, não agora. Há crianças aqui e os enfermos, que estariam em risco caso a batalha viesse parar nesse mundo e através da frágil porta de madeira. E eu simplesmente não sei o que rasgar aquelas terríveis farpas faria à mulher que se senta diante de mim. Eu devo fazer isso do modo difícil. *Ela* deve.

• • •

A luz da lua é fraca, mas adequada à medida que viajamos pela Sombra até o local onde a criatura da Wyrn foi vista pela última vez. Então, nossa caçada se inicia. Nós reviramos cada pedra e folha Umbral, procurando por sinais de mácula e podridão. A garota impura, Raychel, é sensível, como imaginei, e os sentidos do lupino são aguçados. O jovem Daniel é aplicado, apesar de aterrorizado.

Sei que há algo ali. A matilha que passou na seita era de Desbravadoras — minhas irmãs. Se elas disseram que viram algo, elas viram algo. O Vigia não é tão fácil de se convencer; ele não leva em consideração avisos de alguém que ele pensa ser uma charach e encobre isso com besteiras sobre Ahroun fêmeas. Eu o chamei de

misógino. Ele me chamou de intransigente. Eu tive que procurar no dicionário — nunca terminei o ensino médio. Ele está certo, eu sou. Só espero que minha intransigência não leve uma dessas crianças à morte.

À medida que o amanhecer se aproxima, nós encontramos um sinal da Wyrm — manchas de bile negra marcando o chão. Não há outros espíritos para serem vistos e o ar aqui parece mais denso e abafa o som. Nós o rastreamos com facilidade a partir daqui — a criatura deve ser grande e muito próxima ao chão. Raychel a viu primeiro, ocultando-se em um reflexo dilapidado de um antigo celeiro. Ela é grande, certo, do tamanho de um ônibus. Não possui braços, pernas ou uma cabeça que eu possa distinguir, apenas uma repugnante bexiga de um corpo que pulsa nas cores pretas, violeta e vermelha, como uma ferida recente. Dúzias de tentáculos maléficos giram ao seu redor, alguns avançando à distância, outros pairando como vespas raivosas com ferrões como pontas de flechas. Acho que ainda não nos viu, mas não estou certo, já que não posso ver seus olhos.

Eu recuo, fazendo sinal para que os outros três me sigam. Com minhas irmãs ao meu lado, poderíamos simplesmente cair sobre esse monstro e deixá-lo em pedaços de uma maneira celebrante. Com essas crianças sob meus cuidados, é necessária uma batalha mais astuta. Daniel e Raychel recuam junto comigo, o único som é o de ossos e músculos se alterando para a forma Crinos, prontos para a batalha. Olho para trás — Mordida-Afiada não se moveu, todos seus sentidos destinados a observar o balanço daqueles tentáculos maléficos. Eu assovio suavemente para chamar sua atenção. Quando ele olha para trás na luz fraca, posso ver o sangue em seus olhos. E então, ele parte, correndo em direção à criatura o mais rápido que suas quatro patas permitem. Pelo menos ele tem a noção de segurar seu uivo de fúria até que esteja praticamente sobre o Maldito.

Não tenho escolha. “Sigam-me!”, eu grito para os dois aos meus calcanhares e corro em direção à batalha.

Início os preparativos lentamente, tão furtivamente quanto posso para evitar chamar a atenção da criatura da Wyrm. Ponho o café remanescente da garrafa térmica e entrego a ela. Não é um cálice, mas o simbolismo da forma é mais importante do que sua falta de decoro e seu calor pode ajudar a lutar contra o toque gélido do tentáculo. Dos bolsos laterais de minha mochila eu retiro nove velas — três brancas para a Donzela, três verdes para a Mãe e três pretas para a Anciã — e começo a colocá-las em um círculo ao redor de Alice, sussurrando invocações. No espelho, vejo o tentáculo começar a contorcer de dor. Ele sente, de alguma forma, a crescente oposição a ele. Rezo para que não incendiemos a sala.

As velas, cada chama queimando ardente e diretamente em resposta ao meu fervoroso pedido, criam um santuário aquecido no meio da sala, eliminando a escuridão. Torcendo para que o sistema de proteção de incêndio dessa construção seja tão antigo quanto o resto

da estrutura, eu acendo um pequeno incenso e o carrego ao redor do círculo, antes de colocá-lo aos pés de Alice. Isso é o melhor que posso preparar aqui e de imediato. Tem que ser o suficiente.

Com sua saída na frente e em quatro patas, Mordida-Afiada alcança o Maldito antes de nós. Ele dá um encontrão com toda a força de sua investida em Hispo e imediatamente começa a arrancar os grandes tentáculos que balançam como gelatina quando eles atingem o solo. A criatura não sangra ou resmunga de dor — a única evidência de que a criatura se importa em perder seus pedaços é o seu contra-ataque imediato. Mordida-Afiada é rapidamente atacado por uma dúzia ou mais de tentáculos repletos de farpas e isso logo demonstra que as pontas dos tentáculos não são o único problema. Os tentáculos rasgam seu pêlo no primeiro ataque, expondo sua pele no seguinte. Com tempo o suficiente parece que a criatura seria capaz de chegar até os ossos. Ela não terá tanto tempo.

Estamos quase lá. Em segundos, serei capaz de cortar os tentáculos que seguram o lupino estúpido e podemos, então, tentar novamente. Os segundos não são o suficiente. Eu vejo o golpe — um tentáculo com farpas se ergue no ar, descendo como o bote de uma cobra. O tentáculo perfura entre os ossos do ombro de Mordida-Afiada e segue em frente enquanto a escuridão se encobre sobre sua cabeça e pescoço. Com um uivo de puro pânico, ele se vira e se distancia da batalha, arrastando a escuridão atrás de si.

Dou um passo dentro do círculo, me ajoelho aos pés da mulher e ponho minhas mãos em volta das delas no copo. Seu corpo sofre espasmos, já que a escuridão a compele de se afastar do meu toque, mas suas mãos se seguram firmemente com as minhas. Lentamente, ela ergue o olhar, do copo para minha face. Agora posso ver a estranha escuridão por trás de seus olhos, enquanto ela se prepara para lutar. Eu tento acertá-la com meu olhar, mas ela é muito evasiva para isso.

“Fale-me sobre suas crianças”. Meu tom é gentil ainda que exigente. Ela contrai-se para trás, a recusa inundando sua face e preenchendo sua boca aberta. “Não!”, eu ordeno. Isso não. Haverá tempo o suficiente para admissões de culpa e vergonha. “Fale-me sobre suas crianças. Diga-me por que as ama”.

A batalha se inicia e já temos um guerreiro caído. O corpo da criatura não tem nenhum tipo de armadura e é macio, na verdade é divertido cortá-lo, mas os ataques dos tentáculos tiram toda a graça. Evito os ataques com golpes do meu machado e ataco a criatura da Wyrm com garras e presas, mas as crianças, desarmadas, não estão se saindo tão bem. Suas mãos já estão na carne viva só de bloquear os ataques e todas as partes de seu corpo estão sangrando, onde eles não conseguiram bloquear. A criatura não sangra, fere ou sofre com o dano que estamos causando. Deve haver um ponto vital em algum lugar.

•••

Cada palavra é uma batalha para ela, como se ela caçasse emoções que foram arrancadas e enterradas sob pilhas de excremento espiritual. “Chad. Ele caça gafanhotos no jardim da frente. Ainda não pegou nenhum”. Segundos, talvez minutos se passam. “Ele dorme... quando ele dorme, põe ambas as mãos acima de sua cabeça, como asas de anjos”.

“E sua filha?”, estímulo. No espelho atrás de Alice, vejo a criatura balançando-se para frente e para trás, tentando sufocar as memórias que estão começando a surgir. A criatura falha, a mulher se lembra de mais. “Alyssa... ela pode alcançar e segurar minhas bochechas enquanto é alimentada. Ela tem cachos — pequenos cachos de cabelos que caem e fazem cócegas dentro de sua orelha”.

•••

A luta não está indo bem. Eu disse aos dois Cliath para ficarem ao meu lado. Com uma formação de cunha poderíamos forçar nosso caminho até a criatura, cada um protegido dos ataques pelos outros, até que encontremos uma parte vital para atacar. Mas a única tática que esses filhotes conhecem é a mais básica e mais instintiva manobra de uma matilha de lobos — ataque pelos flancos e por trás. Bem, essa criatura não possui um flanco ou uma traseira para atacarmos e está astutamente afastando-os de mim com seus golpes. Eu não terei tempo para pegar os dois. Xingando, eu decido continuar a lutar com a criatura, encontrar seu coração e rasgá-lo, antes que ela mate um deles — antes que mate todos nós.

•••

O tempo passa. Eu não posso adivinhar quanto, mas tudo que eu posso fazer é providenciar o conforto da presença de uma outra mulher enquanto Alice reivindica suas crianças, reconstruindo a imagem delas em sua mente a partir dos pedaços que ela retoma do Maldito. Com cada memória sussurrada que ela obtém, a criatura fica visivelmente mais fraca, nebulosa, mas suas cores pulsantes ainda carregam a promessa de violência. Finalmente, a criatura treme e desmorona ao redor do brilho do espírito da mulher, ainda ancorado por seu tentáculo repleto de farpas.

•••

Surge uma brecha repentina na barreira de tentáculos e farpas, como se o Maldito tivesse perdido seu gosto pela batalha. Eu não posso imaginar o motivo — ele conseguiu nos deixar nas cordas. Limpando o sangue de meus olhos, tento ver as crianças que arrastei para essa batalha. Daniel foi perfurado e envolto na escuridão. Ele grita, sobrepujado pelo terror de que seus golpes não acertam nada, enquanto vê sua pele ser arrancada. A criatura pegou Raychel também, mas ela está presa no chão, apática e acovardada, enquanto as farpas rasgam sua pele. Os tentáculos que os perfuram contorcem com cores pútridas e eu finalmente compreendo — a criatura manipula emoções. Eu não irei ver essas crianças morrerem sem uma luta. Mas a lua crescente, agora praticamente sumida, torna difícil

acessar a Fúria que preciso. Amaldiçoando o inimigo de Gaia — tão bem quanto uma oração no campo de batalha — eu ataco a fera novamente, quanto tenho essa oportunidade.

•••

“Escute-me, Alice.” Eu a retiro de seus pensamentos. Ela deve terminar isso agora, antes que a criatura recupere sua força. “Você se lembra quando Alyssa nasceu? A dor, a força?” Ela consente, mais forte agora, mas assustada com minhas perguntas. “Isso vai doer ainda mais, Alice, pois o que está dentro de você é algo que não deveria estar aí. Mas você pode fazê-lo, você é forte o suficiente. Empurre, Alice.”

De certo modo, ela me compreende. A mesma parte dela que sentiu o que havia de errado e procurou por ajuda assume o comando e luta contra a farpa em sua alma. Com um último tremendo empurrão e um grito vitorioso, Alice expulsa a farta. Quando olho no espelho, o tentáculo se arrasta de volta à escuridão, indo para o mal que o criou. Tudo que sobrou foi Alice, sangrenta e crua. Recém-nascida.

•••

De repente, a criatura reencontra sua força para lutar. Algo a irritou seriamente — a fúria literalmente surge da fera como esporos de um sapo inchado. Golpes vêm de todos os lados. Não há um recuo seguro, mesmo que eu pudesse conseguir um. Do canto de meu olho vejo o tentáculo vindo como uma lança e não ser desviado; é o pesadelo de todo guerreiro, o golpe se aproximando e você sabendo que não pode bloqueá-lo a tempo. Só tenho tempo de perguntar o que a criatura da Wyrn guardou para mim.

Então a onda me atinge. Ela é vacilante por um momento — uma emoção que não tinha sentido por tanto tempo que demora um momento para compreender o que é. Desamparada. Essa criatura não conhece as Fúrias tão bem. Minha resposta não é a resignação, e sim a raiva — a pura Fúria que finalmente toma conta de mim com nova força. Meu machado ganha vida em minhas mãos e luto sem pensar, apenas com um prazer feroz.

•••

Eu a seguro enquanto ela chora, suas lágrimas misturam alívio e angústia. Ela sabe o que fez. Os ferimentos dela e de suas crianças irão demorar muito, muito tempo para curar. “Eu conheço um lugar onde pode ir, Alice. Pessoas que podem ajudar. Elas não irão tomar suas crianças de você lá.”

Ela irá, eu sei, e meu pessoal pode ajudá-la a aprender novamente como ser uma mãe. Talvez ela irá até aprender a dividir sua força com os outros e juntar-se na luta. Eu espero que sim. Tive sorte de encontrá-la agora, antes que o dano fosse mais profundo. Antes de suas crianças serem infectadas com ódio e violência, com nenhuma ameaça sobrenatural para combater e deixá-las melhor. Faz bem encarar o inimigo e vencer.

•••

Eu me recupero na escuridão da Sombra de



madrugada. Uma luz brilha em algum lugar próximo. Ela se aproxima e, então, vai direto nos meus olhos. Eu encaro; minha lanterna se apaga imediatamente. Raychel está procurando por mim, parecendo como nada mais do que uma cicatriz andante. Pelo menos ela está de pé. Há algo pesado sobre mim. Peso morto. Eu sorriria, mas acho que meus lábios já eram. “Daniel?”, pergunto a ela.

Ela aponta. “Vivo. Mas muito ferido”.

Meu machado continua em minhas mãos. Eu posso virá-lo o suficiente para alcançar a borda de algo e cortar a carne negra e emborrachada que me enterra. Eu o entrego para Raychel. “Tome. Me tire daqui”. Ela pega o labrys cuidadosamente pelo cabo de couro. Ela não pode sorrir também, mas posso ver o brilho de seus olhos. “Sente-se bem, não é?” Ela concorda e começa a cortar com golpes certos.

Eu me liberto e vejo Daniel embalado como uma múmia ao mesmo tempo que Mordida-Afiada retorna. Suas orelhas estão baixas, seu rabo também. Ele está esperando uma repreensão e a Deusa sabe que ele merece. “Você correu. Sabe por que isso acontece?”, eu pergunto. Ele claramente não sabe. “A criatura se movimentava graças a emoções. Emoções humanas. O tipo de emoções que você gosta de fingir que não possui. Acostume-se melhor com suas duas pernas e talvez na próxima vez você não correrá com as quatro”.

Ele hesita e então vai para Crinos e pega Daniel. Lupinos são sempre terrivelmente literais. Eu recuo e me levanto. “Não, deixe-me fazer isso. Eu estou acabada, assim como Raychel. Contamos com você para encontrar um caminho seguro para casa”. Ele lentamente vai para lupino, mas seu rabo já está de pé. Nós vamos casa com a lanterna nos guiando.

• • •

Estou em casa preparando o jantar quando surge um carro. Ouço os passos de Dian na varanda. Normalmente é um mal sinal quando ela aceita uma carona para casa e, certamente, ela chega abatida. Eu vou para seu lado em segundos, mas ela afasta suas mãos. “Estou bem,” ela diz. “Os curandeiros da seita podem fazer um curativo tão bem quanto você.”

Ela deixa seu machado gentilmente na mesa, joga sua mochila no chão e volta para a varanda para tirar os bifés da grelha. “Esses não estão nem perto de ficarem prontos,” eu digo.

Ela resmunga. “Como se importasse.” Chega de preparar o jantar.

Ambas estamos famintas. Os bifés desapareceram, junto com um bolinho de pão que é eliminado com o suco. “Você não tem que voltar para o caern essa noite?” Dian chacoalha a cabeça. “Eu preciso dormir. Tenho um dia cedo novamente amanhã”. Ela escorrega de sua

cadeira e se segura. Está quente sob as bandagens, como sempre, enquanto nós subimos a escada.

• • •

Eu desisto e peço Helena para dar uma olhada em meus ferimentos antes de dormir. Eu menti mais cedo. O toque dela é muito mais gentil e suas mãos são muito mais habilidosas com uma agulha do que qualquer outra pessoa. “Como eu irei me exhibir sem cicatrizes de batalha?” eu resmungo.

Ela ri. “Como eu irei me exhibir se você as tiver?” Ela cantarola enquanto conserta algumas costuras.

“Você teve um ótimo dia hoje, não?” Pergunto.

Helena balançou a cabeça com um brilhante sorriso. “Eu entrei numa luta hoje. De certa forma. Você quer ouvir?”

“Eu adoraria,” respondo, mas vem um bocejo que não posso reprimir enquanto encosto nos ombros dela. “Pode me contar amanhã?”

Ela puxa o cobertor e encontra uma parte sem feridas da minha testa para beijar. O sono chega rapidamente.



LIVRO DE TRIBO:

FÚRIAS NEGRAS



*Por James Kiley, Ellen Kiley & Matthew McFarland
Lobisomem criado por Mark Rein-Hagen*

Créditos

Autor: James Kiley, Ellen Kiley e Matthew McFarland.
Lobisomem e o Mundo das Trevas criado por Mark Rein•Hagen. Sistema de jogo **Storyteller** desenvolvido por Mark Rein•Hagen.

Desenvolvimento e Material Adicional: Ethan Skemp.

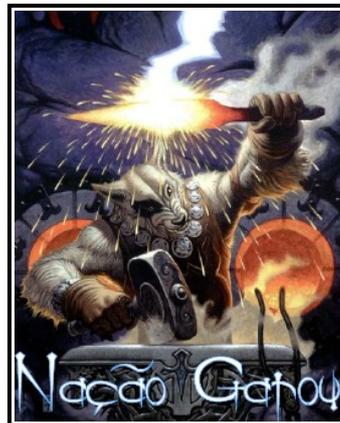
Regras do Teatro da Mente: Jess Heinig.

Editor: Aileen E. Miles.

Arte: Rebecca Guay, Jeff Holt, Fred Hooper, Brian LeBlanc e Ron Spencer.

Direção de Arte, Layout e Capa: Aileen E. Miles

Arte da Capa: Steve Prescott e Sherilyn Van Valkenburgh



Créditos da Edição Brasileira

Copyright: White Wolf

Título Original: Tribebook Black Furies Revised

Tradução:

Lendas dos Garou (*Manáira*)

Capítulo 1 (*Chokos e Alessandra*)

Capítulo 2 (*Chokos*)

Capítulo 3 (*Chokos e Fabiane*)

Capítulo 4 (*Manáira*)

Revisores: Chokos, Folha do Outono, Lica, Sussrrros do Invisível e Gustavo. Além de todos a nossa comunidade!!

Revisão Final: Jullie

Diagramação/ Planilha: Folha do Outono

Imagens: Glauber

Capas: RGT

Visitem Nossa Comunidade no Orkut, Por gentileza.

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349>

Há um mundo maravilhoso para ser salvo!

Esse livro foi feito por pessoas que nem se conheciam no início, mas que tinham um desejo comum e isso foi o bastante para nos reunirmos em torno de algo maior. Só queremos e fazemos, e isso dá certo. E sabe porquê?

Porque o mundo — cada vez mais — precisa de gente como nós, pessoas capazes de fazer verdadeiros milagres!

Se está lendo esse pdf, provavelmente você tem um computador, deve ter internet para ter baixado esse arquivo, quem sabe até uma impressora? Porém existem pessoas que não tem nada disso e apenas precisam do mais básico. Sendo assim, ajude o quanto puder! Esse será nosso pagamento.

Junte-se a nós e faça a diferença!

Equipe do Nação Garou

*Este é nosso 9º livro, publicado em 12/Setembro/2007 (exatamente como prometemos!!!)



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

© 2002 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Hunter the Reckoning, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Livro de Tribo Fianna, Lobisomem a Idade das Trevas e Lobisomem Guia do Jogador são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

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

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

IMPRESSO NA NAS MAIS BELAS CANÇÕES À WYLD (ou numa jato de tinta da HP)

LIVRO DE TRIBO:

FÚRIAS NEGRAS

Conteúdo

<i>Lendas dos Carov: Unidade na Mordança</i>	<i>2</i>
<i>Capítulo Um: Garras Vingativas (História)</i>	<i>13</i>
<i>Capítulo Dois: O Voo do Pégaso (Sociedade)</i>	<i>35</i>
<i>Capítulo Três: Da Donzela à Anciã (Criação de Personagem)</i>	<i>63</i>
<i>Capítulo Quatro: Irmãs, Filhas e Avós (Fúrias Lendárias)</i>	<i>91</i>



REM

Capítulo Um: Garras Vingativas

Deuses da geração mais nova, tens reduzido a nada as leis dos tempos antigos, as tirando de nossas mãos.

— Coro, das *Eumênides*

Devo começar este texto com uma explicação. Nós não escrevemos as nossas lendas dessa forma. Quando eu digo “nós”, me refiro às Fúrias Negras, e não aos Garou — tenho certeza que os Andarilhos do Asfalto devem ter websites ou coisas assim, não duvido que os Crias de Fenris e os Fianna afirmem possuir pedras rúnicas de 3.000 anos contando as histórias de suas tribos. Mas nós não. Nós corremos para a Wyld quando podemos, evitamos a Weaver e seus trabalhos sempre que podemos.

Desculpe, esse texto pode estar um pouco desorganizado. Tenho muito a dizer. Então, deixe-me colocar uma nota à parte: nós insultamos a Weaver, mas não concordamos com este termo. “Aranha”, talvez, ou “Nomeador”. A tecelagem é um bom trabalho. As Parcas são tecelãs. O que o Nomeador faz não é tecelagem. É calcificação.

E lembre-se, filhote, ou seja lá quem estiver esteja lendo isso, que o resto da Nação Garou não trata a Weaver — ou o Nomeador, ou qualquer outra coisa — como um macho. Afinal, a tecelagem é um belo trabalho feminino, então eles consideram a Weaver uma fêmea. Eu acho que todos nós sabemos que a Tríade está além do sexo, mas a partir de agora *eu* irei me referir à Weaver como um macho. O Nomeador não cria, não dá à luz. Ele não tem o direito de ser tratado como o nosso gênero.

De volta ao assunto do texto. O pensamento puro não tem palavras. Ele vem da Wyld. Tente falar com um

bebê algum dia, ou com um lobo. Oh! Você não consegue: o Nomeador há muito tempo limitou a nossa comunicação a uma linguagem e a palavras, e ao fazer isso, forçou nossas *mentes* a uma forma que só pensa com palavras. Agora, nós precisamos da linguagem e suponho que devemos agradecer, de algum modo, ao Nomeador por isso. Mas ainda é obra dele.

E se a língua oral é obra do Nomeador, a língua escrita também é, sem dúvida alguma. Mais uma vez, ela pode ser útil, e talvez até necessária, mas não deixa de ser uma ferramenta de nosso inimigo. Palavras faladas são efêmeras; elas são temporárias. Canções e histórias podem viver no vento e na sua mente, e se você morrer, nenhum inimigo poderá roubá-las. Ao transcrever nossas lendas mais sagradas para a língua escrita, muitas de nós temem que elas possam chegar ao Nomeador.

No entanto, o Apocalipse está sobre nós. Nós morremos mais rápido do que conseguimos aumentar nossos próprios números. Antigas lendas, histórias e rituais desaparecem junto conosco. Mesmo que eu tenha que fugir da ira de algumas das mais antigas anciãs de nossa tribo ao fazer isso, eu coloco nossa história na língua escrita agora. Mas sugiro cautela ao leitor. Para acalmar os ânimos de algumas anciãs, concordei em espalhar por este texto algumas meias-verdades, omissões e mentiras absolutas. Se você for uma Fúria Negra e quiser saber a verdade sobre algo que leu aqui, pergunte a

uma de suas irmãs. Se você não for, sugiro que chegue de mansinho para uma Fúria Negra companheira de matilha ou amiga íntima e faça sua pergunta o mais educadamente possível. As lendas abaixo não são para todos os Garou.

Estas lendas podem possuir algumas semelhanças com a história do mundo que você aprendeu de algum idiota que estava na frente de sua sala de aula quando era uma criança — se, de fato, você teve o azar de ter crescido nessas escolas e a paciência para sentar-se e ficar quieta enquanto aprendia com os livros e os professores. Lembre-se: o Nomeador escreveu uma história para o mundo e deu-lhe nomes, datas e seguidores. Eu não falarei sobre essa história. Eu falo a verdade.

Os Primeiros Dias

Gaia, a Grande Mãe, a progenitora de todos nós, criou as Fúrias Negras nos primeiros dias, após a criação do mundo e da loucura do Nomeador e da Wyrm. Você já conhece essa história, tenho certeza: os dois mais jovens membros da Tríade da Mãe sucumbiram à loucura durante sua juventude e nunca mais voltaram à sanidade. Incapazes de saciarem-se um com o outro, o Nomeador e a Wyrm voltaram-se contra a Mãe, que era vasta e poderosa e que, com a ajuda de Sua leal filha mais velha, semeava vida nova todos os dias. O Nomeador e a Wyrm começaram a lutar contra toda aquela vida e contra o corpo da Mãe; a Wyrm rasgava profundamente Sua carne enquanto o Nomeador paralisava e aprisionava os membros de Gaia. Esses ferimentos acabaram deixando Gaia inconsciente. Ela continuou a dar à luz, mesmo inconsciente: grandes Incarnae como Fênix e Luna emergiram de seus flancos, olhando horrorizados para a predação de seus irmãos.

Foi Luna — a quem nós também chamamos de Ártemis — quem descobriu os Garou no corpo de Gaia. Eles não entenderam instintivamente o seu papel, naqueles dias, e como esses dias antecederam a criação dos homens e dos lobos, as formas que eles assumiam eram confusas e incompreensíveis. Os Garou assumiam-se como criaturas somente da Wyld, criaturas alteradas. Luna gentilmente ajoelhou-se e acolheu a Primeira Matilha debaixo de sua asa, ensinando-lhes a respeito de Gaia e sobre o seu verdadeiro papel como os defensores da Mãe. Logo apareceram muitas matilhas de Garou e Luna deu a cada matilha o seu próprio papel.

De muitas formas, a primeira matilha de Fúrias — as Górgonas, ou Medusas — eram nada mais que a mão inconsciente de Gaia. Se algo em Sua pele A irritava, as Górgonas a coçavam. Mas éramos mais do que isso, também; as Górgonas eram todas mulheres e elas compreendiam a conexão essencial entre a Mulher e a Deusa melhor do que qualquer homem ou matilha mista.

As cinco primeiras Fúrias Negras representavam cada um dos Augúrios dos Garou. A mais velha delas era a Lua Nova, Euryale, que era abertamente contra o Homem, chamando-o de sexo fraco e ordenando que ele se subjugasse à Mulher. Sua irmã mais nova era Helena, a

Uma Outra História

A Galliard Elizabeth Machado-Afiado conta a história da criação de um modo diferente:

“É dito que no começo Gaia criou todas as coisas que vivem sobre a Terra. Ela criou o Homem, Ela criou o Lobo; Ela criou os Garou, meio-Homem, meio-Lobo, para andarem entre os dois mundos e serem Seus guardiões. Essas coisas são verdadeiras, mas não são nossa história.”

“As criações de Gaia espalharam-se sobre a Terra e viveram suas vidas. Quando Ela se reclinava para ouvir, Seus ouvidos enchiam-se com os sons da vida como Ela declarou que deveriam ser: o choro do recém-nascido, o murmúrio baixo da existência diária, o gemido do moribundo. Então, um novo som elevou-se acima do barulho da criação, um som que fez Gaia tremer de fúria. Eram os gritos dos assassinados — não aqueles que morreram após o regozijo da vida, mas aqueles mortos pela mão ou pelas garras de seus parentes, aqueles que deveriam confortá-los e protegê-los. Enquanto os pais devoravam suas crianças e os filhos matavam suas mães, os espíritos dos mortos gritaram por Gaia, e Gaia os ouviu.”

“Nós somos a resposta de Gaia. Com o solo de Sua Terra, Ela nos criou, do chão manchado com o vermelho do sangue dos assassinados. Ela nos criou como Mulheres, todas nós; Ela nos deu o dom de gerar a vida, para que nunca tiremos uma vida de modo impensado. Ela nos deu um pêlo negro como a noite, para que os malévolos tenham nossa ira justa. Ela nos deu um dever: caçar os assassinos de parentes e outros profanadores da natureza, e também proteger nossa Mãe.”

“Nós somos as filhas de Gaia, nascidas de Seu corpo e de Seu sangue. Nós somos a vingança. Nós somos as Fúrias Negras.”

Theurge, que sabia que subjugar o Homem só o levaria a rebelar-se e eventualmente a derrubar a Mulher. Stheno, a Meia-Lua da matilha, era uma mediadora e líder por natureza; suas irmãs a chamavam de “Mãe”, como uma leve brincadeira, já que todas respeitavam sua sabedoria. Medusa, a Artesã, invocava terríveis canções de batalha quando a matilha lutava contra as forças da Wyrm e sua Fúria era terrível de se observar. A mais jovem e a mais bela das Górgonas era Isthmene, a Ahroun, que empunhava um labrys de pura prata e que era mortal para qualquer um que ousasse levantar a mão contra ela.

Nossas grandes bisavós e sua tribo fixaram-se nas terras ao redor do Mar Egeu. Naqueles dias, o totem da tribo era a própria Luna, na forma de Ártemis — isso mudaria mais tarde, quando o número de Garou aumentou tanto que Luna não poderia mais gastar seu tempo cuidando de uma só tribo. As jovens Fúrias Negras cuidaram dos lugares da Wyld em seus territórios, lutaram contra os espíritos da Wyrm e do Nomeador,

ocasionalmente brigaram com outras tribos e viviam pacificamente uma vida devotada a Gaia.

No entanto, finalmente, um intrometido chegou, vestindo a pele dos Garou.

Pré-História

A simples verdade da existência humana é que o Homem nunca entendeu a Mulher. Considere os primeiros dias da consciência humana, digamos, um ano após Gaia tê-los criado. O Homem tem uma vida bem simples. Ele acorda, caça, mata, traz para sua mulher parte da caça, eles comem, o sol se põe, eles vão para a cama, eles transam — porque, mesmo que o Homem e a Mulher não saibam *por que* o sexo é bom, ele é bom — e eles dormem.

A vida da Mulher é muito mais complexa, desde o começo; ela obedece a forças misteriosas e a compulsões, e muitas vezes se comporta de uma maneira que o Homem não compreende. De acordo com a fase da Lua ela sangra, e isto traz consigo mudanças de personalidade — o Homem chama isso de irracionalidade.

Então, um dia a Mulher pára de sangrar, seu ventre cresce e, eventualmente, uma criança força o seu caminho entre suas coxas. É um processo violento e doloroso para a Mulher; nem todas as mulheres sobreviviam a um parto durante os primeiros

dias. Imagine o choque do primeiro homem ao descobrir que “sua” mulher havia criado uma nova criança, como se fosse mágica! A Mulher tem *poder*. Seu útero é um lugar escuro e perigoso, ainda que o Homem sintasse atraído por ele por emoções que ele não consegue controlar ou entender. E aquele útero pode criar uma *vida*. Em toda a natureza, não há uma causa óbvia de criação de vida, exceto talvez a mudança das estações: na primavera e no verão, animais e plantas são abundantes, e no outono e inverno eles se tornam difíceis de encontrar. Uma mulher pode dar à luz em qualquer estação, e em outro ano isso pode muito bem acontecer novamente.

Demorou um tempo para o Homem e a Mulher perceberem que o sexo e o nascimento estavam relacionados. Talvez isso tenha acontecido quando os humanos começaram a domesticar os animais e perceber que as fêmeas que eram separadas dos machos não davam à luz; talvez algum bondoso Roedor de Ossos ou um Filho de Gaia tenha explicado a eles. Nós certamente não teríamos contado esse segredo a eles, pelo menos não ao Homem. Podemos ter passado isso para a Mulher, mas é claro que as mulheres humanas podem muito bem ter contado a seus companheiros o segredo em um momento de fraqueza. Nós nunca saberemos ao certo.

Infelizmente, assim que o Homem descobriu a conexão entre sexo e nascimento, ele fez uma série de cálculos até chegar a respostas satisfatórias. O Homem tinha acabado de aprender como domesticar animais e ele sabia como cultivar um pedaço de terra que ele tomava para si. A posse de um bem é uma idéia nova e atraente para ele. Se a Mulher não pode ter



uma criança sem primeiro o Homem fazer sexo com ela, então, pensou o Homem, a criança deve ser um bem dele. Você pode imaginar onde isso vai chegar. Se a Mulher sai com muitos homens, o Homem não pode ter certeza que o filho é dele. Então é melhor ele manter a Mulher trancada, assim ela só poderá fazer sexo com ele e seus direitos de propriedade estarão assegurados.

Tantos seqüestros e estupros — pois isso é o que deve ter acontecido, naqueles primeiros dias — chamaram a atenção das Fúrias Negras ancestrais. Essa atividade violava claramente o equilíbrio que Gaia havia criado entre o Homem e a Mulher, sendo que era um ultraje que nós não podíamos tolerar.

Dessa forma, nós acreditamos friamente, começou o Impergium. Nenhuma outra tribo, exceto talvez os Garras Vermelhas, admitiria ter iniciado o Impergium. Nós não iremos gritar isso do alto de um prédio; este segredo não é para nenhuma outra tribo, apenas para as Fúrias Negras. Nossas ancestrais sabiam que elas não conseguiriam parar a disseminação deste conceito — que a criança e a mulher pertenciam ao homem, como um objeto. Mas nós podíamos perfeitamente vingar as mulheres, presas em um sistema que elas não haviam pedido. A vingança que nós trouxemos inspirou os mitos antigos das Fúrias, mulheres selvagens e cruéis que matavam aqueles que violassem as leis dos deuses.

Paternidade e o Patriarca

Nos primeiros dias, o elo mais óbvio entre um humano e o passado de sua família era a mãe. A mãe *era* o passado da família, pelo que a maioria das crianças sabia. O conceito do patriarca — e da paternidade — complicou a situação. Freud fazia uma bela idéia do que acontecia, há um século atrás: o pai é a primeira pessoa a ficar entre a mãe e o filho; ele é o principal concorrente pela afeição da mãe. O pai arruinou um sistema belo e simples de descendência, de mãe para filhas.

O Patriarca — o espírito que personifica este intruso, e que mais tarde tornar-se-ia mais forte — primeiro invadiu os assuntos humanos neste ponto da história. Ao contrário de muitas das minhas irmãs, eu não vejo o Patriarca como uma terrível força do mal e das trevas. O *espírito* e o *ódio* deveriam ser iguais, e eu não vejo problemas em ter um Patriarca que é igual nas mentes humanas à Deusa. O problema é que os dois não são iguais nas vidas dos humanos.

O Patriarca não é o Nomeador: não dê ouvidos a quem diz o contrário, pois provavelmente são pessoas que não estavam ouvindo quando crianças. O Patriarca também não é necessariamente o Deus judaico-cristão, embora talvez até possa ser. Não há dúvidas de que ele afetou aqueles dois espíritos e em troca foi afetado pelas percepções que os humanos e os Garou têm deles. Mas ele é uma entidade própria — se é que o Deus dos judeus, muçulmanos e cristãos realmente existe.

Durante o Impergium, algumas tribos humanas migraram para além de nossa terra natal entre o Egeu e o Mar Negro; com o tempo, eles se moveram literalmente centenas de milhas além. Esta migração se origina de um desejo da Wyld nos humanos: espalhar-se, criar coisas novas. Também é um desejo do Nomeador: descobrir, possuir, roubar. Muitas tribos dos Garou partiram com os imigrantes: os Crias de Fenris foram para o norte, os Fianna para o oeste, os Senhores das Sombras para o leste e os Peregrinos Silenciosos para o sul. Três tribos em particular partiram para mais longe ainda: os protegidos da Tartaruga, as crianças do espírito canibal do inverno Wendigo e os seguidores da serpente aquática Uktena. Nós não ouviríamos falar dessas três tribos durante milhares de anos.

Os homens nunca descobriram por que tínhamos tanto ódio deles e com o tempo as outras tribos convenceram as Fúrias Negras a abaixarem seus labryses e a juntarem-se a elas para terminar o Impergium. Algumas de nossas tias e avós recusaram-se a fazer isso; essas mulheres são as progenitoras do campo que hoje nós chamamos de Bacantes.

Com o fim do Impergium, a população humana aumentou e os macacos se transformaram em ferramentas do Nomeador para protegerem-se do imprevisível poder de Gaia. Nós não percebemos, naquele tempo, que o Nomeador poderia ser um inimigo como a Wyrms, pois seu poder era mais sutil do que o da Grande Serpente.

Os humanos de antes não entendiam as divisões do mundo espiritual, mas ainda entendiam que a Deusa Mãe era a mais digna de veneração. Aqueles humanos tinham uma reverência em especial para com os lugares escuros da Mãe, o Seu útero.

A veneração às deusas da terra pode ser vista em vários mitos e lendas pelo mundo. Da Lelwani dos hititas, deusa do mundo inferior, à Ishtar dos babilônios, deusa da fertilidade e da sexualidade, os mitos humanos refletem a inabilidade da parte masculina da raça em lidar com a natureza primordial das mulheres. Cavernas, túneis, e tumbas na Terra ecoam a mistificação humana acerca de suas origens; a antiga obsessão dos humanos por esses lugares mostra um desejo de retornar ao útero fértil da Mãe Gaia, também.

Os humanos não estavam sozinhos nisso; a Wyrms e o Nomeador, também, desejavam retornar ao amado útero de sua Mãe. Desprovidos de habilidades próprias de procriação, ambos ficaram obcecados com as crianças de Gaia e Sua fertilidade. Por qual outro motivo, afinal de contas, encontramos as mais perigosas criaturas nascidas de dois monstros, escondidos nas profundezas da terra, como Wyrms-Trovão e coisas piores?

Crécia

Os Titãs, progenitores do Panteão grego, eram seres quase perfeitos: eles nasceram da união entre a terra e o céu, literalmente, Gaia e Urano (provavelmente uma personificação do espírito do Patriarca, ou talvez do próprio Nomeador, não sei dizer — você não faz idéia do

bocado de coisas que estou acrescentando enquanto falo). Urano, então, condenou sua prole a uma prisão subterrânea (Subterrânea! Ele os aprisionou de volta no útero! O desejo clássico dos machos quando confrontados com uma gravidez ou nascimento inesperado ou indesejado!). Quando eles se libertaram, o irmão mais velho, Cronos, tomou o controle.

Os gregos não falam muito a respeito dos tempos em que Cronos liderou os Titãs e governou a humanidade. Nossas lendas — que nos dizem que os Titãs um dia foram humanos excepcionalmente poderosos, ou espíritos poderosos manifestados no Reino — falam da Era dos Titãs como uma época de paz e prosperidade. Organizados como se fossem o equilíbrio perfeito entre o macho e a fêmea, céu e terra, os Titãs criaram beleza e alegria para todos os seus seguidores. As Fúrias Negras viveram em paz e harmonia com os Titãs e seu povo; a família de Cronos conhecia as leis de Gaia tão bem quanto nós e, raramente, entramos em conflito com os Titãs durante os nossos deveres sagrados.

Eventualmente, o filho de Cronos, Zeus, um deus do céu, rebelou-se contra ele, e Zeus e seus irmãos atiraram todos os Titãs em um abismo escuro no subterrâneo (Novamente o subterrâneo! Os gregos tinham *problemas*). Os deuses celestiais dos gregos tomaram uma alta montanha como residência e governaram os humanos de lá. Assim como com os Titãs, nossas lendas não dizem se os deuses do Olimpo eram humanos poderosos, Incarnae, ou outros seres — eu acredito que eles eram Incarnae, mas muitas de minhas irmãs dizem que eram feiticeiros poderosos. Nós não gostávamos da família de Zeus — e os eventos envolvendo a morte de Clitemnestra não melhoraram a situação — mas a própria Luna andou entre eles disfarçada como Ártemis. Ela também falou por nós perante os deuses do Olimpo.

Vingando Clitemnestra

Vá ler a *Orestéia*. Volte assim que terminar. Ah, pelo amor da Deusa, a biblioteca fica tão longe assim?

Tudo bem. Esta é a versão curta: os gregos precisavam invadir Tróia para resgatarem Helena, que havia fugido com Paris. Ele era um homem, não uma cidade. Essas crianças. Eles entraram em seus navios, mas não havia vento — e, eu acho, que não tinham remos adequados ou algo do tipo. Eles detiveram-se lá por um bom tempo, esperando pelo vento, mas nada acontecia. Finalmente, Calcas, um dos sábios de Agamenon, teve uma visão que aparentemente significava que a esquadra precisava fazer um sacrifício a Ártemis. Agamenon, que liderava a esquadra, decidiu que o sacrifício mais apropriado era sua filha, Ifigênia. Eu não sei por que ele chegou a essa conclusão. Falaremos mais a respeito disso depois.

Então, Agamenon matou Ifigênia, sacrificando-a a Ártemis. Veja só, nós temos vento agora. Os navios partiram para Tróia. Houve uma batalha titânica em Tróia. Depois de mais de uma década, os troianos caíram no velho truque do Cavalo de Tróia, que suponho não

ter sido um truque tão velho naqueles tempos, e a cidade caiu. Os gregos fizeram estragos. Agamenon voltou para casa, e Clitemnestra (sua esposa e mãe de Ifigênia) estava corretamente furiosa com o sacrifício de sua filha, mesmo após dez anos. Com a ajuda de seu amante, Clitemnestra matou Agamenon.

Tudo bem, até então estamos certos: filha morta, pai morto. Bom. Mas então, Orestes se envolve. Ele é o irmão de Ifigênia e está furioso com Clitemnestra, que, segundo ele, matou Agamenon para continuar a viver com seu amante. Ele, então, mata Clitemnestra.

É aqui onde nós fazemos o nosso papel na história grega. As Fúrias vagaram incansavelmente até esse ponto, para punir Orestes pelo crime de matricídio. Nossas guerreiras caçaram-no através do Egeu por um tempo, até ele se render em Atenas, para ser julgado por seu crime. Atena — uma deusa, se é que houve alguma — decide poupar a vida de Orestes. Para acalmar as Fúrias, elas recebem uma posição permanente na administração judicial em Atenas, e ficam conhecidas como as Eumênides, as “bondosas”.

Essa é a versão de Ésquilo sobre o que aconteceu. Aqui está o que realmente aconteceu:

O homem de Agamenon teve uma visão, um aviso de Luna — Ártemis — sobre os perigos que o aguardavam. O povo de Tróia tinha aliados entre os Garou e os feiticeiros humanos, Luna sabia que Agamenon poderia enroscar-se no destino da profetisa Cassandra. Como Agamenon era um rei justo e sábio, Luna sentia afeição por ele e queria lhe poupar da dor da guerra e de suas conseqüências.

Agamenon não precisava sacrificar Ifigênia. Seu sábio não entendeu a visão enviada por Ártemis — nenhuma surpresa, devido à distância entre o homem e a simbologia do mundo natural. No entanto, Agamenon estava ansioso para chegar a Tróia e quando seu conselho sugeriu que um sacrifício apropriado seria o melhor, ele caminhou até sua casa, arrebatou sua filha dos braços da mãe e sacrificou-a em nome de sua própria necessidade da guerra.

A maior parte do resto da história é exatamente como já vimos. Agamenon partiu para Tróia, lutou lá por dez anos e voltou para casa, com Cassandra a tiracolo. Cassandra avisou Agamenon que ele corria um grave perigo, mas ele a ignorou e se arrependeu disso quando Clitemnestra o matou. Orestes descobriu o que sua mãe havia feito e a matou. Este matricídio chamou a atenção das Fúrias Negras e nós perseguimos Orestes através do Egeu até ele render-se em Atenas.

Eu gostaria de fazer um comentário antipático a respeito de Atena aqui. Eu sei que há muitas Fúrias Negras que reverenciam Atena, a sábia mestra da guerra e das artes, mas, francamente, não acho que elas vão se incomodar. Veja: ela é uma deusa — seu símbolo é a Coruja — e ela não apenas condena o sexo em todas as suas formas, como também ela *nasceu da cabeça* de seu *pai*! Que tal *isso* para rejeitar tudo que é importante sobre a Deusa? Dói-me ficar falando a respeito disso,

então voltarei ao meu tópico.

As Fúrias finalmente levaram Orestes a Atenas, onde ele se entregou ao julgamento das cortes. Naqueles dias, os espíritos eram ligados mais abertamente aos homens e às mulheres mortais e as lendas dizem que a Incarna Atena favoreceu Orestes. Não tenho certeza se as lendas estão certas; não conheço ninguém que possa canalizar os espíritos ancestrais dos Garou que estavam lá, então não posso verificar facilmente a veracidade das histórias. Então, talvez Atena não tenha sido uma Incarna; ela pode ter sido uma mulher sábia da cidade, ou uma feiticeira, ou — acho esse termo mais atraente — uma vampira. De qualquer modo, o voto de Atena foi decisivo para a absolvição de Orestes, já que todos os outros votos ficaram divididos igualmente. A *Orestéia* diz que ela fez isso porque a vida do pai é mais importante do que a vida da mãe e então Orestes foi justificado por ter matado a mãe para vingar o pai. Graças a minha opinião a respeito de Atena, isso não me surpreende, mas, mais uma vez, não tenho como verificar os motivos dela. Só sei que Orestes sobreviveu.

Em resposta a este ultraje, uma matilha de Fúrias — uma das mais humilhadas pela absolvição de Orestes — ficou com a administração da justiça em Atenas por um século. As autoridades de Atenas não tiveram escolha: nossas irmãs proclamaram, ao final do julgamento de Orestes, que elas não confiavam mais nos atenienses para julgar com justiça e inteligência. Durante um século puro, espancadores de mulheres, estupradores e outros criminosos da mulher e de Gaia encontraram a justiça na forma de garras e dentes. Nossos épicos tribais falam saudosamente a respeito destes tempos, nunca igualados. No entanto, outras batalhas cresceram vertiginosamente aos olhos de nossas avós, e elas deixaram Atenas.

Ah, os humanos chamavam nossas irmãs de “As Bondosas” em Atenas. Mas eles faziam isso pelo mesmo motivo que outros chamam as fadas de “Povo Gentil”. Eles estavam aterrorizados diante de nossa ira.

Belerofonte e Pégaso

Você deve se lembrar quando mencionei que há muito tempo atrás a própria Ártemis era o totem das Fúrias Negras. Os espíritos sobreviventes das Primeiras Filhas, as Górgonas, a ajudaram — exceto Medusa, que ainda não havia sido vítima da idade. Sim, estou ciente de que isso sugere que Medusa viveu durante milhares de anos. Não ousou dizer que as Fúrias ancestrais eram as mesmas criaturas frágeis que somos hoje. Talvez você devesse pedir a uma Theurge que a ajudasse a ir até a própria Medusa, caso você discorde de milhares de anos de tradição oral. Você deve ter algumas dificuldades com isso... mas estou me adiantando.

O envolvimento de Ártemis com as Fúrias Negras mudou com a morte de Medusa, a última Górgona sobrevivente. Ártemis não conseguia mais gastar os recursos necessários para atender as necessidades de nossa tribo. Não, do cadáver de Medusa, Ártemis convenceu Pégaso a existir, para agir como um pai substituto para a



tribo das Fúrias Negras.

Atena, com inveja de Ártemis, enviou seu peão Belerofonte para familiarizar Pégaso com o mundo físico e com a terra natal das Fúrias. Belerofonte assumiu uma posição dominante sobre Pégaso — algo que o Pégaso adulto jamais permitiria, mas que o espírito jovem não tinha como evitar. Belerofonte cavalgou o belo e negro cavalo alado através dos céus sobre o Egeu e o Mar Negro durante dias. O conflito pessoal de Belerofonte com os Garras Vermelhas trouxe Pégaso para a batalha contra a Quimera e, ao mesmo tempo, Fúria contra Garra.

Com o tempo, porém, Pégaso percebeu que Belerofonte era um perseguidor de glória, com a sua própria gratificação acima da educação de Pégaso, da causa das Fúrias Negras ou até da importância da própria Gaia. Nosso totem começou a se rebelar contra seu cavaleiro, primeiro sutilmente, e depois mais abertamente, tentando derrubar o grego enquanto os dois voavam sobre o Estreito de Bósforo. Belerofonte atribuiu essa “desobediência” a um sinal de que Pégaso estava ficando tão determinado quanto um garanhão adulto e tomou uma atitude tipicamente humana: ele castrou o grande cavalo.

Isso enfureceu Pégaso, mas ele esperou até que o ferimento se curasse; na próxima vez que Belerofonte cavalgou Pégaso pelos ares, Pégaso arremessou o homem para sua morte, antes de retornar a um caern das Fúrias Negras e declarar que nunca mais ele — ou elas — se ajoelhariam diante de um macho humano. Para a surpresa das Fúrias, no entanto, Pégaso também decretou que as Fúrias deveriam parar de matar seus machos impuros, insistindo que eles recebessem um lugar na tribo de acordo com sua herança orgulhosa e de seus laços de sangue com as Fúrias.

Pégaso: Ele, Ela ou Isso?

Parece estranho que as Fúrias Negras, uma tribo tão fortemente ciente das ramificações espirituais da sexualidade e dos papéis dos sexos, sigam um totem tribal cujo gênero esteja em questão. Às vezes os lobisomens chamam Pégaso de “ele”, outras vezes de “ela”, outras de “isso”; isso acontece com todos os Garou que seguem Pégaso, não apenas com as Fúrias.

A história de Belerofonte “castrando” Pégaso é popular entre as Fúrias, já que ela dá a entender que Pégaso não possui uma identidade sexual porque “ele” não pode acasalar. Isso certamente deve ser verdade. No entanto, a falta de um gênero claro para o totem também dá a ele um papel único entre a sua tribo favorecida; ele não é nem um pai e nem uma mãe, e também pode atuar como um patrono sem invocar nenhum desses arquétipos. Dada a importância que as Fúrias dão aos papéis do pai e da mãe, isso é provavelmente a melhor coisa, pois permite a Pégaso ajudar sua tribo sem usurpar um papel que ele não merece.

Tempos Bíblicos

É difícil para eu justificar a perda do meu fôlego relatando as atividades das Fúrias Negras nos tempos e lugares descritos nas bíblias judaicas e cristãs, mas acho que devo prepará-la caso você se depare com um fanático pela Bíblia com a coragem de suas convicções e a habilidade de te derrubar.

Os primeiros dias descritos na Bíblia são definitivamente terríveis. A única razão pela qual as Fúrias Negras não varreram esses fanáticos do planeta foi porque eles não pisaram em nossas terras por um longo tempo. Acho que os Peregrinos Silenciosos e os Andarilhos do Asfalto devem ter mimado eles. Esse último é a opção mais viável, creio eu: o patriarcado é uma ferramenta do Nomeador e os Andarilhos do Asfalto também. Em todo caso, as mulheres são descritas como uma posse no Velho Testamento. Considere o Livro do Êxodo e o final dos Dez Mandamentos: “Não cobiçarás a casa do próximo. Não cobiçarás a mulher do teu próximo, nem seu criado ou criada, nem seu boi ou asno, ou qualquer coisa que pertença a teu próximo”. Hum. Mulheres são mais importantes que asnos, mas menos importantes que casas. Ló foi aclamado como um homem honrado por ter expulsado suas duas filhas de casa para que elas pudessem ser estupradas por uma multidão furiosa. Pessoas adoráveis, não?

Adão exerceu seu poder sobre Eva dando-lhe um nome — e nomear, como já foi dito, é obra do Nomeador. O suposto primeiro homem usa magia da Weaver para subjugar a Mulher. Sim, meu coração se enche de amor. Agora, eu percebo que essas histórias — e existem dúzias delas, leia o livro algum dia se puder — não foram escritas como de fato aconteceram, mas sim baseadas em lendas antigas e mitos. Então elas podem não ter acontecido como foram escritas. Algumas delas nós temos certeza que não aconteceram desse jeito, já que Gaia não menciona um Jeová criando a Tellurian quando Ela não estava olhando. Mas o importante é que mesmo que as histórias do Velho Testamento não tenham acontecido do jeito que a Bíblia as apresenta, os autores e seguidores que tomam essas histórias como verdades literais são certamente culpados de níveis abusivos de preconceito.

Embora, como eu já disse, as terras do Mediterrâneo oriental não tenham sido o território de nossa tribo, certos crimes — como o estupro das filhas de Ló em Sodoma, por exemplo — chegaram ao nosso conhecimento, milhares de milhas de distância. Ah, é, eu sei, o Livro da Gênese não diz que Ló entregou suas filhas à multidão, apenas que ele as ofereceu, mas não foi assim que *nós* ouvimos a história. Ele comprovadamente as entregou à multidão e isso chamou a atenção de nossas irmãs. Elas chegaram em Sodoma através de uma Ponte da Lua. A cidade *foi* destruída naquela noite, como a Gênese diz, mas não foi através do fogo das mãos do Senhor; foi através da tempestade negra de dúzias de

Bacantes rasgando pedras de cimento e queimando tudo o que encontravam.

Nós não temos tantos problemas com o Novo Testamento. Aquele cara chamado Jesus não parece ter sido um homem mau, apesar de eu achar que as palavras dele conduziram a uma glorificação exacerbada do sofrimento. Sofrer por sofrer não é honroso nem útil. Mas você é uma Fúria Negra. Você sabe disso.

Eu mandei esta parte do documento para a Irmã Mary Uivo-do-Vento, da Ordem da Mãe Misericordiosa. Ela tristemente concordou com uma porção de coisas, mas me pediu que incluísse o seguinte:

Nem todas as mulheres descritas no Velho Testamento são posses ou prostitutas. Uma em particular aparece como um contra-exemplo. Em Juízes 4 e 5, Débora é a líder — talvez apenas uma juíza no início, mas a partir de Juízes 5 é a verdadeira líder — dos israelitas e os lidera para a vitória na batalha contra os cananeus. Ela não se submete à autoridade dos homens e é descrita como “a mãe de Israel”; seu reinado é uma época de vitória e de paz para Israel.

Muitos exemplos de mulheres fortes podem ser encontrados no Velho Testamento, se você souber onde procurar. A mãe de Moisés e as parteiras daquele tempo passavam por grandes distâncias para assegurar que os filhos recém-nascidos não seriam selecionados para morrer pelo Faraó. Hulda, Miriam, Noadiah e outras aparecem como Profetisas, lembrando-nos que a voz da grande sabedoria não escolhe apenas homens.

A Queda de Roma, a Idade das Trevas e a Igreja

Não sou uma historiadora. E mesmo que fosse, não tenho lá muita afeição pelos livros de História do Nomeador. Algumas dessas histórias podem não ser iguais às que você ouviu na escola. Estou dizendo como as nossas tias e avós contaram. Se achar algum problema, vá resolver com elas.

O fim de Roma foi apenas o início do cristianismo. Começando nos dias mais recentes do Império Romano, este culto, que misturou a doutrina do Patriarca com histórias sobre paz e sacrifício próprio, começou a espalhar-se através da Bacia do Mediterrâneo e da Europa.

Bem, isso foi bom, no início; parece que o culto de Mitras espalhou-se pelo Império Romano e os deuses romanos, que foram roubados dos gregos, também foram amplamente cultuados durante o Império. Então, o culto de um deus toma o lugar do culto de outro deus. Eles

tinham as neuroses habituais: todo o clero era masculino, nada de sexo para os homens santos (pelo menos oficialmente), esse tipo de coisa. Eventualmente os imperadores de Roma começaram a favorecer este culto acima de suas antigas crenças pagãs. Neste ponto seus estados religiosos haviam perdido sua real conexão com a Deusa, então não era como se houvesse uma enorme perda de seguidores de Gaia como resultado desta conversão. Até aí, nenhum problema.

Até que os sacerdotes deste deus em particular rapidamente deixaram de pregar pacificamente e adotaram a medida do “converta-se ou morra”. Eles começaram a viajar através das florestas até chegarem em outras vilas pacíficas e cooptarem sua liderança, ameaçando indefesas bruxas amantes da natureza com desmembramentos, destruindo seus dias santos e por aí vai. Você pode imaginar que nós não temos lá muita afeição por eles e você tem razão. Eles conseguiram até converter alguns bárbaros selvagens, como os vândalos, os godos e seus primos. Então, quando Roma caiu para os bárbaros do leste (algo que nós apreciamos muito), o cristianismo não morreu.

A maioria de nós travou batalhas contra a Igreja de algum modo no início do século VII. Nós nem sempre fomos rudes; às vezes nós apenas mostramos nosso ponto de vista arruinando as plantações do cristianismo ou devorando seus animais de caça. Mais freqüentemente, no entanto, nós nos voltamos contra sacerdotes e seus homens que atormentaram ou aprisionaram mulheres sábias das vilas e as forçaram a se converterem para longe do culto a Gaia. Não se esqueça que as Fúrias Negras são a encarnação da vingança de Gaia: nós temos pouca paciência com eunucos que pisam sobre a correta e verdadeira lei do mundo.

Igrejas queimaram, sacerdotes morreram. Não poderia durar, é claro; em apenas alguns séculos toda a Europa era, nominalmente, uma terra cristã. Até então nós agimos contra a Igreja; naqueles dias as forças do Patriarca e do Nomeador eram nossas maiores inimigas. Cale a boca: eu disse “naqueles dias” de propósito. A Wyrn pode ser nossa maior inimiga agora, mas todas as nossas lendas dizem que seu poder era muito menor do que vemos hoje. O Nomeador, não a Wyrn, era a ameaça constante.

Esses foram os dias em que a Ordem da Mãe Misericordiosa nasceu. A Ordem realmente começou quando uma remota Parente das Fúrias entrou para um mosteiro como uma freira. Essa irmã, cujo nome se perdeu para nós, manteve contato com suas primas e sua família por cartas e ela falava sobre sua própria devoção à Virgem Maria e os diversos trabalhos bons que seu mosteiro havia feito. Essas palavras eventualmente alcançaram uma matilha de Fúrias mais interessada em bons trabalhos do que violentos desmembramentos das “ferramentas do Nomeador”.

Mostrando um certo grau de sutileza não visto muito freqüentemente entre nossas irmãs, essa matilha convenceu as autoridades clericais locais que elas

realmente desejavam servir a Deus e elas, também, foram aceitas no mosteiro. Essa matilha, logo referindo a si mesma como a Ordem da Mãe Misericordiosa, ganhou grande influência dentro da Igreja e da tribo enquanto outras matilhas lentamente juntavam-se a sua causa. A Ordem da Mãe Misericordiosa trabalhou através dos séculos para reformar a Igreja Católica Romana — e muitas de suas “franquias” e igrejas descendentes — e para ajudar a venerar a forte imagem feminina da Virgem Maria. Nem sempre elas conseguiram, mas elas *sempre* foram capazes de passar informações das atividades da Igreja para o resto da tribo quando realmente interessava.

As Amazonas de Diana e as Bacantes (que eram bem mais militantes naquela época) daquele tempo não aceitavam bem a Ordem ou suas informações; dada a imagem das freiras como “as noivas de Deus”, os dois outros campos viam a Ordem como traidoras de Gaia. Muito sangue foi derramado pelas décadas seguintes, até que uma matilha de anciãs das Desbravadoras — assumidamente neutras nesta questão — prontificou-se a intermediar as conversas pacíficas entre os campos. Quando as conversas acabaram, os campos não estavam mais em guerra, mas até hoje sei que não existe muito amor entre eles.

A Ascensão do Islamismo

Um movimento entre os humanos merece uma atenção especial. Nas terras do sudoeste asiático, uma parte da fé judeu-cristã chamada islamismo espalhou-se durante o século VII. Um homem rico, chamado Maomé, fundou essa religião; sua doutrina centrava-se na responsabilidade dos humanos de uns com os outros e na irmandade universal da humanidade. Até aí, tudo bem. No entanto, quando chegou a vez do lugar e do tratamento às mulheres, o islamismo não era melhor que seus ancestrais espirituais, judaísmo e cristianismo. As mulheres não tinham controle sobre seus próprios casamentos ou corpos e eram obrigadas a se esconderem dos homens, atrás de mantos e véus.

As mulheres eram, em resumo, propriedade. Um homem poderia divorciar-se de uma mulher simplesmente dizendo “Eu te repudio” três vezes, enquanto uma mulher geralmente não poderia obter um divórcio por conta própria. Poligamia era comum; ter muitas mulheres era um sinal de status elevado. Uma mulher poderia herdar bens, mas recebia apenas a metade da parte que os homens recebiam. Similarmente, o testemunho de uma mulher em um julgamento possuía apenas a metade do peso legal do testemunho de um homem.

Preocupadas como estávamos com a igreja cristã na Europa, as Fúrias Negras deram pouca atenção às terras árabes até que os europeus entraram em guerra com elas. Assim que as Cruzadas começaram, algumas Desbravadoras voltaram suas atenções ao sul e ao leste, em direção às terras árabes. O território tradicional dos Peregrinos Silenciosos e de outras tribos, essa área possuía muitos terrenos de poder não reclamados que

nossas tias abriram como caerns das Fúrias Negras. As Desbravadoras não poderiam manter tais caerns, é claro; outras tribos mobilizaram-se para unir-se às Fúrias e dividir a custódia desses caerns ou os tomaram pela força. Alguns caerns foram até roubados por magos humanos, que drenaram seus poderes para fins nefastos e desconhecidos. No final das contas, nós nunca tivemos força nas terras árabes, mas ocasionalmente fazemos a nossa presença ser conhecida por lá.

Os Tempos Flamejantes

Uma conseqüência real da rivalidade entre a Ordem da Mãe Misericordiosa e as Amazonas e Bacantes foi que alguns superiores da Igreja tomaram conhecimento das “coisas demoníacas” que perambulavam pela noite. Algumas eram conhecidas por desmembramentos sangrentos de freiras e tinham seios nus, garras e presas.

Obviamente — para eles — essas mulheres deviam ser bruxas e servas do Demônio. OK, se você não estiver familiarizada com o mito cristão do demônio, imagine um Deus chifrudo, com todas aquelas qualidades do arquétipo viradas pelo avesso. Ele é o sedutor, o destruidor, o ser mais selvagem que já existiu e providenciador das artes negras. A concepção geral, até pela barra-pesada de hoje, é que bruxas são mancomunadas com o Demônio e precisam ser mortas.

Veio o século XIV e a Inquisição se iniciou. Este é um tempo ruim para nós — não tão ruim, pelo que me disseram, como foi para os vampiros, que alegadamente provocaram isso ainda mais do que nós e foram erguidos por seus próprios petardos, mas muito ruim apesar de tudo. Para os cristãos, os rituais de Gaia poderiam muito bem ser bruxaria satânica, é claro... Nossas famílias praticavam — e ainda praticam — rituais de Gaia todos os dias e, em muitas ocasiões, uma matilha de Fúrias vai aparecer e juntar-se às festividades. Estas foram as primeiras vilas e famílias confundidas como bruxas. Elas não foram as últimas, infelizmente; superstição, rumores e malícia mandaram Inquisidores ao encaço de centenas de mulheres que não eram pagãs e nem mulheres de Gaia.

Por outro lado, nós desejávamos revidar. Gosto de acreditar que minhas avós e tias lutaram com estilo e segurança, expulsando dúzias de moradores patéticos armados com foices e marcadores de ferro. Nós tiramos nossas protegidas da maioria das áreas perigosas e protegemos as que corriam perigo.

Poucas Fúrias Negras foram para a fogueira, na verdade. Muitas de minhas irmãs querem acreditar que a Igreja matou lobisomens aos montes, mas eu não encontro registros ou lendas que apontam para isso. Parentes? Sim, muitas Parentes morreram. Mas poucas de nós morreram. Não faz sentido que tenhamos sido mortas. Vampiros? Sim, veja, vampiro, encontre um, atravesse-o com uma cruz, jogue-o no fogo e puf! Não há mais vampiro. Lobisomem? Encontre um, tire sua cruz, perca seu braço esquerdo, acenda uma fogueira, perca seu braço direito, alguém mais? Nós temos muitas coisas para

abastecer nossa raiva; não vamos adicionar um complexo de mártir que não precisamos.

Nossas avós fizeram o melhor que puderam para manter suas Parentes seguras da Inquisição. Uma resposta accidental foi a formação da Irmandade, que poderia melhor ser descrita como a primeira Ferrovia Subterrânea. Fúrias tiraram mulheres sábias e Parentes das áreas sob a opressão da Inquisição tão furtivamente quanto puderam e levaram-nas para lugares seguros.

A Inquisição durou tempo suficiente, em várias formas, para que aquelas Fúrias e Parentes que tornaram-se mais intimamente envolvidas com o ato de levar suas irmãs para um lugar seguro se transformassem em uma organização mais formal: hoje suas descendentes são conhecidas como o campo da Irmandade das Fúrias. Devido a suas origens, a Irmandade sempre incorporou mais Parentes do que os outros campos; ele depende da sua rede de guardas, contrabandistas e clandestinas para operar.

A Renascença

A humanidade fez muitas coisas belas entre o final da então chamada Idade das Trevas e do surgimento da Era Moderna. Eu apenas não conheço muitas dessas coisas. Foram alguns séculos que não foram dignos de nota para as Fúrias Negras. O poder da Weaver cresceu — um crescimento que enfrentamos da melhor forma que podíamos — mas a Wyld não entrou em decadência tão vagarosamente. A Renascença foi uma época para os Andarilhos do Asfalto e os Roedores de Ossos.

Honestamente, creio que o Nomeador e seus filhos teriam muito mais influência hoje em dia se não fosse por nosso trabalho durante a Renascença. As Fúrias Negras da Ordem da Mãe Misericordiosa gentilmente rasgaram monges com erudição propensa para o abraço do Nomeador; aquelas entre as Desbravadoras e a Irmandade cravaram locais da Wyld em cidades da Renascença que se desenvolviam; e Galliards de todos os campos mantinham histórias dos dias mais verdes na memória dos humanos. Quem sabe que tipo de pesadelo cibernético estaríamos vivendo se não fosse por essas irmãs?

Retorno às Américas

Muito do que se segue eu vislumbrei ao invocar um de meus espíritos ancestrais, Deborah Bala-Não-Fere. Ela sabe o que eu estou fazendo com a informação que colhi; e não aprova completamente.

Os Puros — aqueles Garou que viajaram até as Américas com suas tribos de Parentes dezenas de milhares de anos atrás — em sua maioria permaneceram longe do contato. Nossas ancestrais se lembram que as três “Tribos Irmãs” viveram em uma terra distante e os tratavam com um respeito à distância, mas nós tínhamos muita terra para nos preocupar pela Europa e Ásia. A África estava fora dos limites mesmo naquela época,

claro — os Garou nunca lutaram até chegar ao coração do continente selvagem durante a Guerra da Fúria e os outros metamorfos que viviam ali tinham antigas memórias e boas razões para nos odiar. E até mesmo as mais selvagens Desbravadoras estavam parcialmente cientes que a Austrália existia.

Rumores dizem que pontes da lua conectavam os caerns mais poderosos das Terras Puras com aqueles da Europa e da Ásia, mas essas pontes estavam fechadas para nós, e a rara e forte matilha que partiu em uma Ponte de Guerra não retornou. As profecias não indicavam que as Terras Puras haviam caído para a Wyrms, então nós simplesmente assumimos que as Tribos Irmãs queriam ser deixadas em paz. Imagine então, a nossa surpresa no início do século XVI quando nossos Parentes ouviram rumores que os humanos, sem serem ajudados, encontraram um território do outro lado do Atlântico.

Era notoriamente difícil para uma matilha de Fúrias Negras chegar até as praias da América do Norte através de barcos sem serem ajudadas. Apesar do Cálice Interno dizer que debateram a questão por semanas, ele decretou que nenhuma Ponte de Guerra seria aberta para atacar as tribos da América do Norte. Ao invés disso, várias matilhas de Fúrias se infiltraram nas fileiras das Pobres Irmãs de Santa Clara, um grupo de freiras católicas com a intenção de fundar um monastério no Novo Mundo. O primeiro de vários desses monastérios falhou, acidentalmente; sem dúvida devido a algumas expedições que contavam com meia dúzia de Fúrias Negras entre seus números e perdeu o trabalho que aquelas Irmãs teriam representado ao chegar nas praias estrangeiras.

As Desbravadoras dessa época deixaram histórias de vastas paisagens que não foram estragadas pelo toque da mão do Homem. Ao mesmo tempo, no entanto, elas nos contam de dúzias de lugares da Wyld e Ravinas que foram deixadas sem defesas pelos Croatan, Uktena e Wendigo. Os Puros viveram por tanto tempo sem nenhuma ameaça séria da Wyrms que deixaram locais sagrados e belos sem nada mais que uma matilha para protegê-lo de tal aproximação. Nossas ancestrais nos dizem que elas não deixaram esses assuntos sozinhos por muito tempo; elas rapidamente se apropriaram do caern onde hoje é conhecido como Pensilvânia, o abriram, e estabeleceram uma ponte da lua para a Seita das Antigas Visões. Uma matilha de irmãs veio através da ponte para ajudar a defender o caern e agir como embaixadoras para as três tribos perdidas, caso eles mostrassem suas presas.

Para dar o devido crédito aos Croatan, demorou apenas uma noite para que eles descobrissem nossa transgressão; uma dúzia ou mais de Garou chegaram na madrugada. Alguns eram guerreiros e vestiam a forma guerreira, enquanto outros eram obviamente diplomatas. Eles ainda falavam a antiga língua, a língua da Mãe; nos chamavam de Estrangeiros da Wyrms e nos ordenaram a deixar suas “Terras Puras”. Nós recusamos, mas nenhuma das tribos estava disposta a erguer uma klaive contra a outra. Uma espécie de trégua surgiu dentro de algumas horas; os Croatan recuaram, fora da visão do caern, e

retornaram no dia seguinte com uma nova razão pela qual nós deveríamos deixar as Terras Puras. Nossas Philodox responderam as recusas com palavras cautelosamente escolhidas, talvez lembrando aos Croatan da falta de habilidade deles para defender de modo adequado todas as terras dentro de seu protetorado. Os Croatan assentiram com isso, recuaram, e retornaram no dia seguinte. Esse tipo de negociação continuou por uma semana, até que uma poderosa criatura da Wyrn — uma das primeiras que foram vistas nessas terras por milênios — atacou o caern das Fúrias. Os Croatan participaram de sua defesa, e após a batalha declararam uma paz, em luz à óbvia dedicação de nossas ancestrais em exterminar os servos da Wyrn, onde quer que eles pudessem estar.

Cenas similares se repetiram no decorrer do século seguinte, elas nem sempre acabaram na morte das criaturas da Wyrn e na paz entre as Fúrias Negras e os Puros. Levou décadas para que os Puros confiassem nas Fúrias Negras — e o sacrifício dos Croatan certamente não acelerou esse processo. Levou séculos para que nós chamássemos uns aos outros de amigos. Hoje, temos uma tênue paz com os Wendigo (mais do que as outras tribos, podemos dizer); os Uktena são aliados. Nós lamentamos os Croatan como primos perdidos.

A Amazônia

Uma das coisas que acho mais frustrantes ao lidar com membros das outras tribos é que muitos deles são idiotas. Por exemplo, há algumas semanas atrás eu estava tendo uma interessante conversa sobre os sistemas de saúde nacional, com uma Andarilha do Asfalto que conheço, quando o assunto caiu na guerra na América do Sul. Disse que era importante para mim e ela replicou, “Bem, com certeza, eu pensei que seria, com o Rio Amazonas sendo por lá, e vocês todas serem Amazonas e tal”. Eu não quero pensar como ficou o meu rosto; ela mudou o assunto rapidamente.

As Fúrias Negras primeiro se moveram para a América do Sul com os missionários espanhóis e portugueses. A maioria delas eram irmãs da Ordem da Mãe Misericordiosa, mas muitas de outras Fúrias, principalmente as Desbravadoras, se uniram aos acampamentos latinos pelas Américas e partiram para o sul junto com eles. Nossas tias e primas estavam entre as primeiras a



encontrar os (aparentemente assustadores) homens-gatos da selva amazônica e as primeiras a desenvolver extensas redes de Parentes entre os humanos da América do Sul. Elas também foram as primeiras a reportar a destruição da Floresta Amazônica ao Pactuado Ocidental, e tem sido uma das poucas tribos capazes de confiavelmente manter uma paz com os metamorfos da floresta tropical. As Desbravadoras ainda têm problemas com os homens-gatos, me disseram, mas é porque elas são muito fanáticas em encontrar áreas puras e estabelecer suas próprias defesas, independente da ocupação dos outros metamorfos.

Discórdia

O maior conflito político interno dentro da tribo das Fúrias Negras aconteceu não muito tempo depois das Fúrias americanas conseguirem uma paz tênue com os Wendigo, Croatan e Uktena. Colocado de maneira simples, os Cálices Interno e Externo não conseguiram lidar com o prospecto do imenso **tamanho** das Américas como terra aparentemente vazia. Poucas matilhas de Fúrias foram enviadas para as Américas — algumas em missão ao México (incluindo terras que hoje conhecemos como Texas e Califórnia) e outras para a Costa Leste. Não havia Garou suficientes disponíveis para preencher a América do Norte da mesma forma que o Pactuado Ocidental ocupou as partes selvagens da Europa e Ásia Ocidental.

As mães que guiavam nossa tribo não queriam enviar um grande número de Fúrias para as Américas, pois a terra era de um tamanho desconhecido e, aparentemente, estava a salvo. Mas nós descobrimos o perigo desde o início: espíritos da Wyld corriam insanos, espíritos recém despertos da Weaver e da Wyrn, outros metamorfos repletos de ódio conosco e com nossos modos e mais dos malditos vampiros do que você imaginaria. Além disso, os europeus obviamente trouxeram seus próprios demônios com eles. Os Puros chamavam os humanos europeus de “Estrangeiros da Wyrn”, o que soou mais verdadeiro do que eu gostaria.

Estou divagando. As Fúrias americanas queriam maior apoio das Fúrias européias e mais liberdade em relação às ordens do Cálice Interno e Externo — era uma nova terra e as regras não eram as mesmas. As Fúrias européias discordavam dessa avaliação e queriam continuar cuidar das matilhas como desejavam, mantendo a maioria na Europa, lar de um perigo ainda maior.

Apesar do conflito nunca ter chegada a uma guerra civil, algumas matilhas chegaram a se enfrentar. Eu não posso dizer a partir das histórias se alguma Fúria chegou a matar outra, mas certamente isso teria sido um crime gravíssimo. Ainda assim, após uma dessas brigas de matilhas, a liderança de ambos os lados se uniu para deixar que as cabeças mais sábias prevalescessem. Após comungar com espíritos naturais e uma mediação por alguns Filhos de Gaia confiáveis e antigas impuras das

Comentário

Enquanto criava a lista de lendas que queria contar aqui, discuti a Discórdia com uma das minha anciãs, uma Anciã que se chamava Helga Lâmina-da-Adaga. Suponho que meu tom de voz tenha deixado claro quem eu culpo pela Discórdia. Aqui, em interesse da justiça, está a versão de Helga dos fatos:

A Wyrn sempre foi forte na Europa e a Weaver ainda mais. As Fúrias americanas insistem até os dias atuais que o Cálice recusou a enviar guerreiras onde eles eram obviamente necessárias, mas a verdade, se você ouvir as lendas que ouvi, é que a tribo não podia enviar mais matilhas para perambular por uma terra gigantesca e livre da Wyrn. Os Uktena, Croatan e Wendigo obviamente já tinham coisas em mãos, e os séculos XII e XIII foram predominantes nas atividades da Wyrn pela Europa. O Cálice simplesmente não podia enviar ninguém — nenhuma matilha permaneceu inativa, Gaia sabe.

Fúrias que foram tocadas pela sabedoria da Mãe, o Cálice na Europa liberou as Fúrias das Américas para agirem como achassem necessário, apesar de que não iriam enviar muitas mulheres como apoio. Dentro de uma geração ou duas, no entanto, as Fúrias tinham procriado com as populações locais (sejam de nativos ou de europeus) e tinham famílias de Parentes, e alguns jovens Garou para chutar.

Guerra

Eu quero fazer desse manuscrito algo mais do que contos de guerras entre os macacos, mas para ser verdadeira, é algo difícil de se fazer. A guerra traz os aspectos mais perigosos da Wyrn para próximo do Reino. Morte, doença, fome, estupro: essas são as faces da Wyrn e é essa imundície que o Homem arrasta consigo toda vez que seus diplomatas falham em estabelecer um acordo.

Durante os séculos XIII e XIX aconteceram dúzias de guerras: algumas exclusivamente nas Américas, outras apenas na Europa e algumas poucas que incluíram ambas regiões. Todas as vezes, as Fúrias Negras foram a campo. Se os homens desejassem se matar no campo aberto, era essa a sua prerrogativa — muitas de minhas tias e avós aplaudiram cada nova guerra, sabendo que ela iria sangrar os mais dementemente agressivos entre os macacos.

Assim que os homens na guerra deixavam o campo para pilhar, estuprar e saquear, nós estávamos lá. Se houvessem mais de nós, nós poderíamos verdadeiramente forçar os exércitos da Europa a lutar honrosamente. Assim sendo, nós tivemos nossa vingança em mais de uma companhia que buscava aliviar suas tensões do campo de batalha nos lares e corpos de mulheres não-combatentes. E nos nossos raros tempos livres desse

papel, nós enfrentamos criaturas da Wyrm miseráveis, que espalhavam doenças, que perambulavam na Umbra após as batalhas.

Eu não irei chateá-la com a lista, apesar de ter ouvido que uma das criaturas da Wyrm que a matilha Presas de Ártemis enfrentou nos Balcãs no final do século XIX, um maldito demônio que se chamava de Kolkos, foi visto por testemunhas confiáveis se esbanjando no ódio, medo e miséria criada pelos recentes eventos por lá. Uma do Templo de Ártemis foi participar da Matilha de Prata; talvez um grupo das minhas irmãs até hoje se mova contra Kolkos Banquete-de-Guerra.

Dara e a

Devoradora de Tempestades

Assim que o conflito entre as Fúrias Negras européias e americanas se resolveu, os Croatan desapareceram. Pelo que sei, não houve sobreviventes. Eu ouvi muitas histórias sobre onde eles foram: eles viajaram para pastos mais verdes nas profundezas da Umbra; eles se sacrificaram para salvar o mundo de um aspecto da Wyrm; eles revistaram a Wyrm *em masse*. Eu não sei direito o que realmente aconteceu, mas a Uktena que conheço fala em tons lúgubres da majestade do sacrifício dos Croatan.

Nem, eu não sou uma Theurge, então eu posso não entender todos os detalhes, mas aparentemente, com a morte dos Croatan, um grande número de guardiões espirituais que eles mantinham no lugar, começou a se rebelar. Isso permitiu que alguns espíritos da Wyrm realmente grandes se soltassem pelo continente. Lembra das histórias sobre o Grande Desastre? Pode ter sido uma dessas criaturas da Wyrm, um século depois das outras.

Por razões que nós ainda não compreendemos completamente, uma fera muito poderosa da Wyrm escapou das antigas prisões dos Puros e causou *muito* dano no mundo espiritual da América do Norte, a oeste do Mississipi; Ela transformou a Umbra em uma contínua tempestade, espalhando destruição com espíritos naturais comuns e até mesmo arranhou a muralha entre a nossa Umbra e os reinos dos mortos. Más notícias.

Eventualmente, por volta de 1890, as tribos sobreviventes descobriram como destruir a Devoradora de Tempestades. Eles não escreveram o ritual (veja, eles não eram estúpidos, como o seu autor), mas ele demandou um enorme sacrifício. Pelo menos não foi de toda uma tribo. Ao invés disso, um grande grupo de heróis se reuniu e sacrificou sua própria energia vital para derrotar a Devoradora de Tempestades.

Uma Fúria Negra foi parte desse grande sacrifício; uma Anciã chamada Dara Zetian foi a primeira a sacrificar sua própria vida, cuspidando ódio pela Wyrm através de seus velhos e rachados lábios e mostrando suas presas e garras até o final. Uma de nossas irmãs carrega seu labrys, agora chamado de Vingança de Dara, nos dias de hoje.

O Século XX

O século XX, certamente o último a passar antes do advento do Apocalipse, viu as mulheres ao redor do mundo fazer grandes avanços na luta patriarcal e ganhar igualdade legal completa em relação aos homens. Ao mesmo tempo, o século XX viu a destruição virtual de milhões de acres de terras puras na América e na Ásia e mais guerra do que qualquer outro século já vira. O poder do Nomeador e da Wyrm estava no ápice durante o século XX, levando o mundo ao seu atual estágio de loucura.

A Abertura do Oeste

Por volta de 1900 os Estados Unidos controlavam a parte central da América do Norte, de costa a costa, e não demorou muito para os americanos tomarem as últimas grandes reservas de terra das tribos nativas e as destruírem. Pessoas encantadoras, de verdade, os americanos. Se você conseguir evitar de matá-los nos primeiros cinco minutos, com certeza você consegue fazer o mesmo por pelo menos mais quinze. Ah, eu divaguei. Suponho que eu mesma seja uma americana, tecnicamente.

Nós não temos muitas estudiosas, mas as Theurges e Galliards mantêm registros do antigo misticismo e várias teorias e uma das coisas que ouvi foi que dentro de alguns anos após os Estados Unidos reivindicarem sua atual imensa área, boa parte da Wyld desapareceu do local, como ar de um pneu de bicicleta furado. Os caerns ainda estavam por lá, mas a escuridão assustadora, a selvagem energia verde, os fantasmas e os espíritos dançando na névoa da manhã, todos eles ficaram menos... poderosos. Quem sabe, talvez essa tenha sido a idéia de Gaia de um aviso: “apenas um século até que os Dias Finais se iniciem”, ou apenas, “só me resta um século”. Agora eu estou passando por um tempo difícil, pensando em alguma outra coisa e estou ficando de alguma forma deprimida. Talvez um conto de uma brutal vingança me reanime.

A cidade de Fort Dodge, Iowa era nada mais que um pontinho na virada do século. Mas em certo ponto uma família de Parentes das Fúrias Negras se mudaram para a cidade; quando a terceira filha da família mostrou ser uma Garou, uma matilha de Fúrias — as Garras da Glória — desceu até a cidade em celebração. O membro mais misticamente ciente da matilha, uma jovem Theurge chamada Elizabeth Retalhadora-de-Bandeiras, sentiu os dedos da Wyrm próximos da escola da cidade. Após a festa terminar, as Garras da Glória passaram algum tempo investigando, tanto no reino físico como na Umbra, e descobriram um ninho de criaturas da Wyrm guardando um punhado de ovos horríveis e mal formados. As criaturas da Wyrm foram despachadas com uma relativa facilidade, mas os ovos provaram ser invulneráveis; eles pareciam estar ligados a uma rasa sepultura no reino físico, uma atrás da escola. As Garras

retornaram para o Reino quando a escola estava prestes a iniciar. Ali elas descobriram que a dona da escola — uma mulher que não demonstrava nenhuma mácula óbvia da Wyrm — atormentava fisicamente os alunos mais lerdos; perto do fim do dia, ela soltou vários jovens sobre uma garota que não podia acompanhar os padrões da diretora. Enquanto ela gritava por ajuda, sangrando, as Garras agiram.

O corpo da diretora nunca foi encontrado; a escola foi demolida. O Delírio protegeu as crianças do pior do ataque; em sua maioria, a cidade acreditou que um tornado atingiu e destruiu a escola. A cova rasa pertencia a um jovem estudante que se pensava ter sido carregado por lobos; seu cadáver demonstrava sinais claros de ter sido espancado até a morte.

Hoje, um prédio de escritórios da cidade está onde a escola antes era e apesar de poucos humanos se lembrarem das ações das Garras da Glória — praticamente ninguém sequer sabe da escola que antes ficava no local do Flachsbarb Municipal Office Building — muitos se beneficiam de suas ações no passado. Não há nenhuma magia no local, mas as reverberações da justiça passada sutilmente toca os humanos que trabalham no prédio. Alguns deles se encaixam no molde de empregado apático do governo; porém, a maioria deles se importa sinceramente com os residentes da cidade que vêm até eles pedindo por ajuda. É algo raro, mas as Fúrias que reconhecem o efeito vêm que suas ações podem ter conseqüências positivas, um século ou mais após o fato.

O Voto

Na maioria das democracias ocidentais, na aurora do século XX as mulheres tinham seus direitos civis cassados: não podiam possuir propriedade própria, votar e eram totalmente sujeitas às vontades de seus maridos ou, caso fossem solteiras, de seu parente macho mais velho. Não vamos entrar no mérito do que significava ser uma lésbica antes dos anos 20: a vida como uma mulher heterossexual já era dura o suficiente. A luta pela igualdade legal começou muito antes de 1900, mas foram os anos entre a Guerra Civil Espanhola e a chamada Grande Guerra que viram os maiores resultados em relação a esse objetivo.

Para muitas Fúrias Negras, o voto em si foi simplesmente um conceito muito abstrato pelo qual lutar. Isso era especialmente verdade para aquelas criadas puramente na sociedade Garou; nossas hierarquias são claras para nós, como você sabe, e nós não temos muitos problemas com noções absurdas como “uma pessoa, um voto”. As mais capazes entre nós lideram, e se elas forem fracas, as fortes as desafiam, e então lideram.

Votar é... de uma difícil compreensão. Jane Três-Alces, uma Ragabash lupina, disse que era “absurdo” em sua época. Mas até mesmo as Ahroun anti-intelectuais e completamente estúpidas entre nós podiam ver que foi um prêmio particularmente válido para nossas irmãs e sobrinhas humanas. Tinha um valor simbólico, se não mais nada, e muitas daquelas da raça homínida

acreditavam — corretamente, como se provou — que o poder do voto traria benefícios até mesmo para os Garou. A influência de nossos Parentes em terras mais abertas no oeste dos Estados Unidos ajudou a dar às mulheres o voto lá mais cedo do que no resto do país, e até mesmo colocou uma mulher no governo dos humanos antes que todo o país as permitisse votar.

A Grande Guerra

A Wyrm abriu novos reinos inteiros de sofrimento para celebrar a horrenda destruição da Grande Guerra. Milhões de homens morreram de maneiras mais terríveis do que já se havia visto em qualquer guerra anterior. Eu uso a palavra “homens” aqui intencionalmente: a guerra em si não matou tantas mulheres quanto homens. Sempre foi assim.

Matilhas e mais matilhas de Fúrias Negras desceram até os campos de batalha da Europa durante a Grande Guerra. Para cada nova atrocidade, havia a possibilidade de que Malfeas cuspsisse servos da Wyrm para se alimentar do horror. Assim, os crimes de guerra nos chamavam como uma buzina: homens desesperados, famintos e doentios cometiam crimes contra Gaia e as mulheres por toda a frente de batalha.

Dúzias de poderosos crias da Wyrm espiavam na Umbra atrás das trincheiras da Grande Guerra. Alguns, como Ulgesh o Destruidor da Esperança, fizeram alvos enquanto levaram dezenas de soldados a cometer suicídio nas trincheiras; matilhas como as Corredoras Fantasmas derrotaram essa criatura e seus irmãos. Criaturas da Wyrm como Tarkhor Assassino-Noturno escaparam de nossa visão e ajudaram a espalhar infecção durante a guerra e a epidemia despertou.

O Início do Século XX

Do final da Grande Guerra até o fim de sua cria, a Segunda Guerra Mundial, o status das mulheres na sociedade ocidental oscilou para cima e para baixo. Algumas mulheres assumiram posições de trabalho na América no final da Grande Guerra, enquanto os soldados americanos marchavam para observar o fim daquele conflito. Esse tipo de liberação, quando combinada com os movimentos por direito a voto por todo o mundo e a diminuição da população dos machos na Europa graças à guerra, deram às mulheres um certo impulso em suas posições sociais.

No decorrer dos anos 20 na América e Europa, enquanto homens e mulheres experimentavam das novas estruturas sociais, as Fúrias Negras comemoraram silenciosamente. As mulheres eram capazes de estabelecer um local que era puramente delas nessa época, entrar em relacionamentos românticos e sexuais com homens em uma base muito mais equivalente. As mulheres eram tidas menos como propriedades e mais respeitadas como seres independentes. Não foi toda a guerra, mas uma importante batalha foi vencida.

Quando os homens do mundo decidiram novamente se alinharem e matarem uns aos outros, as mulheres

americanas entraram na força de trabalho em uma quantidade nunca vista antes. Novamente, isso foi uma coisa boa. Recolocou nas mulheres a idéia de ser parte da economia, ao invés de serem prêmios a ser conquistados com frutos do trabalho. Lentamente, as mulheres humanas começaram a perceber que elas não eram destinadas a viverem como servas do homem, e sim, que poderiam sobreviver por conta própria e viver como desejassem. Nós encorajamos isso da melhor maneira que podíamos, apesar de que não precisávamos realmente de fazê-lo.

Durante a Segunda Guerra Mundial, nós estávamos incapazes de ter um papel forte como gostaríamos. À medida que as forças do Eixo se erguiam na Europa e os nazistas e seus servos começaram a implementar a Solução Final, as Fúrias Negras tiveram que tomar uma ação decisiva. Sim, houveram milhões de soldados do Eixo envolvidos com o extermínio dos judeus, mas nós não nos envolvemos até ser tarde demais. Anciãs sobreviventes da época da guerra dão duas explicações principais para isso.

Primeiro, elas dizem, as invasões italianas e alemãs das nossas terras natais na Grécia trouxeram uma enormidade de disputas modernas para se empoleirar em nossos lares, e a tribo tivera que encher suas mãos de trabalho, mantendo nossos locais mais sagrados livres do domínio do Eixo. Segundo, as atrocidades da guerra pela Europa geraram milhares de servos da Wyrm e aquelas

Fúrias que poderiam ser poupadas da guerrilha na Grécia ficaram encarregadas de combater saqueadores espirituais. Quando a Grécia foi liberada, em 1943, a máquina da morte nazista funcionava em plena capacidade. As Anciãs nos dizem que as Fúrias atacaram os limites dos campos de morte, mas com pouco efeito. A verdade, temo, é que por muito tempo da guerra, nossas tias e mães eram ignorantes sobre o que estava acontecendo, e preferiam se concentrar em problemas que eram mais fáceis de resolver com presas e labrys. Eu não sou muito orgulhosa dessa parte de nossa história, tampouco o são a maioria de minhas irmãs e primas, mas parece chegar muito perto da verdade.

Liberação das Mulheres

Pelo amor de Gaia, não use a expressão “Liberação da Mulher” próximo à maioria da tribo. Metade delas viveram no início dos anos setenta como Garou e não gostam de ser lembradas pelo que passaram; a outra metade ou acha que as mulheres humanas ainda não foram liberadas do jugo do Homem, ou que as mulheres humanas já estão liberadas o suficiente e passam muito tempo tentando ser como os homens, ao invés de serem simplesmente mulheres. Se você precisar iniciar uma discussão entre as Fúrias, faça um comentário aleatório sobre a “Liberação das Mulheres” próximo de uma matilha ou mais.



Um grupo de (humanas) americanas feministas pensadoras, escritoras e ativistas formaram a Organização Nacional da Mulher (NOW) em 1967; e o principal de seus planos era a aprovação de uma Emenda de Direitos Iguais (ERA), um simples emenda na Constituição dos Estados Unidos que evitaria que qualquer lei americana favorecesse os homens em relação às mulheres. A emenda chegou até o Senado Americano e a Casa dos Representantes em números esmagadores em 1972.

O cruel patriarcado que surgiu pela América em resposta à ERA era claramente repugnante. Políticos machos e suas crias organizaram levantes populares contra a aprovação da emenda; eles bloqueavam logística e administrativamente o caminho da ERA, e até mesmo processaram para impedir o ativismo em favor da emenda. No final, infelizmente, esse tipo de maldade reacionária foi suficiente para impedir a aprovação da ERA; ela perdeu ratificação em três estados em uma nação de cinquenta.

O Fim dos Tempos

O tempo é curto. Não restam muitos anos para a Mãe, caso a Wyrn e a Weaver tenham algo a dizer sobre isso. Os últimos quinze anos foram uma época interessante.

A Revolta de Spartacus

No início de 1989, um impuro macho das Fúrias, chamado Spartacus, reuniu uma grande matilha que consistia basicamente de impuros machos das Fúrias. Ele construiu essa matilha e sua mensagem por cerca de dez anos, tinha um total de nove Garou em sua matilha, que nomeou de Liberdade. Sua origem e parentesco não eram claros para aquelas com quem falei; o máximo que conseguimos reunir é que ele cresceu em uma Seita de Fúrias reconhecidamente abusiva, em algum lugar da Europa.

Spartacus acreditava que os impuros machos das Fúrias sofriam abusos nas mãos de suas irmãs de tribo e ele propôs se livrar dessas amarras e ...fazer... bem, algo. Os rumores iam em várias direções. Alguns deles diziam que Spartacus queria formar sua própria tribo; outros acreditavam que ele queria se vingar da Seita que o criara; a maioria estava sob a impressão que ele simplesmente queria subir o status dos impuros machos dentro da tribo como um todo.

A última hipótese provavelmente é a mais próxima da verdade, mas duas coisas estavam contra ele. Primeiro, como você sem dúvida já percebeu, a maioria das seitas de Fúrias tem os impuros machos em um certo nível de respeito: do contrário, para que se importar em mantê-los? Nós não mantemos seus irmãos férteis, mesmo quando eles são Garou. Eles preenchem um importante papel em nossa cultura, um que as Anciãs descreverão para você à medida que envelhece.

Em seguida, mesmo sendo "uma" Fúria, mesmo como um impuro com uma meta, o gênero separa, Spartacus era tão cheio de Fúria quanto qualquer outro

Garou macho. Seu chamado por atenção e consideração rapidamente se tornou uma convocação para a batalha. No decorrer do inverno, a Liberdade discutiu, desafiou e até enfrentou matilhas de Fúrias por boa parte da América do Norte. Entretanto, na metade de 1990, a matilha Liberdade não existia mais; Spartacus tinha sido desafiado para um combate solo por Challa Legisladora, da Seita da Passagem ao Noroeste, e perdeu. O preço da derrota foi desistir de sua matilha e seu nome, e jurar lealdade a Challa. Spartacus executou o Ritual da Renúncia e hoje vive uma nova vida.

As Madrastas

Em 1994, nós sofremos uma de nossas maiores derrotas no século. Nós não contamos sobre essa dor para as outras tribos; a dor não é deles para ser compartilhada, nem para ser vingada. Sharra Água-Pura, uma Ahroun hominídea, e sua matilha, um grupo ambientalista devotado à Truta (além de várias outras coisas) chamada Corredoras do Riacho, aparentemente descobriram metais pesados nas águas puras ao nordeste de Wyoming. É difícil de se unir as peças nessa parte, mas os espíritos dizem que elas rastrearam o veneno até uma mina de prata abandonada que tinha sido tomada por Dançarinos da Espiral Negra.

A maioria das matilhas no lugar das Corredoras do Riacho retornaria à seita mais próxima e convocaria uma

Pânico Satânico

O FBI e a polícia da maioria das grandes cidades irão lhe dizer que assassinato satânico ritualístico é, em resumo, besteira. Não existem adolescentes ou adultos que correm para as matas nas noites de lua cheia para vestir máscaras negras e sacrificar gatos ou bebês. Praticamente todo assassinato satânico é resultado de uma pessoa insana e só, ou de um criminoso comum muito mais mundano, tentando acobertar seus rastros. Isso é o que as estatísticas nacionais do FBI dizem. Isso é algo seguro no que se acreditar. Não existem bichos-papões nas matas que roubarão seus filhos. Fique calmo, fique tranquilo.

Mentiras.

O mal está a todo o seu redor. Ele pode ser encarnado através das mais óbvias mágicas da Wyrn e seus servos, ou pode ser apenas o cara que ignora sua esposa grávida e seu bebê que chora no apartamento ao lado, enquanto ele tenta esquecer a porcaria da sua rotina diária de trabalho. Não importa. Quando um nexo de sofrimento se aglutina em qualquer lugar, os tentáculos da Wyrn irão se manifestar. Eles podem infectar uma pessoa perfeitamente comum e fazê-lo de forma tão sutil que nossa própria visão não pode nos mostrar a mácula. Mas que certamente existe. Centenas de crianças desaparecem todos os dias, e os Garou raptam algumas delas. **Existem** bichos-papões nas matas.

assembléia para traçar um plano de guerra contra essa Colméia. Mas Água-Pura, pelo que suas antigas aliadas me disseram, tinha um ego do tamanho do Teapot Dome e estava em uma situação desconfortável com a Seita das Terras Más. As Corredoras do Riacho entraram na Colméia sem ajuda, sem o conhecimento da seita local.

Elas não escaparam sãs. Nós provavelmente nunca saberemos se elas caminharam a Espiral Negra por vontade própria ou se foram forçadas a fazê-lo. Aqueles que encontraram a matilha — que agora se chama Madrastas Más, que eu tenho certeza ser fonte de várias zombarias nos túneis da Colméia — escutam contos conflitantes sobre Sh'ra Gthulkyra, a nova... identidade de Sharra. Tudo que sabemos é que quatro mulheres que estavam entre as nossas mais corajosas e mais fortes, agora servem o inimigo como sua unidade.

Isso fica ainda pior. Desde 94, as Madrastas raptaram três filhotes prováveis das Fúrias de seus pais e a matilha hoje é conhecida por ter cinco membros. Não, eu não sei o que aconteceu com a sétima. Elas agem zombando astutamente das táticas das Fúrias: uma mulher ou homem jovem que serve as leis de Gaia pode se encontrar arrastada para um prédio em chamas ou ser esquarterada em retribuição da Wyrn.

Essas criminosas conhecem nossos segredos: a Galliard da matilha, uma lupina chamada Ulthala Assassina-de-Crianças, era uma Athro conhecida da Seita da Mão de Gaia que já visitara Creta uma vez. O Cálice Interno parece não reconhecer a ameaça que essa matilha representa; apenas no último ano elas declararam Sharra Água-Pura como uma inimiga. É possível, eu suponho, que a matilha possa ser salva, mas parece ser mais provável que ela tenha que ser destruída. Sem dúvida alguma que algumas de nossas guerreiras morrerão com elas.

Uma Nova Discórdia

Nós não somos, apesar dos vários sonhos molhados dos Roedores de Ossos, uma tribo cheia de “guerreiras lésbicas poderosas”. Nós aplicamos a vingança e justiça de Gaia nas gargantas daqueles que ousam desafiar a Sua vontade. Nós somos uma força da natureza, nada mais. Ou pelo menos, nós *éramos*.

Ultimamente — desde meados de 1990, eu acho — fêmeas das outras tribos se uniram às Fúrias Negras sob a suposição de que somos o que as outras tribos dizem que somos: simples guerreiras que, apesar de sermos apenas mulheres, somos tão duronas quanto qualquer homem que você possa encontrar. Desculpe meu desgosto. Nós lutamos tão bem quanto qualquer Garou macho, mas nós não nos alinhamos em fileiras como os Crias de Fenris, nem nos ajoelhamos em súplica e respeito diante de um grande rei, como fazem os Presas de Prata e os Senhores das Sombras. Nós temos um papel a desempenhar, que não tem nada a ver com lutar guerras e sim em executar a justiça.

Infelizmente, muitas dessas novatas na tribo não conseguem reconciliar elas mesmas com nosso verdadeiro

papel. Elas querem fanfarronar como os homens das outras tribos fazem e ir para a guerra à maneira deles. Tradicionalistas — principalmente o campo das Bacantes — parecem incapazes de persuadir essa facção a agir da maneira apropriada. Desafios diretos não parecem funcionar, uma vez que elas agem ainda de acordo com as leis e rituais das outras tribos. Essas Garou tendem a naturalmente ir para as Amazonas de Diana, um campo que aprova e cultiva esse tipo de comportamento; o conflito descrito aqui ferve em silêncio entre as Amazonas e as Bacantes por séculos, ou mais. Apenas agora se transformou em algo maior do que uma guerra de palavras. Se você é uma tradicionalista e encontrar uma matilha assim, tente reeducá-la da melhor maneira possível. Se falhar, a evite sempre que possível. Elas podem lutar por Gaia, mas elas poderiam ser Andarilhas do Asfalto por sua falta de devoção com os nossos caminhos.

Bangladesh

No início de junho de 1999, algo *grande* aconteceu no Paquistão. Admito que não conheço inteiramente o que se passou. Você pode até nem se lembrar no momento — desastres no sul da Ásia nem sempre têm impactos tão grandes na consciência ocidental — mas um enorme ciclone chegou até o Paquistão e Bangladesh nessa época, matando dezenas de milhares. Os governos indianos, paquistaneses e de Bangladesh culpam uns aos outros pelo gigantesco número de mortos, cada um acusando o outro de não lidar corretamente com a crise, de não levar ajuda de emergência rápido o suficiente, de precipitá-lo através de desastrosas políticas de meio ambiente ou de tirar vantagem do desastre para ganhos econômicos ou militares.

A politicagem e as tolas brigas são de se esperar e ambas fizeram um bom trabalho em acobertar o que realmente aconteceu. Tão bom que eu nem mesmo estou certa; ouvi muitos rumores. Os eventos que me foram relatados se estreitam em duas possibilidades. Não podemos perguntar para nenhum Garou que lá esteve; estou praticamente certa de que nenhum sobreviveu e, o que quer que tenham feito por lá, eles não deixaram nem mesmo um remanescente para esclarecer-nos, como um espírito ancestral. Dado o local, a maioria dos Garou locais era Andarilhas do Asfalto, Roedores de Ossos e Portadores da Luz Interior, mas tinham pelo menos duas

Aquela Segunda Possibilidade

A versão “por definição” dos eventos, como vista em *A World of Rage* e de alguma forma deturpada pela narradora aqui, é a presumida no Mundo das Trevas. Isso não significa que tenha que ser dessa maneira na crônica do seu Narrador. Ele pode muito bem preferir que uma das descrições alteradas aqui seja a verdadeira ou, mais criativamente, ele pode ter seus próprios planos a respeito desses eventos. Não presume nada.

Fúrias Negras envolvidas. Uma delas, Cara Cutelo-Brilhante, carregava um antigo labrys, Rasga-Pântanos, que nós hoje presumimos estar perdido.

A primeira delas é que possa ter sido que um incredivelmente poderoso vampiro estivesse envolvido, e que se envolvendo derrubou a muralha entre as terras do morto e o reino mortal por um breve momento. Eu não sei se essa criatura era um novo vampiro, ou se era um dos antigos que estava adormecido. Eu não estou certa de como eles operam. (Francamente, eu quase torço para que tenha sido esse antigo que estava dormindo. A idéia de um novo vampiro possuir esse tipo de poder me assusta muito.) Uma grande força foi até esse ser, incluindo vampiros e lobisomens, e não pararam até que ele tivesse morrido. A criatura levou a maioria de seus atacantes com ela. A favor desse cenário é que ele explica o recente aumento de fantasmas e dos mortos que caminham que temos encontrado na minha cidade natal no Texas. Por outro lado, eu não tenho nenhuma idéia porque vampiros lutariam entre si, ou se essa criatura tem irmãos.

A outra possibilidade é que não era um vampiro na forma em que normalmente os conhecemos (pálidos, vestidos de preto, morrem facilmente quando você os pega) e sim o tipo de espírito da Wyrms incrivelmente poderoso que nós já vimos surgir recentemente na Rússia. Isso atraiu a atenção de um grupo que pode ser um tipo de governo das sombras, atrás de algumas nações com poderio nuclear (de brincadeiras, eu os chamo de “Os

Illuminati Bávaros”). Também atraiu a atenção de várias matilhas de Garou, como mencionei acima. Os Garou envolvidos na batalha direta mantiveram a criatura encurralada por tempo o suficiente ou para que algum ritual destrutivo acontecesse, ou para os Illuminati soltarem suas bombas na maldita criatura. Os humanos tentaram encontrar resíduo radioativo na área, e eles ocultaram as evidências. Suponho que provavelmente nós devemos algum tipo de agradecimento aos Illuminati, caso se envolveram (e se de fato existirem).

Os Balcãs e os Senhores das Sombras

As terras dos Balcãs e dos Montes Cárpatos conheceram uma sólida guerra de algum tipo pela última década, e lutas esporádicas na maioria da história registrada. A terra é simplesmente uma assustadora avenida para os invasores se dirigirem para dentro ou para fora da Europa, logo há um caldeirão de pólvora de grupos étnicos hostis comprimidos nesse pequeno espaço. O Socialismo Soviético manteve as coisas relativamente pacíficas por um tempo, mas quando ele evaporou, toda a região virou um inferno.

Nós temos que prestar atenção aos Balcãs, claro, pois eles estão bem grudados em nossa terra natal ancestral e nós sempre tivemos Parentes nessa área. Nós também damos aos Balcãs uma consideração especial



devido aos horríveis abusos e degradações que as mulheres recebem diariamente na antiga Iugoslávia.

Uma observação sobre a prostituição: pessoalmente, não tenho nenhum problema ético ou moral com a simples idéia de transar por dinheiro, caso seja feito livremente, sem grilhões, opressão ou abuso. Claro que, nunca é.

Prostituição coerciva é o menor dos problemas nos Balcãs. Violentos abusos de mulheres e crianças, abusos sexuais similares, estupros e assassinatos são crimes do dia-a-dia na região. Isso chama nossa atenção e também, de maneira sedutora, da Wyrm e seus servos. Algumas matilhas de Fúrias Negras percorre o interior da região, com narizes ao vento procurando por crimes contra Gaia.

Dois anos atrás, Kelonoke Cabelos-Selvagens da Seita das Antigas Visões estabeleceu duas importantes alianças para nós nos Balcãs. Primeiro, ela falou com a liderança dos Garras Vermelhas na área, que já estavam engajados em missões similares àquelas de nossas matilhas: defender a Wyld, enfrentar a Wyrm, investigar campos de batalha assolados pela Wyrm e locais de atrocidade. Ela se assegurou que nossas matilhas e as dos Garras Vermelhas cooperassem onde fosse possível e ficassem fora do caminho uma das outras, onde a cooperação não fosse possível. Nós ainda não aprovamos inteiramente algumas táticas dos Garras Vermelhas: eles são muito dispostos a rasgar gargantas humanas primeiro e fazer perguntas depois 'pro meu gosto; mas por enquanto, eles são aliados.

Em seguida, Cabelos-Selvagens se aproximou do Margrave Konietzko dos Senhores das Sombras da Seita do Céu Noturno, na Valáquia. Os Senhores das Sombras corretamente reivindicam os Balcãs, e tecnicamente as Fúrias e os Garras Vermelhas violaram esse território ao agir por lá. Cabelos-Selvagens sugeriu aos Senhores das Sombras participarem da aliança das Fúrias e dos Garras, para melhor fazer-se presente por toda a região. Apesar de Konietzko ter feito uma dura barganha, o Margrave pareceu ser honrado e, como um benefício extra, respeitou genuinamente Cabelos-Selvagens e suas irmãs. Após um dia inteiro de negociações sobre direitos territoriais e posições relativas, Konietzko e Cabelos-Selvagens concordaram em uma aliança.

Hoje, todas as três tribos patrulham os Balcãs, caçando os que cometem crimes contra a Mãe e fazendo deles exemplos, assim como guerreando contra as criaturas da Wyrm. A própria Cabelos-Selvagens algumas vezes é vista nas partes ao sul da área acordada. Ocasionalmente acusações vêm e vão de uma matilha ou outra que precocemente matou humanos que pareciam suspeitos, mas pelo que ouvi, a maioria desses ataques vêm dos Garras que nutrem ódio pelos humanos ou dos brutais Senhores das Sombras. As Fúrias amplamente evitam tais acontecimentos, prestando mais atenção em criminosos reais.

A Guerra pela Rússia

Pelos dez últimos anos, a Rússia foi nada mais do que

um campo de batalha para os Garou, uma vez que a besta controlada pela Wyrm, Baba Yaga ergueu a Cortina de Sombras ao redor da Umbra de toda a nação e arrasou com as criaturas amantes de Gaia aprisionadas em seu interior.

Lobisomens melhores do que eu já contaram esse conto em canções e poemas épicos; eu não lhe incomodarei com todos os detalhes. Afinal, estou mais preocupada com a história das Fúrias Negras. A fato mais importante para nossa tribo foi a perda de Orgulho da Mãe, um orgulhosa Fúria e líder da Seita Sangue do Mar. Orgulho da Mãe e sua matilha, um agrupamento de Mães e Anciãs das terras ao redor da costa russa do Mar Negro, eram o pino central da liderança das Fúrias Negras por toda a Rússia. A matilha, Machado Flamejante, foi destruída enfrentando o dragão da Wyrm (em russo, "Zmei") chamado Gregornous. Uma besta aterrorizante, a criatura levou muitas matilhas de Garou como seu legado e matou muitos quando seus espasmos de morte cuspiram ácido venenoso por centenas de metros em todas direções.

A guerra hoje está praticamente acabada. Baba Yaga está morta e seus maiores servos desapareceram. A Seita do Sangue do Mar não está mais dentre as primeiras e mais fortes da Rússia; a faixa foi passada para outras tribos após a destruição do Machado Flamejante. Uma jovem, Tatiana, hoje lidera a Seita. Ouvi rumores de que falta a força em Tatiana para governar os Garou de tão poderoso caern; matilhas ambiciosas de Fúrias, da Grécia até Wyoming, olham para o oriente agora mesmo. Pior que isso, com a vitória dos Presas de Prata e dos Crias de Fenris sobre a Bruxa, membros dessas duas tribos olham gananciosamente para o Mar Negro.

Guerras das Chamas Africanas

A África, também, possui sua parcela de perigo sobrenatural. As terras africanas mais importantes para nós estão no Congo, dividindo a República do Congo e, estranhamente, a República Democrática do Congo. Fúrias Negras Desbravadoras encontraram dois caerns sem donos no Congo por volta de 1900, e prontamente os abriram, batizando-os de Caern do Rio Negro e Caern do Lar Abençoado.

A revolução no Zaire (que se tornou a República Democrática do Congo) no final dos anos 90 chamou rapidamente a atenção das Fúrias. Nenhum dos dois caerns era particularmente forte, e, na verdade, ambos serviam principalmente como áreas de preparação para que Fúrias dessem a ajuda que pudessem para a população local. A guerra trouxe o que há de pior na humanidade. Mais uma vez. Nossas irmãs lutaram quando tinham que lutar no Congo (e por toda a África), mas em sua maioria, nós éramos poucas. A África não é nosso território, logo, achamos frustrantemente difícil conseguir algo por lá.

Desaparecimento da Medusa

Medusa, uma das Górgonas, sumiu de vista por volta

do verão de 2000. Levou algum tempo para esse fato se espalhar pela tribo; apenas as Theurges das matilhas dedicadas às Górgonas perceberam isso, e levou alguns meses para elas perceberem que algo estava errado. Suas irmãs não diriam o que tinha acontecido, apesar de com certeza elas não serem as crianças mais falantes de Pégaso.

No entanto, a situação é um pouco complicada. Parece que as matilhas que antes seguiam as Górgonas como um único totem, cinco espíritos em um papel unificado, agora ouvem apenas respostas de uma das cinco irmãs. A maioria das matilhas não sabe o que fazer disso; as quatro irmãs ativas (Euryale, Stheno, Helena e Ishtmene [sic]) dizem que elas não pensam e agem como uma mente única, e cada uma escolheu alegremente algumas matilhas para abençoar individualmente. Isso está acontecendo tão rapidamente que honestamente, não sei se a própria Medusa escolheu alguma matilha para si — ou mesmo se ela *podia*.

O Cálice Interno pode saber melhor o que está acontecendo, mas sua natureza secreta faz com que eles não façam muita coisa. A maioria das matilhas devotada às Górgonas está muito ocupada travando guerras para descobrir para onde foi a patrona ausente; talvez uma matilha mais jovem seria capaz de encontrá-la mais facilmente. Theurges sugerem que Medusa possa ter sofrido uma ferida nas mãos dos espíritos da Weaver e se retirado para nossas Terras Natais Tribais para se recuperar, mas eu não estou certa disso. Tudo está acontecendo rápido demais para se ter certeza do que aconteceu.

A Praga Metamórfica

Por volta da mesma época do desaparecimento da Medusa, uma curiosa síndrome foi primeiro relatada entre nossas irmãs no México. As Anciãs a chamam de Praga Metamórfica; é uma doença que infecta aqueles que se expõem sem cautela às energias da Wyld. Nós amamos e reverenciamos a Wyld em primeiro lugar entre a Tríade e em terceiro lugar no todo, atrás de Gaia e Luna, compreenda, então a sugestão de uma doença da Wyld entre as Fúrias Negras não foi algo que aceitamos sem maiores problemas.

Não temos certeza de onde a Praga se espalhou primeiro: não parece provável que qualquer região selvagem da Terra fosse pura ou remota o suficiente para permitir que “tanto” da Wyld escapasse até o Reino. Eu não estou certa que possa existir “tanto” da Wyld, especialmente não à luz das depredações do Nomeador e da Wyrn. Mas a Praga Metamórfica parece ser apenas isso, muita energia da Wyld no espírito de um Garou. Porém, agora a Praga lentamente é transmitida de Fúria para Fúria, e o Cálice Externo está dividido em como lidar com a doença.

A Praga Metamórfica se manifesta sutilmente; ela não rasga grandes parcelas da alma da Garou, ou a transforma em uma aberração. Ela altera o ser interior da vítima, sem drasticamente alterar o exterior. Uma ou

duas das características mais fortes do lobisomem mudam primeiro: uma Mãe conhecida por sua bondade e devoção em proteger os fracos desenvolve uma tendência cínica subitamente, e dentro de (que tal trocar esse “dentro de”, por “em”?) outro dia pede à alfa de sua seita para se unir a uma matilha vingadora, por exemplo — ou vice-versa. Depois disso, mudanças físicas sutis — cor dos olhos, cor da pele — se manifestam e a Garou começa a perder sua memória. Por fim, uma memória inteiramente nova — e aparentemente falsa — substitui a antiga, enquanto a Garou assume uma nova identidade e função. Esses lobisomens permanecem Garou, e permanecem Fúrias Negras: Pégaso não as rejeita e elas ainda seguem nossos ideais. Elas apenas se tornam novas pessoas. Algumas Fúrias, correm os boatos, se transformam em machos. Essa última parte pode ser bobagem, e mesmo que não seja, eu não sei se Pégaso as aceita mesmo assim.

Nós temos muitas teorias inúteis sobre isso. Talvez as vítimas da Praga mudam porque Gaia precisa que elas sejam outras pessoas. Talvez as mudanças na Película e nas terras dos mortos forçaram as essências dos espíritos ancestrais em seus descendentes. Não sabemos exatamente o que está acontecendo. Sabemos que é contagiosa: matilhas inteiras foram mudadas. E não sabemos muito mais do que isso.

O Culto a Maria

Oh, nós não temos nada a ver com a recente subida de posição da “Virgem Mãe”, Maria, a mãe de Cristo, na Igreja Católica Romana. Honestamente. Não somos responsáveis pelas exigências que ela fosse reconhecida como “Co-Redentora, Mediadora e Advogada”, nós não temos *nenhuma idéia* de como o Papa escapa com todo seu discurso veementemente pró-Marianismo. Nós achamos apenas chocante. Afinal de contas, é como se possuíssemos agentes na Igreja.

Hee, hee, hee.

Essa foi uma grande vitória para nós. Deixe-me iniciar o resto dessa discussão com uma advertência que acho a expressão “Virgem Mãe” repulsiva; é um dos sintomas mais óbvios e repressivos das neuroses que infectam as religiões patriarcais. Mas há um movimento na Igreja para elevar o status de Maria, talvez não ao mesmo nível que o grande JC, mas muito mais próximo dele. Os estudiosos que advogam essa instância acham que Maria intercede com Deus em favor dos humanos e é responsável por ajudar os humanos a encontrar a graça. Junte esse movimento com as visões, profecias e tudo mais, de Maria nos últimos cinquenta anos e você terá um grande furor feminista na Igreja Católica.

Nós temos que agradecer à Ordem da Mãe Misericordiosa por essa. Não, apesar de meu sarcasmo, eu não sugeri que as Fúrias Negras são responsáveis por essa grande mudança na postura e política da igreja; os eunucos patriarcais certamente possuem o papel mais importante. Mas a Ordem tem puxado a igreja para um padrão mais equivalente jamais visto em *mil anos*. É bom ver que os esforços valem a pena.





Capítulo Dois: O Vôo do Pégaso

*“Para nós, o mundo é um professor,
Um curandeiro, nossa Mãe,
Uma tecelã da teia da vida que nos mantém vivos.”*
— Rumores da Grande Onda, “Tempos Flamejantes”

Tu És Deusa

Onde... ela se pergunta. Antes do pensamento se completar, a pergunta é respondida.

“Conosco, jovem amiga,” vem a resposta e Anxi se surpreende em ver que a voz é de um macho.

Quem... ela pensa. Novamente, a resposta vem antes da pergunta.

“Amigos, ou professores. Você é a nova filhote que está na Seita das Visões Antigas, certo?” Essa voz é de mulher, mas Anxi ainda não tem certeza de quem fala a ela. Tudo que ela se lembra é de deitar ao lado da Poça para descansar após um treino com o labrys. Mas aqui — onde quer que “aqui” seja — ela se sente descansada e pronta para começar... se ela ao menos soubesse o que está começando.

“Você prefere nos ver?” questiona uma terceira voz, também de uma fêmea. Anxi apenas assente com a cabeça e repentinamente sua visão clareia.

Três Fúrias estão diante dela em uma planície repleta de grama. Ela não pode ouvir o mar e sabe que, então, ela deve estar sonhando — o rugido do mar nunca está longe de ser ouvido em Ecube. Ela observa os três seres estranhos. Um se senta pacientemente na

forma Lupina, seu pêlo de um negro lustroso brilhando ao sol. Seus olhos trazem uma energia jovial e um amor sem limites e Anxi sabe seu nome: Amethyst Asa-Reparadora, uma Theurge.

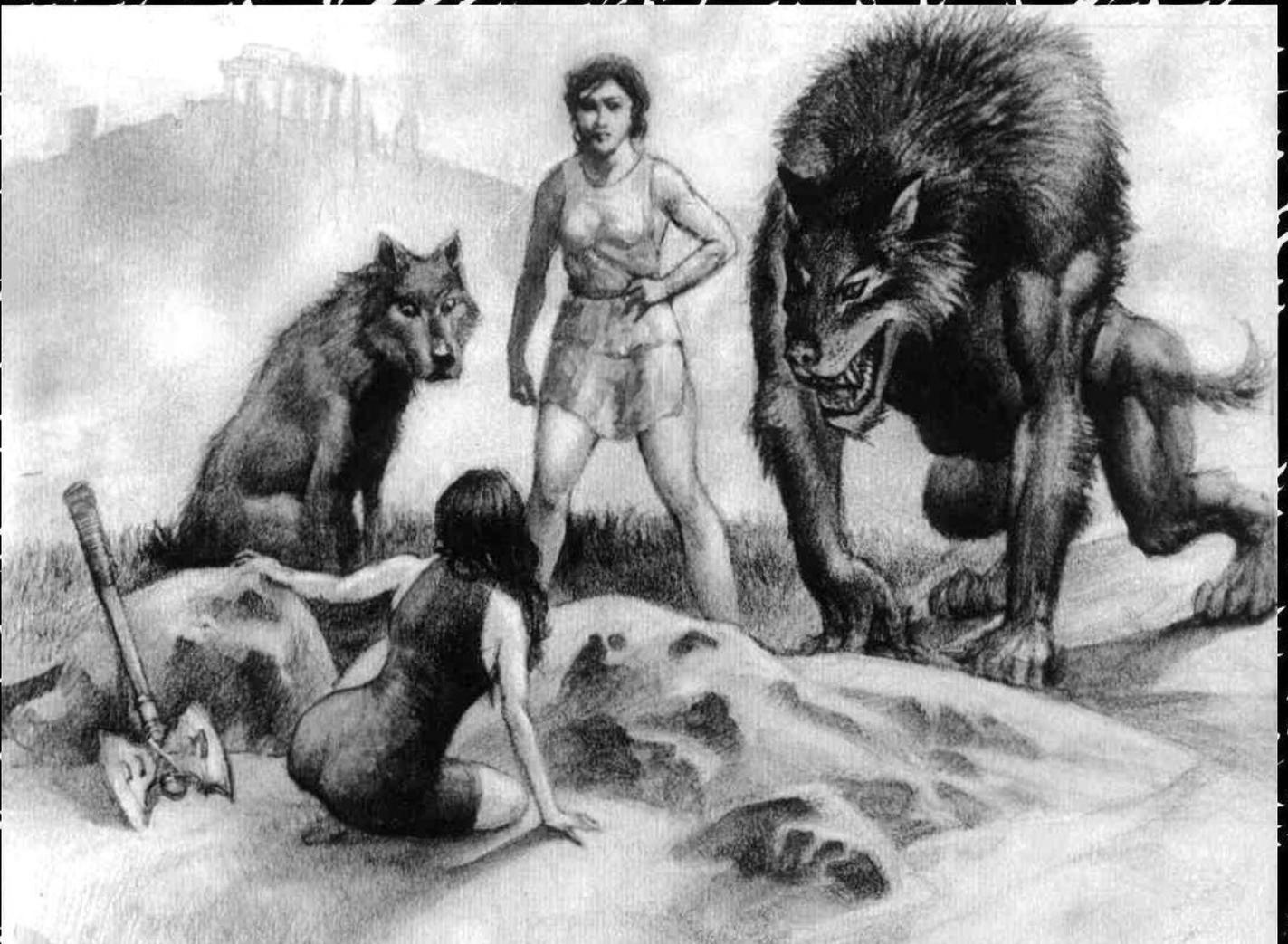
A próxima pessoa é uma mulher de pele escura, não grega — italiana, possivelmente. Ela está de pé, braços cruzados e com um leve sorriso nos lábios, mas com impaciência em seus olhos. Ela é chamada de Carlotta Parte-a-Névoa, Anxi se lembra, e ela é uma Galliard.

O último — o homem — está acima delas, na forma Crinos. Seus braços são grotescamente longos; a dobra de seus dedos toca o chão, apesar dele estar completamente de pé. Porém, seu pêlo combina com o de Amethyst e Anxi se surpreende ao saber que esse impuro — esse homem — é Symon Toca-o-Mundo, um Philodox das Fúrias Negras.

“Mas como vocês podem estar aqui?”, pergunta a filhote. “Eu digo, vocês estão na ilha? Eu estou?”

“A ilha é um lugar da Wyld, como você sabe,” responde Carlotta. “Algumas vezes, Pégaso — ou talvez até mesmo a própria Gaia — escolhe uma jovem como você para ser ensinada por outros que ainda vivem. E aqui nós estamos.”

“Apenas uma possibilidade,” assovia Amethyst



“Me ensinar o quê?” Anxi percebe que ela finalmente encontrou sua voz.

“O mundo,” responde Symon, acenando para que a lupina comece a lição.

O mundo é um lugar grande, criança e — o que? Desculpe, eu não quis ofender. Nada de “criança”, mas “irmã”. Melhor? Bom, então vamos continuar.

Como eu disse, o mundo é vasto. Encontrar o seu lugar nele é feito de muitas maneiras diferentes, é difícil saber onde começar. Uma vez que você já ouviu a história das Fúrias, as lendárias e as recentes, que tal aprender mais do que significa pertencer à ninhada do Pégaso? Bom! Então, vamos alçar vôo!

A Grande Mãe

Claro, a Tríptica — a Deusa tripla — provavelmente é familiar a você. O Divino é a Donzela, a Mãe e a Anciã ao mesmo tempo. Onde há Gaia, essa identidade tripla explica a mudança das estações e o progresso do mundo. Nós, lupinos, compreendemos isso da mesma forma que compreendemos tudo mais: sem pensar. Você tem um longo caminho para percorrer, irmã, antes de poder entender sem pensar. Se você algum dia conceber e criar uma criança, você entenderá.

Desculpe. Eu me desvio facilmente. Onde eu estava?

Sim, a Deusa tripla e Suas várias formas. Bem, Gaia à parte, Luna também representa muitas faces. Nossos augúrios surgem de suas diferentes formas. Porém, a trindade mais óbvia e importante é a Tríade. Cada tribo vê a Tríade de sua própria maneira e todas são válidas. Nós vemos a Tríade como as Moiras.

Moirai Clotho — A Wyld

Chamada de “a Fiandeira”, sim, mas não confundir com a Weaver. Como lhe disseram, a tecelagem é um trabalho criativo, passando por vários níveis e criando algo novo e colorido. É uma das muitas coisas humanas que gostaria de aprender, mas não hoje. De qualquer forma, Moira Clotho puxa o fio. Ela se parece como a Donzela, cheia de vida e promessa, dela surgindo a *possibilidade*, não realizada, da vida.

Possibilidade é algo perigoso, irmã. Todo dia existe a possibilidade de que você encontrará um grande tesouro — um companheiro, um fetiche, riquezas, segredos ou o que quer que seja importante para você. Mas também existe a possibilidade de você morrer ou ficar doente, de que a Mãe interromperá seu ciclo ou qualquer outra coisa que a assuste. Não importa se algo aconteceu ou não, a possibilidade existe e Moirai Cloto pode optar por fazê-la acontecer hoje mesmo. A Wyld entende os últimos dias melhor do que algumas tribos imaginam.

Trindades

Carlotta fala sobre a trindade:

O número três possui um significado místico para todos os Garou. É o número da Tríade, refletido novamente nas três raças dos Garou e nas três virtudes de sua sociedade — Honra, Glória e Sabedoria, para aqueles de vocês que dormiram durante essa lição. Entre as Fúrias Negras, o número três carrega um significado ainda maior. Nós, Fúrias, estamos inextricavelmente mescladas com as lendas e mitos gregos, que são repletos de trindades e divindades triplas. Em anos mais recentes, nós descobrimos que mitos de deusas por todo o mundo encaixam perfeitamente nesse sistema de triplo; a maioria das Fúrias recebeu bem essas expressões multi-culturais de poder feminino trazido pelas novas irmãs e Parentes. É muito importante se lembrar disso: qualquer que seja sua origem, seja da Grécia clássica ou da Califórnia neo-pagã, uma Fúria sente a influência dessas trindades em nossa sociedade tribal e em seu relacionamento com o mundo espiritual.

Um dos grupos mais óbvios de três são as Fúrias originais, conhecida pelos gregos como as Erínias, das quais tiramos nosso nome. Seus nomes eram Alecto, que significa “Fúria Interminável”; Tisífone, que significa “Vingadora da Morte”; e Megera “Ciúme”. Vejo que você está confusa com o último apelido: Megera não tinha ciúme no sentido de desejar as posses ou amores de suas irmãs. Ao invés disso, ela ciumentamente guardava o direito das Erínias de imprimir vingança aos transgressores. A justiça divina não é algo que pode ser seguramente deixada nas mãos dos homens e mulheres mortais — ou até mesmo em algumas divindades, como demonstrou a cegueira de Atena.

Vejo que reconhece esses nomes. Bom. Você deve ter ouvido-os muitas vezes durante sua educação, uma vez que elas estão entre nossas maiores heroínas. Muitas Fúrias Negras assumiram seus nomes em forma de tributo durante as eras — talvez algumas de vocês

eventualmente serão merecedoras de tais títulos tão estimados. Nossas lendas dizem que as Erínias nasceram de Gaia onde seu corpo está repleto do sangue daquelas mortas por seu povo. Algumas Fúrias insistem que essa origem significa que as Erínias antecedem as Primeiras Filhas, as Górgonas, como as progenitoras de nossa tribo. Mas mitos — tanto os nossos quanto os gregos — são um lugar perigoso para buscar “fatos”. Eu, pessoalmente, acredito que, se as Erínias foram as primeiras do nosso povo, elas não tiveram nem o tempo e nem a inclinação para produzir uma tribo a partir de seus quadris. De qualquer forma, isso não importa. Nós somos as Fúrias Negras e as Erínias são nossas mães em espírito, se não forem em sangue.

O que importa é que quando as Erínias foram mortas e retornaram à Gaia, seus espíritos ficaram, em sua maioria, perdidos para nós. Elas eram muito cheias de vingança e do poder bruto da Wyld para assumir seus lugares como espíritos ancestrais ou totens. Algumas Fúrias dizem ter encontrado o espírito de uma ou outra Erínia na Umbra Profunda, em locais onde a Wyld é forte — um espírito temível que se reuniu brevemente com energia pura e se dissipou após ter passado sua mensagem. Tais encontros não são descritos como agradáveis. O Cálice Interno possui um ritual que invoca, ou talvez força, os espíritos de Alecto, Tisífone e Megera para fora da Wyld e os coloca nos corpos de três Fúrias Negras para o propósito de impor uma terrível vingança em um alvo merecedor. Esse ritual nunca, nunca, é executado em vão; nunca foi executado durante o meu período de vida, nem de minha mãe ou de minha avó. Uma vez que elas destruíram o transgressor escolhido pelo Cálice Interno, as Erínias continuam a punir os violadores das leis de Gaia até que as Garou que as carregam sejam mortas. Elas não podem ser influenciadas ou manipuladas em sua escolha de alvos subseqüentes e os resultados nem sempre são aqueles que o Cálice Interno desejaria.

Lachesis — A Weaver

Oh, eu sei que algumas de nossas irmãs insistem em chama-la de “Nomeador” e se referir à Weaver como se fosse um homem. Eu digo, lobos machos não contam ou constróem, mas humanos de ambos os sexos fazem essas coisas. Acho que o “Nomear” existe independentemente do sexo. Lachesis, nas lendas, era fêmea, como eram todas as Moiras. Ela se assemelhava como a Matrona, ainda viva e capaz, mas prática e temperamental. Ela media o fio da vida, dando limites às preciosas possibilidades de Moirai Clotho. Apesar de limites e restrições assustarem muitos, eu não me assusto pois sei que existem propósitos para todas as coisas. É isso o que o nosso augúrio faz, certo? Você não vê muitos Ragabash tentando liderar assembléias e não é por que eles *não* podem, é porque isso não está escrito no fio da vida deles,

assim é dito.

O problema surge quando os limites se tornam absolutos. É um distúrbio da mente humana — eu adoro isso — de que a única regra que não tem exceção é que há uma exceção para toda regra. Mas Lachesis não vê dessa maneira. Ela não deseja exceções, ela deseja que todo fio seja do tamanho que ela mediu, sequer um centímetro a mais ou a menos. E então, ela é triste e raivosa, pois o mundo é tão confuso e bagunçado, e tenta cada vez mais colocar o fio do mundo em seu lugar. Eu gostaria que ela deixasse de lado seu bastão medidor e simplesmente estabelecesse as medidas dos fios pelo olhar, ao invés de tentar tal exatidão.

Atropos — A Wyrn

Mais uma vez a maioria das tribos vê a Wyrn como macho. Elas dizem que, como o homem, a Wyrn não

pode criar e isso faz com que elas acreditem que a Wyrn só possa destruir, assim como pode o homem. Eu disse anteriormente que gosto desses distúrbios mentais, mas é bom saber quando parar de confundir sua mente.

Átropos é a Anciã, a velha mulher sábia que corta os fios da vida. Ela nos assusta mais do que Lachesis, porque apesar de toda a nossa conversa de viver para sempre através de nossos filhotes e retornar para guiar nossos descendentes, ninguém realmente deseja morrer. Contudo, Átropos não nos dá opção. Ela corta o fio e naquele instante, somos todos iguais, homem e mulher, lobo e humano. O que acontece depois não está a cargo das Moiras.

Muitas lendas falam da Weaver tentando escravizar a Wyrn e a Wyrn enlouquecendo ao tentar escapar. Outras afirmam que a Weaver tenta prender *tudo* em sua teia e a Wyrn enlouqueceu ao tentar manter seu trabalho. Mas quando a Tríade é vista como as Moiras, nenhuma dessas lendas faz sentido. Eu não posso começar a explicar por que Átropos acha necessário queimar e destruir os fios do mundo antes de cortá-los. Será que ela foi substituída?

Pégaso

Como uma das tribos que possui um animal “mítico” como totem, nós temos uma afinidade especial com os Garras Vermelhas, Portadores da Luz Interior e os Filhos de Gaia (as tribos das Terras Puras veneram totens que

representam criaturas únicas, assim como os Crias de Fenris e os Senhores das Sombras). Pégaso é um totem de Respeito, não de Guerra, e isso é algo que muitas Fúrias deveriam ter em mente de maneira mais severa.

Você já ouviu a história de Belerofonte, claro, então não preciso repeti-la. Porém, lembre-se que Pégaso matou Belerofonte quando ele tentou impor seu domínio sobre ele. Pégaso não espera esse tipo de arrogância de *nenhuma* Fúria Negra ou de qualquer outro Garou. Ele é livre para fazer o que desejar e, apesar de que pedidos são perfeitamente aceitáveis, conjurações normalmente atraem sua ira.

Na verdade, as Fúrias e o Pégaso são perfeitamente compatíveis entre si. A guerra não é algo natural para nós, nem para o Pégaso. Porém, alguns pensam que alguém deve amar aquilo que faz bem, e isso significa que as Fúrias e Pégaso — ambos guerreiros extremamente capazes — são rotulados como “violentos” ou “desejosos pela guerra”. Pégaso nasceu para voar livre e proteger os indefesos (*não* os fracos) e esse tipo de liberdade ressoa no peito de quaisquer Garou, machos ou fêmeas, que têm Pégaso como totem.

Como um totem, Pégaso exige que seus filhos protejam as fêmeas indefesas de todas as raças. A distinção entre “fraco” e “indefeso” é importante: os mais fortes seres de Gaia podem ser acorrentados e então, se tornam indefesos, apesar de toda sua força. Porém, um ser fraco se submeterá sem as correntes e Pégaso não deseja



ajudar aqueles que não se ajudam. Os Crias de Fenris têm problemas com essa distinção; eles parecem achar que não morrer em frente a uma adversidade torna alguém “fraco”, e a noção de necessidade de amor e proteção — mesmo que todos nós a tenhamos quando pequenos — soa para eles como patética. Pégaso, dizem, há muito já desistiu de explicar a diferença a Fenris, e não aceita os Crias como seus filhos. Isso, para mim, é triste, pois apesar de toda a antipatia entre nossas tribos, os Fenris possuem tanta lealdade à Gaia quanto nós e possuem muito que ensinar (e aprender). O fato de Pégaso — ou, de fato, qualquer Incarna — criar tais regras é uma evidência da frustração de Lachesis, eu acho.

A Ninhada de Pégaso

Você não é uma Theurge, irmã. Pena — você talvez nunca conheça alguns dos maravilhosos espíritos que chamam Pégaso de mãe e as Fúrias Negras de irmãs.

Bem, obviamente, você já ouviu sobre as Górgonas. Porém, com o desaparecimento de Medusa, suas irmãs têm tomado ações mais independentemente nos anos recentes. Eu não tenho certeza do que Pégaso acha sobre esses eventos, se é que acha algo, mas tenho certeza de que descobriremos em breve.

A Pantera também serve ao Pégaso, apesar de eu não ter certeza do motivo. Algo que ouvi é que a Pantera se afastou do Leão quando os Uivadores Brancos caíram, não desejando se unir ao Leão em sua vergonha e Pégaso a adotou.

A ninhada de Pégaso inclui muitos outros espíritos. Muitos deles vieram (ou inspiraram) lendas gregas, mesmo que as lendas não tenham permanecido iguais. Centauros são normalmente retratados como ignorantes e negligentes e isso pode até ser verdade, mas pode apostar que Pégaso não aceitaria qualquer besteira deles. Eles são as tropas de Pégaso e eles sabem quem está no comando. Ainda assim, eles são machos sem-vegonha; acho que eles e a Quimera são os únicos espíritos machos na ninhada de Pégaso.

Muitos da ninhada de Pégaso representam várias partes da Mulher, desde a sangrenta Haima até a própria Tríplica. Você pode encontrar um espírito representando a Rebelião da Filha Mais Nova ou o medo da mãe de primeira viagem, ou ainda a dor de uma virgem. Contudo, todos da ninhada de Pégaso são fortes e a maioria deles é misteriosa.

Augúrios

Eu disse mais cedo que as faces mutantes de Luna dão nossos papéis — esses papéis são escritos no nosso nascimento, eu acho. Eu nasci sob a lua crescente, quando somente um fiapo de Luna se mostra e todo o mundo se questiona e faz perguntas. Mas todas as faces dela são igualmente importantes, então considere cada uma delas — afinal de contas, se você se unir a uma matilha de verdade (um membro de cada augúrio) você desejará compreendê-los.

Sem Lua — Luna Chora

Quando lua nenhuma brilha, Luna se esconde e chora. O Sol pode brilhar orgulhosamente, não importando quanta dor ele sinta, mas não Luna. E aqui, na Terra, aqueles Garou nascidos sob a lua escura questionam, “O que desagrada Luna e o que posso mudar para agradá-la?” Já que ela não responde, os Ragabash procuram mudar tudo.

A mudança dói. Os Ragabash sabem disso. Eles não desejam ferir ninguém, mas algumas vezes eles acham que a mudança — perguntar o que é para descobrir o que não deveria ser — é mais importante que a dor. As Ragabash que fazem as perguntas certas, que enfurecem o suficiente para dar sabedoria, fazem um grande serviço à tribo e aos Garou. Os rumores dizem que para ser escolhida como a Primeira Filha do Cálice Interno, a Ragabash deve fazer Luna sorrir durante seu ciclo sombrio.

Lua Crescente — Luna Pondera

Recém saída de seu ciclo de lágrimas, Luna começa a questionar a existência. Por que um espírito do gato caça um espírito do rato? Por que sua irmã Gaia ficou como está? Por que os Garou guerreiam com as outras Feras? Nenhuma resposta fácil, mas aqueles nascidos sob essa face as procuram mesmo assim. As perguntas nem sempre precisam ser respondidas, só as fazer já é o suficiente.

Tanto os Theurges quanto os Ragabash questionam, mas de formas diferentes. Os Sem Lua questionam o status quo, na esperança de reafirmá-lo ou alterá-lo se necessário. Os Luas Crescentes, por sua vez, fazem perguntas por curiosidade. Se as respostas levarem a grandes verdades espirituais, ótimo. E se levarem apenas até mais perguntas ou respostas simples (me lembro bem de aprender a resposta para “Como cheiram as abelhas?”), então isso também é aprendizado e, por consequência, é bom.

Meia Lua — Luna Fala

À medida que aprende, Luna sai cada vez mais da escuridão e começa a falar. Ela fala do que pensou enquanto chorava e do que aprendeu enquanto questionava. Das Philodox, da mesma forma espera-se que falem a verdade e com sabedoria (pelo menos um, quando não os dois ao mesmo tempo) e aprendam do que vêem e experimentam.

Onde a Theurge busca respostas (que levam à mais perguntas, como sabemos) a Philodox busca a verdade. De todos os augúrios, acho, com todo respeito a Symon, o que Lachesis favorece é a meia lua. Afinal de contas, a lei, o que inclui a Lítania, é algo da Weaver, todos nós concordamos com isso. Isso não a torna ruim, desde que a lei seja respeitada em espírito como é escrita (algumas vezes melhor em espírito do que na escrita). Isso é, também, parte do trabalho de uma Philodox: assegurar que qualquer recriminação contra os “infratores da Lítania” seja de fato merecida. Como disse anteriormente, *toda* regra tem uma exceção e se ainda

não foi descoberta, será. Apesar de, pessoalmente, eu não conseguir pensar em qualquer desculpa para permitir que um caern seja violado, algum dia um Garou pode ter uma defesa legítima para tal comportamento. Se sim, cairá sobre uma Philodox decidir a verdade sobre a questão.

Lua Minguante — Luna Ri

Optar pela verdade e dispensar a justiça é uma tarefa assustadora e grave. À medida que Luna se cansa de falar a verdade e vê quanta confusão e desentendimento a verdade e o fato criam, ela ri, passando para luz ainda mais. As Galliards nascem dessa risada e elevam suas líras, teares, flautas ou vozes em reverência a esse som.

Não pense, obviamente, que todos os Galliards são comediantes. Na verdade, poucos o são. A risada não precisa ser alegre; pode ser de amargura ou lástima. Algumas vezes, um Galliard me disse, nós rimos apenas porque a alternativa é chorar. As Fúrias Negras nascidas sob essa face de Luna tentam dar sentido aos fatos e leis que os Philodox criam e torná-los acessíveis. Durante os anos, muitas histórias surgiram sobre o amor entre os Garou, sobre caerns sendo destruídos ou erguidos, sobre batalhas contra grandes criaturas da Wyrn e por aí vai. Quantas dessas histórias realmente aconteceram? Quantas foram simplesmente construídas para ilustrar os perigos de se infringir a Litania ou até mesmo entreter uma seita em uma assembléia? Isso não importa. Retire da história a sabedoria que há em seu interior; um dos maiores problemas da humanidade, eu acho, é que muitos dos homens levam suas lendas muito a sério.

Lua Cheia — Luna Age

Por quatro ciclos ela disse muito, mas pouco fez. Mas agora, quando toda a glória de sua face é revelada, Luna age. Ela se torna Ártemis, a Caçadora, correndo pelas matas com seus cães de caça e as Ahroun estão ao seu lado, para servir. Nascer sob a lua cheia é ser uma guerreira entre guerreiras e as Ahroun aceitam o fato com muito gosto.

Mas o sangue não é o único desejo de Luna durante essa fase. Não é nem mesmo o mais importante. O que é importante é a ação: de que ela (e as Fúrias) se move e corre, age ao invés de falar, elas pegam tudo o que aprenderam e chegam a algum tipo de conclusão. Contemplação é bom, mas muito dela faz com que o tópico se torne irrelevante. Não é necessário considerar todos os ângulos, afirmam as Ahroun, apenas o suficiente. E são as Ahroun quem decidem quando já chega de falatório e é hora de agir. Como somos uma raça de guerreiros, geralmente o chamado para agir é um chamado de “Fúria”!

A ação rápida e decisiva das Ahroun algumas vezes leva a erros, que, por sua vez, levam ao desejo de correção tão típico das Ragabash. E assim tudo continua. Bonito, não?

O Ritual de Passagem

O primeiro ordálio que marca você como uma Fúria Negra varia, dependendo da natureza da sua seita. A

Guerreiras Ocultas: Filhas do Eclipse

Symon Toca-o-Mundo fala daquelas nascidas durante eclipses:

Como você provavelmente sabe, os eclipses da lua só ocorrem durante as luas cheias. Isso significa que qualquer Garou nascido durante um eclipse é um Ahroun. Então, como isso encaixa na poética descrição de Amethyst dos augúrios?

Uma Ahroun é uma Ahroun, e as Guerreiras Ocultas ainda são guerreiras, mas elas carregam a curiosidade que raramente é vista nos luas cheias “normais”. Elas se apóiam na furtividade ao invés do combate direto e são brilhantes, se não ortodoxas, estrategistas. Frequentemente elas também são humoradas e menos propensas à Fúria que suas irmãs — mas mais propensas ao Harano.

Carlotta, tenho certeza, pode lhe alegrar com histórias de Trilha-Contra-o-Trovão, a grande Ahroun que fez com que uma tempestade que ameaçava destruir um caern na beira do mar em Creta recuasse. Eu não tentarei dizer o conto, mas vou mencionar que apesar dela ter afastado a tempestade, ela foi amaldiçoada com pesadelos logo após e sempre se perguntava se a tempestade não era o modo de Gaia de alterar o caern de uma forma dolorosa, mas necessária.

maioria das seitas, no entanto, inclui testes de julgamento, visão, fúria e mistério.

Com toda nossa conversa sobre o número três, por que quatro testes? Bem, porque um deles não é bem um teste... eu voltarei nele; é único.

O teste de julgamento volta ao nosso papel como vingadoras. Somos apresentadas a uma situação, seja feita por outras Garou, como uma Vista na Umbra ou às vezes até mesmo na vida real. A filhote tem que decidir se a ação é necessária e qual a forma ela deveria ter. Por exemplo, uma filhote homínideia pode ser levada até uma escola (talvez até a dela) e é mostrado a ela um grupo de crianças atormentando um único estudante. A Fúria deve decidir como não apenas punir o grupo, mas também assegurar que não aconteça novamente — o que requer ensinar ao pobre estudante a se defender.

O teste de visão geralmente tem a forma de uma charada ou busca espiritual. No caso da busca, a filhote nunca é levada mais além do que a Penumbra e é sempre acompanhada. Normalmente, porém, o teste de visão acontece no Reino; as anciãs não têm desejo de perder uma nova Garou para os perigos da Umbra! O teste pode ser simples como olhar fixamente uma poça d'água e dizer o que ela diz a você ou tão complexo como ouvir uma história muito longa e lembrar-se dos detalhes.

Por fim, o teste de fúria. Mais do que uma simples luta, a Fúria é testada para ver se ela pode usar sua Fúria efetivamente, sem deixar que tome conta de seu ser. Geralmente, uma anciã irá incitar a jovem Fúria ao frenesi para ver se ela irá reprimi-lo, perder o controle ou

cavalgar o frenesi sem se importar. Qualquer resultado diz às anciãs muito sobre as fraquezas e capacidades da filhote.

O teste de mistério, como citei, não é realmente um teste. É mais um presságio — a Fúria participa dos Mistérios Elusianos, bebendo o vinho sagrado e deleitando-se nas visões e dor que ele causa. Ah, você passou por isso em seu Ritual — então sabe do ordálio.

Os Mistérios Elusianos

Os Mistérios Elusianos têm suas raízes na devoção a Deméter, a deusa da colheita. Os rituais periódicos envolvidos eram dedicados a reconhecer a partida de Perséfone, filha de Deméter, já que ela deixava sua mãe durante o inverno e descia até seu trono como esposa de Hades, o senhor dos mortos.

Os celebrantes viajavam de Atenas até Elusieus, onde poucos escolhidos podiam entrar no templo, banquetear, descansar e geralmente se preparar para uma revelação religiosa. Eles interrompiam seus banquetes bebendo uma poção especial chamada kykeon, feita de grãos e de uma cor roxa. Relativamente poucos contos sobreviveram, já que a maioria dos iniciados manteve votos de segredo. Mas alguns dizem como o terror, o tremor e o suor os dominaram e tiveram poderosas alucinações onde os maiores mistérios do universo lhes foram revelados. Muitos dos grandes filósofos, incluindo Sócrates, Platão, Sófocles, Eurípides e Homero foram iniciados nos Mistérios Elusianos. Alguns estudiosos modernos acreditam que um dos ingredientes do kykeon era ferrugem das gramíneas. O fato de ser feito de grãos e que a água em que a ferrugem é imersa se torna roxa são pistas. Acredita-se também que o poderoso efeito da bebida deve ser devido a algo mais potente do que o vinho comum.

A ferrugem das gramíneas por muito tempo foi usada como auxílio para o parto. Uma pequena quantidade reunida e fervida em água acelerava o parto e quando usada após o nascimento restringia os vasos sanguíneos e ajudava a evitar a hemorragia na mãe. Na Alemanha, ela ainda é chamada de “Mutterkorn”. As Fúrias Negras são conhecidas por despertar tal elemento para maximizar sua efetividade, tanto como ingrediente do kykeon e como remédio.

A Vida Como Uma Fúria

O cenário se altera abaixo dos pés de Anxi. Onde antes as quatro Fúrias estavam sobre um campo, agora elas estão em uma clareira. Árvores gigantescas as circundam. Pedras, aparentemente para servirem como assento, estão na borda externa do círculo. Os glifos gravados nas rochas marcam esse local como uma seita, apesar de Anxi não conseguir identificar qual,

ou mesmo em que país eles possam estar. Amethyst se deita em uma das pedras, cansada de sua lição. Symon, o impuro, toca o ombro de Anxi.

Raças

Amethyst falou muito bem até aqui, mas se formos considerar as três raças e suas posições em nossa tribo, acho que eu deveria tomar a dianteira. Isso deixa você desconfortável, irmã? Você pode me chamar de “irmã” também, se quiser; muitas outras Fúrias o fazem. Não? “Irmão”, então? Ou talvez apenas “Symon”?

Não precisa ficar nervosa ou confusa. Eu sou um membro da tribo, da mesma que você. Talvez você gostasse de saber por que as Fúrias Negras aceitam seus impuros machos, mas não os machos férteis e às vezes nem mesmo as impuras fêmeas? Bem, chegaremos lá.

Para começarmos, o nascimento de uma criança, seja um bebê ou um filhote, nunca é indolor. Mesmo que as Fúrias Negras tenham vantagens naturais de força e resistência maiores que uma humana ou loba poderia possuir, elas não são imunes à dor do parto ou às muitas inconveniências da gravidez. A maioria vê por outro lado: dar à luz é um dom que Gaia deu somente à mulher. O Homem, com suas ferramentas de tecnologia e ciência, pode roubar alguma significância e sentido desse evento ao oprimi-lo com hospitais, remédios e médicos esterilizados, mas eles ainda não conseguiram roubar o ato miraculoso em si.

As gravidezes humanas, por consequência hominídea, duram por nove meses. A enfermidade típica sofrida pelas mulheres grávidas é o enjôo matinal. Para a maioria das mulheres, a náusea e o vômito nunca causam mais do que um incômodo; mas para algumas infelizes, incluindo algumas Garou, o vômito pode se tornar tão severo que causa desidratação, desnutrição e fraqueza. Nem todo o vigor do mundo pode ajudar você quando seu estômago misteriosamente para de aceitar comida.

Outras complicações são um pouco mais insidiosas e de perigo particular para as Garou. Mesmo antes da gravidez se “mostrar” e causar problemas de mobilidade óbvios, o corpo da mãe está mudando. Seu centro de equilíbrio se altera, os músculos de sua parede estomacal se enfraquecem para permitir o útero a expandir, os ligamentos entre seus ossos relaxam para permitir um extra na pélvis. Mesmo antes dela saber que está grávida, essas mudanças sutis podem enganar uma guerreira que treinou seu corpo para força e precisão. Em uma batalha severa com um servo da Wyrn, até mesmo um pequeno erro pode ser fatal.

Mais tarde, na gravidez, as necessidades do feto retiram mais severamente as reservas de energia da mãe. A mais resistente das Fúrias pode se ver exausta; cada pedaço de energia extra que ela encontra, seu corpo alegremente passa para o bebê em desenvolvimento. Apesar das Fúrias Negras venerarem a maternidade, elas também abominam a fraqueza pessoa e não é incomum para uma Fúria entrar em uma depressão reforçada pelos hormônios à medida que sua gravidez progride. O lado

perigoso da depressão é a Fúria, que a mãe deve resistir; a mudança de forma inevitável do frenesi provavelmente matará a criança que ela carrega.

O trabalho de parto e o parto em si podem ser excruciantemente dolorosos para mães humanas e hominídeas. A cabeça humana, repleta do cérebro que nos separa do resto do reino animal, é tão grande quanto pode ser e ainda assim passa pela pélvis da mãe. Algumas vezes, infelizmente, é grande demais ou não está na posição correta; o parto de criança têm sido, historicamente, a principal causa da morte de mulheres na época do parto e em muitas partes do mundo ainda é. As primeiras horas do trabalho de parto são, normalmente, apenas desconfortáveis, mas à medida que o trabalho de parto segue, as contrações ficam cada vez mais dolorosas. O ato de empurrar o bebê pelo canal de nascimento pode levar dez minutos, ou horas. A mãe de primeira viagem pode esperar um ordálio de quatorze horas.

Normalmente, as Fúrias Negras evitam nascimentos em hospitais, preferindo dar à luz em casa com uma Fúria ou Parente como parteira. Algumas mais relacionadas com tecnologia podem acabar optando por centros de nascimento controlados por Parentes, enquanto outras buscam o outro extremo, dirigindo-se para a floresta que mais mostra a Wyld que ela possa encontrar. Em qualquer caso, as Fúrias Negras sabem muito bem os motivos das companhias farmacêuticas — ganância na melhor das hipóteses e motivos ainda mais sinistros nas piores. A maioria de nós recusa anestésicos durante o parto; até mesmo os cortes cesários são comumente feitos sem o alívio da dor — afinal de contas, a mãe pode se curar relativamente rápido quando o bebê for, enfim, parido. As mães Fúrias normalmente amamentam seus filhos ou, se não for possível por alguma razão, encontram uma Parente para amamentá-los. Uma Fúria Negra que descubrem ter tomados anestésicos durante o parto ou que alimenta sua criança com fórmulas artificiais pode esperar escárnio e afastamento, ou até mesmo uns tapas das mãos de suas irmãs.

Mães lupinas e lobas passam por isso muito mais facilmente. A gestação é de meras nove semanas, durante as quais a pretensa mãe experimenta a mesma desorientação física e exaustão descrita anteriormente, mas não pelo enjôo matinal. Quando chega a hora, a fêmea se retira para um refúgio subterrâneo. Sem a relação absurda entre a circunferência da cabeça com o tamanho da pélvis que atormenta a reprodução humana, o trabalho de parto e o parto ficam livres de complicações, mas podem ser arduamente longos — os estágios iniciais do parto levam de horas a dias, e o nascimento de cada um dos dois a onze filhotes leva aproximadamente uma hora. Os filhotes nascem cegos e surdos e são completamente dependentes de sua mãe em seus primeiros dois meses de vida.

Mesmo que os nascimentos dos lobos sejam relativamente livres de problemas, os partos de Fúrias lupinas normalmente são atendidos por uma parteira —

Companhias de Leite Materno no Mundo das Trevas

Carlotta fala sobre o veneno:

Todos concordam que leite materno é o melhor para as crianças: médicos, pesquisadores, companhias farmacêuticas e gurus paternos. Mas ninguém ganha dinheiro com ele. Claro, alguém pode ganhar uma grana vendendo livros de como amamentar, sutiãs com ganchos e fechos ilários ou outras parafernália, mas o dinheiro de verdade vem de vender algo que as pessoas usam e depois voltam para comprar mais.

Então como companhias de substitutos de leite materno fazem as pessoas comprarem um produto obviamente inferior? Eles enchem as revistas de bebês com imagens de famílias brancas e felizes, reunidas ao redor de belos bebês que bebem mamadeiras, enquanto as imagens de amamentação mostram mulheres das minorias sem seus anéis de casamento. Elas fazem “seminários” em locais exóticos para administradores hospitalares e dão as enfermeiras canetas e canecas de café grátis em troca de sua cumplicidade em garantir que cada nova mãe deixe o hospital com uma sacola cheia de produtos. Compram informações privilegiadas da paciente dos escritórios médicos para cuidadosamente enviar amostras grátis do químico na mesma época do repente crescimento da criança, quando a mãe pode entrar em pânico que não está dando leite o suficiente para seu filho. Compilam livros de dicas de como amamentar, para que pareça extremamente difícil. Patrocinam episódios de novelas em que jovens mães matam seus bebês ao tentar alimentá-los naturalmente, com uma atenção especial no fanático defensor da amamentação. Definem os termos do diálogo nacional sobre o tema, afirmando que a amamentação deixa os bebês mais espertos e menos propensos às doenças, ao invés de reconhecer que seus produtos tornam os bebês mais estúpidos e doentes.

Se ainda não foi o suficiente, elas também enviam seus produtos envenenados para o Terceiro Mundo, anunciando-os com imagens de prósperas famílias estadunidenses. Pobres famílias, querendo o melhor para seus bebês, gastam uma grande porcentagem de sua arrecadação mensal em químicos e os misturam com água não tratada e seus bebês adoecem e morrem. Elas enviam litros e litros de leite artificial para ajudar em desastres, sabendo muito bem que não irão apenas para os órfãos, mas para as jovens mães que serão forçadas a comprá-los, já que o leite delas e os suprimentos do desastre acabaram.

E as pessoas compram. Compram e colocam nas bocas de seus bebês, apesar do fato de ter o saber horrível, ser caro e não estar sujeito a testes científicos ou um policiamento.

Parece familiar? Deveria. E só piora quando a Wyrm põe a mão.



todo filhote lupino potencial e a própria mãe são cada vez mais preciosos, à medida que a raça definha. As parteiras Fúrias atendem os partos das lobas Parentes, quando estão cientes da condição e a matilha da mãe permite. Por fim, as Fúrias também cuidam daquelas lobas que foram expulsos de suas matilhas por se acasarem com Garou. Seja porque seus companheiros lobos podem farejar a estranha natureza dos filhotes que ela carrega ou simplesmente como punição por ela acasalar fora do grupo, o resultado é o mesmo: a loba grávida é deixada sem ninguém para dar comida ou proteção para ela e seus filhotes. O papel de parteira em tais casos é limitado a evitar perturbar a loba ainda mais. Ela protege o abrigo onde ocorreu o nascimento e deixa comida do lado de fora. Desnecessário dizer que as Fúrias Negras não são bondosas com os Garou machos que engravidam as lobas e a deixam ao acaso do destino.

E existem os impuros...

Na natureza, os bebês nascem indefesos. Os jovens dos animais predadores normalmente são cegos e surdos, suas garras são macias e inúteis, seus dentes pequenos e rombos, quando os têm. Os bebês humanos estão no outro extremo, precisando de cuidado por anos, antes que sejam capazes de sobreviverem sozinhos.

Os impuros não são naturais; eles quebram todas as regras naturais. Ninguém sabe por que o acasalamento de dois Garou produz os aleijados e estéreis impuros. A

maioria das Fúrias vê isso como um sinal do desprazer da Mãe, mas algumas vêem como uma imprevisível influência da Wyld ou a mácula rastejante da Wyrn. Independente do debate filosófico, a mãe de um filhote impuro tem problemas imediatos. Um feto impuro cresce anormalmente ou de forma deformada, de forma que impede o parto normal (minha deformidade, pelo que me disseram, não tornou meu parto incomumente difícil). Eles podem ter partes extras — asas curtas, chifres ou cascos afiados. Muitos fetos impuros brincam com suas garras e dentes. A menos que o filhote seja muito pequeno, doentio e prematuro (também são aflições comuns), a mãe sofrerá um parto excruciante e provavelmente sofrerá um grave ferimento. As Fúrias compartilham contos de aviso de uma quebradora da Lítania sendo morto sob a luz da lua cheia, enquanto um filhote impuro Ahroun forçava seu caminho para fora do útero de sua mãe.

Abortos

As Fúrias Negras estão divididas em suas visões sobre o aborto. É um tópico que atinge profundamente suas crenças, forçando a cada Fúria avaliar suas prioridades — uma introspecção desagradável que as pessoas raramente aproveitam. Em um lado da balança está os direitos das mulheres de controlar seus próprios corpos, decidir seu futuro — direitos que há muito foram

conquistados e enfrentados. Do outro lado está as vidas dos fetos não nascidos e uma devoção ao curso natural da vida — no qual as mulheres, quase sempre geram crianças. Lembre-se das outras preocupações, como a super-população humana e a queda dos nascimentos de Garou entre os Parentes e é praticamente impossível adivinhar qual a atitude de uma Fúria sobre o assunto, mesmo sabendo como ela se sente sobre a questão.

Vejo você se ajeitando, como se isso fosse um problema. Desagradável, não é, ter um impuro infértil falando sobre procriação? Bem, Anxi, pense por um momento quão mais doloroso deve ser para mim, já que eu nunca irei gerar minhas próprias crianças, nunca regozizarei da felicidade de criar uma vida com uma amante. Sinto muito por seu desconforto, mas você pode suportá-lo um pouco mais.

Fúrias Nascidas Humanas

As nascidas humanas entre nós são obviamente mais numerosas e as que estão em maior contato com o mundo moderno. Assim, elas tendem a ser aquelas que lutam pelos direitos das mulheres entre os humanos. Elas compreendem as injustiças que as mulheres são sujeitadas com mais facilidade que os lupinos ou nós, impuros, conseguimos, pois elas, frequentemente, já passaram por essas experiências.

Esse pode ser um bom lugar para discutir sexualidade, uma vez que é um problema muito mais comum entre os hominídeos do que entre as outras raças. Como você provavelmente já notou, as Fúrias frequentemente têm amantes de seu próprio sexo e nunca condenariam um humano (ou, presumidamente, um Garou) por fazer o mesmo. Apesar delas compreenderem que uma nova vida não pode surgir desta união, elas também vêem a “proximidade” que resulta e acham que ela tem um lugar praticamente tão importante. Ouvi em anos recentes que alguns cientistas humanos estão tentando isolar o “gene” responsável pela homossexualidade. Eu não sou um cientista, é claro, mas devo questionar se isso existe. Uma mulher pode acabar nos braços de uma outra mulher através de várias obras do destino, indo desde o puro e bom (amor e desejo verdadeiro) ao aceitável (curiosidade) até ao perigoso e prejudicial (raiva ou ciúme). Eu tenho um grande problema em crer em qualquer tipo de predestinação por tal preferência. E as mulheres (ou homens) que gostam de ambos os sexos? Há um “gene” para a bissexualidade também? Hmph.

A sexualidade de uma mulher é só dela e pode ser um segredo muito bem guardado ou um presente para o mundo, como ela decidir. Qualquer um que tenta ditar ou restringir essa escolha deve observar por onde anda ou as Fúrias vão descobrir onde ele está.

Fúrias Nascidas Lobas

Filhas da pura Wyld, como minha amiga Amethyst aqui, estão ficando cada vez mais escassas à medida que os anos passam. Os lobos naturais morrem ou são aprisionados, tornando difícil ou impossível se acasalar

com eles. Em algumas tribos, os impuros são mais numerosos que os lupinos e apesar desse não ser o caso das Fúrias Negras, acho que é só porque nós não tendemos a gerar impuros como às outras tribos.

No passado, a liderança das Fúrias era predominantemente lupina. Como uma tribo tão dedicada à Wyld, faz sentido, não? Os lupinos guiavam a tribo pelos impulsos que sentiam de Gaia e a tribo respeitava seu julgamento. Agora, no entanto, os lupinos são muito poucos para liderarem, e acho que a voz de Gaia pode estar muito bem perdida nos sons do mundo moderno. Os lupinos perderam muito e merecem nossa simpatia e amor, mas não cometa o erro de sentir pena deles. Apenas os fracos merecem nossa pena.

Fúrias Nascidas Garou

Os impuros são concebidos pelo pecado e nascem em meio ao sangue e dor. Somos deformados, estéreis, impuros e tudo mais. Somos também mais numerosos do que os lobisomens lupinos nos dias de hoje, apenas porque somos mais fáceis de fazer. Em nossa morte, somos ultrajados, mesmo estando certo de que Carlotta poderia lhe contar histórias sobre tantos impuros heróicos quanto das outras raças — ou tanto quanto hominídeos corruptos. Nós somos guerreiros sem amigos, uma vez que mesmo quando perdemos o lobo, permanecemos na forma guerreira. E nós podemos adquirir conhecimento da Nação Garou que a maioria dos lobisomens leva anos para obter — pois nós crescemos em meio a ela. E ainda assim somos cuspidos. Injusto, não é?

Tudo sobre os impuros, especialmente em nossa tribo, soa como injustiça. Além dos fatos que já mencionei, há aquele pequeno problema de como os machos férteis são dados a outra tribos (tratamento melhor que antigamente, foi o que me disseram) enquanto nós podemos ficar. Na verdade, somos mais permitidos a ficar com mais frequência que as Fúrias impuras fêmeas. Por que?

Pergunte a três Fúrias e terá seis respostas diferentes. Mas aqui está o que eu acho. Sexo e a criação de uma criança estão relacionados com responsabilidade. Isso é verdade para os humanos, que têm que tomar cuidado com doenças e crianças indesejadas. É verdade para os lobos, que se acasalam com os parceiros mais fortes para assegurar a sobrevivência de sua matilha. E é verdade para os Garou, que têm regras estritas sobre o acasalamento. Então, se você conceber uma criança impura — que, lembre-se, não é um privilégio — você é responsável por ela. Isso significa empurrá-la para uma outra tribo possa parecer um pouco de fuga, fuga da responsabilidade. Isso significa que existem duas opções: matar a criança ou mantê-la. Uma tribo de mulheres, claro, possui um tipo de instinto maternal coletivo, que significa que normalmente elas decidem ficar com a criança. Garou machos “normais”, quando nascem das Fúrias Negras, são adotados com entusiasmo, normalmente. Os Filhos de Gaia são aqueles para quem nós “doamos” filhotes machos, mas nos dias de

antigamente, você poderia muito bem ver um Presa de Prata de pêlos negros. Ah, sim, acontecia. Não mais, o que é ruim, pois vejo que a tribo poderia usá-lo muito bem. De qualquer forma, à medida que as tribos se espalhavam mais e mais, outras tribos adotavam machos das Fúrias, seja indisposta ou deliberadamente. Já ouvi histórias de Roedores de Ossos, Peregrinos Silenciosos e até Andarilhos do Asfalto com sangue de Fúria. E há até uma história muito trágica de um Garou nascido Fúria e adotado pelos Crias...

De qualquer forma, ficamos com nossos impuros machos e normalmente com nossas impuras fêmeas. É mais raro expulsá-los do que ficar com eles, mas aqueles com que ficamos não são tratados diferentemente de outros machos. Todos os impuros são evitados devido ao crime de seus pais, em nossa tribo e nas outras, mas uma Fúria Negra impura fêmea é um útero desperdiçado, de alguma forma algo menor que uma mulher (Nunca ocorreu a ninguém que nós, impuros machos, somos afetados da mesma maneira?).

Parentes

Então, quem produz os filhotes não impuros? Bem, os Parentes, obviamente. Bem, aqui vai uma rápida lição. São necessários uma mulher e um homem para criar uma criança e se todas as Garou (férteis) da tribo são fêmeas, o que isso faz dos Parentes? Bom chute.

Os Parentes das Fúrias Negras são fortes e sensíveis, em sua maioria. Eles precisam ser. Eles *não podem* ser propensos a acessos de raiva, pois o tapa da amante pode ser sangrento. Mas eles não vivem com medo; as Fúrias, no geral, são espertas o suficiente para não criarem agressões anti-macho entre seus próprios Parentes. No geral, veja bem.

A monogamia existe, mesmo entre as Fúrias. Lobos se acasalam para a vida, afinal de contas, e desde que o Parente macho descubra que o casamento é um laço, *não* um contrato, a maioria das Fúrias não tem objeções a tornar uma relação de amor em permanente. Algumas Fúrias são mesquinhas — elas permanecem “casadas” por um ano lunar e então decidem para onde irão a partir dali. Algumas possuem casamentos abertos, desde que ambos parceiros sejam cuidadosos e honestos. Devo dizer, porém, mesmo que você consiga encontrar duas pessoas maduras o suficiente para dividir um relacionamento “poli-amoroso”, você nunca encontrará três.

Onde quer que nossos Parentes vivam, nós nos espalhamos. Porém, a maioria de nossos Parentes lupinos sobreviventes reside na Grécia, protegida por uma seita ou outra. Suponho que existam outros no Novo Mundo, mas nunca ouvi falar deles.

Funções Etárias

Eu retornarei à discussão de Carlotta sobre os “três” por um momento, pois existem três fatores principais que definem o papel de uma Fúria na tribo. Um é o augúrio, do qual já falamos. Outro é a raça, que também já discutimos. O terceiro é algo melhor descrito como uma

“função etária”, apesar de não ser exclusivamente baseado na idade. Como na raça, é um grupo de três — Donzela, Mãe, Anciã. Ah. Você já está familiarizada com o conceito; sim, é como Clotho, Lachesis e Átropos, ou se preferir, Urd, Skuld e Verdanda. Fico feliz que eles ainda ensinem os clássicos nas escolas públicas — o que? Uma *revistinha*? Bem, eu ficaria feliz. Suponho que isso apenas mostre que é um conceito famoso, e é; as funções de Donzela, Mãe e Anciã possuem uma grande quantidade de poder espiritual. As Fúrias Negras podem acessar uma porção desse poder através de rituais especiais e até mesmo Dons, mas deve-se primeiro reconhecer o seu próprio aspecto. E isso é muito fácil.

A categoria espiritual de Donzela é, bem, você, Anxi. Uma Fúria jovem, não uma mãe ainda. Perceba que não falei que a virgindade é parte da equação — não, o aspecto espiritual da Donzela é mais relacionado com uma mulher que é jovem e... aham... pronta para o casamento. Uma Donzela não precisa ser uma virgem, se é que isso faz sentido. Ainda assim, alguns espíritos — eu quase afirmaria que da ninhada do Unicórnio, mas eu não tenho provas — respondem melhor às “puras de corpo”. E certamente, não há vergonha na virgindade. É uma escolha honrada, tão válida quanto uma sexualidade responsável e certamente melhor do que uma sexualidade irresponsável. Estou lhe deixando desconfortável? Ah, vamos... somos todas irmãs aqui, certo? Ah, tudo bem. Do seu Ritual de Passagem até sua maternidade, você é uma Donzela, vamos continuar a partir daqui.

Uma Fúria se torna uma Mãe quando ela se torna uma mãe, muito simples — o nascimento de seu primeiro filho marca a transição. Acho que a criança tem que sobreviver; não tenho certeza, mas acho que alguém que aborta em sua primeira gravidez ainda é considerada como uma Donzela. De qualquer forma, uma vez que a Fúria deu à luz, ela é uma Mãe e assume esse papel em particular. Vejo que você não tem pressa para chegar nessa fase. Bem, certamente você não está sozinha; muitas de nossas irmãs mais jovens são da opinião que quaisquer crianças que elas gerarem agora não chegarão à maturidade antes da chegada do Apocalipse. Acho que simpatizo com o desejo delas de não querer gerar crianças em um mundo que está prestes a acabar, mas não posso evitar de torcer para que haja tempo o suficiente para que elas mudem de idéia.

Aham. Por fim, quando a Fúria passa da idade de gerar crianças ou simplesmente se torna incapaz de dar à luz — graças a ferimentos, talvez... eu já vi cicatrizes desse tipo — ela se torna uma Anciã. Não, a Fúria não precisa parecer decrépita, o que é bom; nossas bênçãos de saúde e vigor nos ajudam a envelhecer bem. Quando um lobisomem chega ao estágio de não ter dentes e intratável, normalmente é no fim de sua vida, de um jeito ou de outro. Ah... mais sobre o assunto depois. De qualquer forma, isso significa que você pode ser uma Anciã e estar em plena forma física; é um aspecto místico, não uma condição biológica. Se você sofrer do tipo errado de ferimentos, você pode saltar de Donzela à

Anciã, ou morrer antes de deixar a função de Donzela; não há certeza de que uma Fúria verá todos os três. Sim, Anxi. As impuras são consideradas Anciãs a partir do momento que passam pela Primeira Mudança; nunca uma Donzela, nunca uma Mãe.

Se os machos também? Bem, para ser honesto, nós nem mesmos os contamos como Anciãs. O poder espiritual de uma Anciã exige a perda potencial de gerar crianças — algo que os machos de qualquer raça nunca possuirão. Quando chega a hora de tratar desses papéis ritualísticos, impuros machos, como eu, são deixados de fora. Pode não ser justo, mas acho que já falei o suficiente sobre isso.

Os Cálices

Chega de quem são suas irmãs — acho que você deveria saber uma coisa ou outra sobre as Fúrias que se qualificam como suas mães ou avós. Em particular das líderes dos dois Cálices. Obviamente, fazer parte de qualquer um dos dois é uma grande honra; talvez você um dia erga-se para ter seu lugar entre as nossas líderes.

O Cálice Externo

Treze Fúrias compõem o Cálice Interno. Elas são escolhidas em uma grande pesquisa e então eleitas por sorte, para representar a influência da Wyld e Moirai Clotho na tribo. As Garou do Cálice Externo vem de todas as partes do mundo quando é hora de escolher novos membros; isso acontece a cada três anos. Se um membro do Cálice morrer nesse ínterim, sua posição é, normalmente, assumida por sua protegida, caso ela tenha alguma. Caso não tenha, seu assento é deixado vazio até que um novo Cálice seja escolhido.

Posto não é algo determinante para aquelas que compõem o Cálice Externo — em teoria. Entretanto, as festividades que precedem a assembléia que decide o Cálice Externo são marcadas por jogos que servem para testar as pretendentes à liderança e ocorre uma boa politicagem. Claro que, independente de quais Garou se fazem ser vistas com bons olhos, as escolhas finais ainda são feitas por sorte — ou assim a maioria crê. No entanto, não posso evitar dizer, que Iona Matadora-de-Parentes sentou no Cálice Externo por vários anos, apesar do fato dos membros seres escolhidos “na sorte”. Além disso, parece estranho que apesar de impuros de ambos os sexos tentarem ingressar no Cálice, o destino nunca tenha sorrido para eles.

No entanto, o Cálice tem uma função e a executam bem. Ele é destinado a ditar a política tribal no mundo. Cada Fúria do Cálice observa certa região do mundo, normalmente assumindo uma posição em uma seita na área (Dama do Ritual é a favorita). Entre elas, os membros decidem no que a tribo deve se concentrar, planejam reunir as Fúrias (raramente) e arbitram disputas mais sérias. Chamar a atenção do Cálice Externo é uma forma de ganhar Renome, já que as 13 delas mantêm contato através de espíritos e meios mais mundanos.

Claro, caso um feito vergonhoso chame a atenção delas, espere que Fúrias ao redor do mundo reconheçam o seu nome...

O Cálice Interno

A história diz que Ártemis deu cinco poderosos fetiches para cinco poderosas Fúrias Negras, um para cada uma delas. Ela entregou seu Manto (para a Ragabash), seu Bálsamo (a Theurge), seu Bridão (à Philodox), seu Tear (para a Galliard) e seu Arco (à Ahroun). As cinco Garou formaram o primeiro Cálice Interno.

Desde então, a composição do Cálice Interno tem permanecido um mistério. Aquelas de nós que prestam atenção na tribo como um todo (normalmente residindo na mesma seita que uma participante do Cálice Externo) ouvem rumores de que um novo Cálice Interno foi escolhido, mas não há como saber. A própria Ártemis escolhe as participantes e seus movimentos sempre foram uma incógnita.

O que nós sabemos é que há cinco Fúrias no Cálice Interno, uma de cada augúrio. Cada uma supostamente é o exemplo perfeito de seu augúrio — Amethyst mencionou mais cedo os meios pelos quais a Ragabash é escolhida e as outras tarefas são igualmente assombrosas. Porém, posto não tem nada a ver com o fato de ser escolhida para o Cálice Interno e eu já ouvi histórias de Garou que foram escolhidas após alcançar a posição de Fostern.

Diferenças ideológicas que acontecem dentro da tribo são controladas pelos *kuklos*. Enquanto membros de diferentes *kuklos* não se encontram frente a frente, eles não lutam. Não precisamos desse tipo de rixa dentro de nossa tribo; já tivemos o suficiente.

As Amazonas de Diana

Diferente de muitos dos outros *kuklos*, as Amazonas de Diana raramente são vistas como um grupo formal e, na verdade, muitos de seus membros nem pensam em si

Líderes?

Em nenhum outro lugar a divisão entre as jovens e antigas Fúrias é mais proeminente do que em suas opiniões sobre os Cálices. Afinal, o Cálice Interno é invisível. Se as maiores líderes da tribo não podem nem mesmo revelar suas identidades, perguntam as Fúrias jovens, como pode a tribo confiar que suas ordens são para o melhor interesse da tribo? Como pode a tribo saber se até mesmo esse Cálice existe?

O Cálice Externo não é muito melhor. Fúrias jovens não acreditam que escolhemos nossas líderes aleatoriamente, especialmente quando não parece ser totalmente na sorte. Uma Fúria Adren parece ter uma chance um pouco melhor de ganhar um assento no Cálice que uma Fostern, e assim vai. Essa hipocrisia aparente raramente é confrontada abertamente, mas as Cliaths da tribo continuam a reclamar...



mesmo como parte de um grupo e nem se referem a si mesmas como tal. As Amazonas de Diana são um termo para aquelas Fúrias Negras que consideram seu papel principal como Garou serem mulheres guerreiras irrefreáveis. Essas Amazonas estão menos preocupadas com o papel tradicional das Fúrias como as vingadoras de Gaia do que com provar suas habilidades em batalhas, quando comparadas com os machos de tribos como os Crias de Fenris ou os Senhores das Sombras.

A diferença entre essas Fúrias e o resto da tribo é sutil; todas as Fúrias reverenciam a Wyld e odeiam (ou pelo menos desconfiam) da Weaver e da Wyrm. Mas se tiverem que escolher entre investigar e impor a justiça em um espancador ou estuprador ou lutar gloriosamente nas presas de alguma criatura da Wyrm, as Amazonas irão optar pela batalha aberta sempre. As Amazonas de Diana primeiro são guerreiras, depois vingadoras.

Apesar de muitas das Fúrias mais conservadoras as desprezarem, as Amazonas são valiosas e francas, e de longe mais comprometidas do que a maior parte das Fúrias Negras mais jovens. Elas são as primeiras a defender a honra das Fúrias quando a tribo é denegrada por estrangeiros e são a vanguarda da tribo em ataques contra territórios da Wyrm.

A mais falante e carismática participante das Amazonas de Diana é uma hominídea de trinta anos chamada Ângela Clama-por-Sangue. Diferente de outras

membros do campo, ela sabe o valor de alianças silenciosamente estabelecidas; ela trabalha por baixo dos panos, bem como na frente de uma Assembléia. Ela quer afastar o resto da tribo do que ela vê como uma obsessão arcaica e sem sentido como a punição de infratores e seguir a luta do século XXI contra a Wyrm e o Apocalipse.

Carlotta avisa: Apesar do que Symon disse aqui ser verdade sobre a maioria das Amazonas, eu lhe aviso para não despreze-las. Muitas Amazonas de Diana se comportam dessa maneira por um tempo e ou morrem ou amadurecem. Se elas amadurecem, elas aprendem que existe um outro nível para o círculo delas e que ele trata da proteção e não da agressão, da prevenção ao invés da vingança. Em anos passados, o *kuklos* vestia essa faceta abertamente; agora, enquanto o mundo fica cada vez mais insano, a racionalidade deve dar lugar à loucura. Eu lhe suplico, Anxi, para não se unir a essas maníacas. Não há honra no sangue pelo desejo de sangue.

As Bacantes

Qualquer uma das Bacantes irá lhe dizer que elas mantêm as tradições mais antigas e verdadeiras das Fúrias Negras; as Bacantes são a Vingança de Gaia. Uma Bacante preenche seu destino destruindo as posses e os meios de vida dos piores violadores das leis de Gaia. Nem toda Fúria é destinada a vingar a Mãe, as Bacantes lhe

dirão, mas aquelas que entram neste campo são cruéis furacões da destruição.

A maioria dos estrangeiros não distingue entre as Bacantes e as mais numerosas Amazonas de Diana, e ao fazer isso, ignoram a maior rixa contemporânea da tribo das Fúrias Negras. As Bacantes vêem as Amazonas como iludidas cadelas caçadoras de glória e feministas de terceira geração que querem ser vistas como “mulheres que podem chutar traseiros como homens”. Elas acreditam que as Amazonas não querem nada além de se jogarem nas presas da Wyrm ao lado dos Crias e dos Senhores das Sombras — as Bacantes sabem que a guerra tem que ser travada mais próxima do toque da Wyrm sobre a humanidade.

Esse toque é melhor encontrado nos piores violadores das leis de Gaia: estupradores, assassinos seriais, matricidas, grandes poluidores, aqueles que executam experimentos de clonagem humana, e por aí vai. Ao invés de gastar sua energia enfrentando as manifestações mais óbvias do poder da Wyrm, as Bacantes carregam uma punição pessoal, esmagadoramente violenta até os criminosos que descobrem. Esses ataques acontecem em locais distantes dos olhos da humanidade e os em grande escala são frequentemente confundidos com desastres naturais.

Isso não é dizer que as Bacantes não cooperam com o resto da tribo quando chega o momento. Quando um Rastejante Nexus ou um grupo de vampiros ameaça o território da seita, as Bacantes ficam lado a lado das Amazonas para destruir a ameaça. É que, simplesmente, as Bacantes prefeririam descer como um martelo vindo dos céus sob os planejadores e executores de crimes da Wyrm, antes que o perigo chegue a um nível tão óbvio.

As Desbravadoras

O campo das Desbravadoras pode não ser o menor campo entre as Fúrias Negras modernas — essa distinção pertence ao Templo de Artémis — mas seu número está diminuído mais rápido que o de qualquer outro campo. A missão coletiva das Desbravadoras é encontrar novos locais da Wyld que possam ser consagrados à Gaia e transformá-los em caerns. O campo está diminuindo rapidamente devido ao fato de existir poucos locais da Wyld no mundo. Por exemplo, você sabia que não há nenhum local nos Estados Unidos da América onde um humano não possa encontrar uma estrada em um dia de caminhada? O governo canadense entregou um quarto da Colúmbia Britânica aos interesses das madeiras, ao privatizar praticamente cada hectare da antiga floresta que pode ser encontrado na província. Não há nenhum novo local para as Desbravadoras explorarem.

As Desbravadoras modernas mostram sinais de uma rixa por vir. Uma pequena fração do campo, liderada pela Mãe Ragabash chamada Erin Caminha-Pela-Escuridão, acredita que as Desbravadoras precisam encontrar um novo corpo para Gaia em outro lugar na Umbra, em um local seguro que a Wyrm ainda não tenha encontrado; suas seguidoras são aliadas com o campo Wagneriano

dentro da Nação Garou. Caminha-Pela-Escuridão não apareceria e diria que acha que a defesa de Gaia, no plano físico, é uma causa perdida, mas tenho uma certa autoridade para achar que ela secretamente acredita que isso seja verdade.

Porém, o grupo de Desbravadoras de Caminha-Pela-Escuridão é menor do que um quinto do campo; as Desbravadoras remanescentes se dedicam a encontrar locais ocultos da Wyld nos quais possam construir caerns. Exceto por isso, elas procuram por locais antes sagrados que elas possam re-consagrar à Deusa Mãe. Essas Desbravadoras estão sempre em ação; uma vez que um novo caern seja erguido (ou um antigo seja recuperado), elas voltam para a estrada, procurando outro.

Amethyst acrescenta: Além disso, elas roubam fetiches. Oh, não dos Garou que os usam! Não, elas roubam fetiches maculados para destruir ou (melhor ainda) purificar, ou aqueles inutilizados ou dormentes para levar até o Útero.

Você não sabe o que é o Útero? Oh, Anxi...

As Filhas da Lua

O campo das Filhas da Lua é um dos grupos de Fúrias Negras que cresce mais rapidamente. Os rituais e doutrinas das Filhas da Lua ecoam um paganismo da Nova Era moderna — suas crenças e práticas são muito similares àquelas das **strega** que vivem no continente — apesar dos rituais Garou terem suas origens em Gaia e podem ser remontados diretamente uma linha contínua até a antiguidade. Entretanto, as Filhas da Lua se encarregam de manter o espírito de Gaia vivo através da mudança; assim, elas tentam incorporar a força da Wyld da melhor forma que podem. Elas acham que o tradicionalismo oculto do Templo de Ártemis é nada mais do que o toque da Weaver no coração de sua tribo.

As Filhas da Lua abraçam a mudança; elas reconhecem que nenhuma instituição pode suportar o teste do tempo e que esses estabelecimentos criados nos dias da aurora, após o nascimento de Gaia, não possuem lugar aqui, às vésperas do Apocalipse. Apesar dos rituais das Filhas da Lua terem suas raízes milhares de anos atrás, nenhum espírito ancestral das Fúrias Negras reconheceria esses rituais em sua forma moderna. As Filhas da Lua facilmente adaptam os enfeites do mundo moderno para encaixarem suas mágicas — inscrições antes traçadas na rocha foram desenhadas com uma caneta tinteiro por volta de 1700 e podem ser feitas na tela de um laptop nos dias de hoje. Admitidamente, as Filhas da Lua não são Andarilhas do Asfalto — sua espiritualidade não está ligada com a Weaver e nem presa na tecnologia — mas elas não temem o mundo moderno. Uma irmã incapaz de estar presente em uma reunião sagrada ou ritual, pode se comunicar ou observar tudo de um website.

A Ordem da Mãe Misericordiosa

A Ordem da Mãe Misericordiosa — ou apenas a Ordem, de acordo com muitas Fúrias Negras — é

Mais Bruxas!

“Oh, ótimo,” pensa o leitor, “mais neo-bruxas fracotes no Mundo das Trevas. Não temos bastante?” As filosofias das Filhas da Lua, no entanto, dificilmente são todas sobre tranquilidade e amor e tampouco cabem nas crenças Wicca modernas.

O envolvimento das Filhas da Lua com círculos de Wicca em suas comunidades as ajudam a manter um olho em qualquer filhote perdido que possa crescer próximo de suas seitas e as Filhas frequentemente adaptam seus rituais em resposta às úteis informações recolhidas de discussões com os pagãos de tais grupos. Uma vez que alguns feiticeiros humanos e agentes da Wyrn algumas vezes têm um dedo nesses grupos, as Filhas da Lua ocasionalmente descobrem as maquinações de tais seres muito antes que os outros Garou. Porém, ao lidar com os Wicca ou outros grupos neo-pagãos, as Fúrias tentam ensiná-las duas lições importantes.

A primeira é que, apesar da fé ser eterna, a religião deve evoluir. A mudança é necessária para o crescimento; muitos Wiccans saíram do Catolicismo devido a sua estagnação durante anos, mas se negam a aprender as raízes de sua própria religião, muitas das quais são bem recentes. As Filhas da Lua tentam ensinar que toda mulher é um canal para a Deusa, não importando em que “nível” de um “grupo” ela tenha alcançado.

A segunda lição é que, apesar das Fúrias compreenderem a idéia por trás da lei tripla (que tudo que alguém faz volta triplicado), elas avisam àqueles que escutam para não confiar nisto. O mundo é aleatório e acreditar que ele seja justo, amoroso é tanto uma falsa crença quanto é cruel. Certamente que pessoas e até mesmo espíritos podem ser malévolos ou bondosos, mas o mundo (e assim Gaia, ou a Deusa, ou como queira chamá-lo) simplesmente o é. Tentar adivinhar Seus motivos leva apenas à dor quando, e isso inevitavelmente acontece, coisas más recaem sobre boas pessoas. As Filhas da Lua acreditam que é mais importante se preparar para o pior e manter o melhor no coração das pessoas do que assumir o melhor e não pensar no pior.

E, apesar delas não ensinarem seus aliados humanos sobre isso, as Filhas da Lua compreendem a verdade caótica, violenta e brutal do mundo natural e são capazes de se tornarem parte desse caos no momento necessário. Desnecessário dizer que o velho adágio de “Se não prejudicar ninguém, faça o que quiseres” nem sempre ressoa com elas...

Provavelmente *kuklos* mais ridicularizado. Quando a Igreja Católica e suas ramificações e desdobramentos começaram a se espalhar pela Europa, no despertar do Império Romano, a Ordem escolheu não lutar diretamente contra essa ferramenta do Patriarca, mas sim se infiltrar e subvertê-la. Elas ocuparam papéis de apoio

da melhor forma que conseguiam e se tornavam freiras quando a oportunidade aparecia. As “freiras”, como as outras Fúrias algumas vezes zombavam das participantes desse campo, se orgulhavam de sua sutileza em comparação com os outros Garou.

A Ordem é pouco organizada, uma vez que cada matilha de Fúrias tende a suprir as necessidades de Gaia de sua comunidade imediata, sem se importar com os planos da tribo. Em épocas de grande necessidade — houve apenas algumas no último século — a Ordem se reúne em um grande Conselho em um caern isolado ao norte da Itália e define um plano de ação. O último Grande Conselho da Ordem foi convocado durante a Segunda Guerra Mundial; sua líder, Madre Teresa Escondido de Colômbia, morreu durante um ritual há apenas alguns anos. Informes já surgem de que Escondido reside entre os honrados espíritos ancestrais e que cuida de não poucas de suas descendentes entre as Fúrias.

A Ordem da Mãe Misericordiosa trabalha para reformar a sociedade humana usando as ferramentas dessa sociedade — política, arte, cultura popular e, mais especificamente, religião. As Garou da Ordem da Mãe Misericordiosa às vezes participam de uma ordem religiosa quando entram na Ordem (quando a Maldição não interfere muito) e genuinamente concordam com a missão do grupo religioso que participam. Isso pode ser a causa de alguns conflitos internos para as Garou, que assumem uma solene promessa de servir Deus e a Igreja (ou o grupo que participam — as Fúrias da Ordem da Mãe Misericordiosa não participam apenas de grupos católicos) e também devem manter sua responsabilidade primária para com Gaia.

Carlotta opina: O que Symon disse sobre a zombaria que esse campo enfrenta é verdade. Durante meus anos com o Vaticano, eu fui desafiada para um combate até a morte por não menos que três Fúrias, que achavam que eu contribuía para o sofrimento e opressão das mulheres em todos os lugares. O que muitas Fúrias esquecem é que as mulheres em ordens religiosas estão lá por escolha própria. Mesmo elas tendo feito essa escolha devido à culpa, vergonha ou fé, que seja. Não é nosso dever julgar nossas irmãs. Além disso, apesar do nome católico do campo, a Ordem encontra suas participantes em religiões por todo o mundo. Por exemplo, Jesal Voz-das-Areias, uma anciã (e parte do Cálice Externo, se bem me lembro) é uma devota muçulmana, bem como a dama de rituais de um caern no Egito. Ela recebe sua parcela de zombarias por vestir o véu, mas suporta com mais estoicismo do que eu poderia.

Por que eu deixei a Ordem? Minha irmã, o que a faz pensar que deixei? Eu nunca fui uma freira enclausurada, meramente uma historiadora. Entrar em uma ordem religiosa não é necessário para fazer parte da Ordem da Mãe Misericordiosa. Estar meramente associada com uma religião é o suficiente.

A Irmandade

As Fúrias Negras da Irmandade nunca estão

Cristianismo no Mundo das Trevas

Em contraste com o mundo real, no Mundo das Trevas, corpos religiosos conservadores têm muito mais membros e muito mais poder. A Igreja Católica Romana, em particular, tem muito mais membros no Mundo das Trevas que no mundo real; isso pode ser devido à influência da Weaver e de seus trabalhos ou graças às maquinações de vampiros e seres similares.

Isso não é o mesmo que dizer que os denominados Protestantes não possuem membros, claro, mas que no Mundo das Trevas esse tipo de igrejas Protestantes moderadas encontradas por toda a América são muito mais raras, sendo subjugada por congregações do tipo “fogo-e-enxofre” e mais conservadoras. De fato, em cidades pequenas e em comunidades rurais, a justiça de linchamento e o “julgamento de Deus” podem muito bem forçar uma Fúria a assumir uma ação violenta...

entediadas ou sozinhas. Essas Garou controlam redes de contatos e informação que pode rivalizar com aquelas dos Roedores de Ossos ou dos Andarilhos do Asfalto. Quando outra Fúria precisa de algumas informações — o endereço de um executivo, a localização do médico Parente mais próximo ou o nome de uma boa boate para relaxar — ela contata uma Irmã. As Irmãs ganharam muitos favores graças a esse tipo de distribuição de informação, mas elas não cobram tais débitos de suas companheiras de tribo. Muitas admitem serem receptoras de informações naturais — elas apenas tendem a colecionar minúcias e trívias sobre pessoas e locais pelo dia inteiro — e se essa informação se prova útil na luta contra a Wyrn, opa, pelo menos é boa para alguma coisa.

Muitas Irmãs Ragabash também trabalham como adquiridoras. Praticamente qualquer uma delas pode conseguir coisas fáceis (fogos de artifício no estado de Nova York no dia 3 de Julho); algumas podem conseguir coisas difíceis (chave de segurança de um escritório de uma corporação high-tech); as anciãs podem conseguir coisas impossíveis (um litro de sangue de gigante). Elas não são ladras, veja bem; elas apenas parecem saber onde encontrar as coisas.

A Irmandade surgiu durante a Inquisição; as Fúrias que formariam esse campo passaram seus anos afastando Garou, Parentes e mulheres sábias para longe da Igreja e levando-as à segurança. Uma vez que elas conheciam estradas, atalhos e Pontes da Lua por toda a Europa, elas descobriram que a informação que carregavam com elas era no mínimo tão válida para as seitas aliadas como outro par de garras e presas. Os séculos refinaram o papel da Irmandade para o que vemos hoje; elas viajam menos nos dias de hoje, mas ainda executam a atividade que reuniu suas ancestrais.

As Fúrias da Ordem da Mãe Misericordiosa e aquelas da Irmandade não se dão muito bem. A Irmandade vê as Fúrias da Ordem como sendo cooptadas pela Igreja séculos atrás, quando a Irmandade tentava

combater a Igreja — ou pelo menos sair de seu caminho. Poucas Irmãs acreditam que as freiras poderiam passar tanto tempo quanto passaram nos braços do Patriarca sem serem pelo menos levemente maculadas.

Carlotta discorda: Eu já trabalhei ao lado de Irmãs, tanto Garou quanto Parente, e mesmo quando elas conheciam minhas afiliações, elas me julgavam por minhas ações e não por minhas crenças. Symon, talvez sua experiência seja diferente da minha, mas não dê à criança — à jovem irmã, me desculpe — a idéia de que os *kuklos* estão em guerra!

O Templo de Ártemis

Nenhum filhote é permitido a entrar nas fileiras do Templo de Ártemis e talvez um Fostern em cada cem esteja de acordo com os estritos requisitos do Templo para a entrada. O Templo de Ártemis é de longe o campo mais conservador das Fúrias Negras; elas são firmes aliadas do campo das Bacantes, servindo como a sabedoria para a fúria desse grupo.

O Templo de Ártemis encoraja a todas as Fúrias Negras a romperem com as outras tribos, já que esses Garou ignoram a obrigação da raça de atacar os criminosos da lei de Gaia em favor de uma guerra quixotesca que não irão vencer. As Anciãs do Templo sabem que suas companheiras de tribo devem atacar a Wyrn, mas não em um frenesi desordenado, como fazem agora. As Fúrias devem trabalhar de forma coesa e permitir que cada uma das outras tribos façam seu próprio trabalho; matilhas multi-tribais são um disfarce e até mesmo violam as leis de Gaia. Certamente elas violam as aparentes intenções de Gaia ao separar a Nação Garou em treze (tudo bem, dezesseis) tribos nos primeiros dias.

O Templo de Ártemis influencia o Cálice Externo em um nível fora da proporção de seu tamanho. Isso é primariamente devido à demografia; o Cálice Externo escolhe seus membros a partir das mais velhas e experientes Fúrias e o Templo de Ártemis possui mais Anciãs que qualquer outro campo. As Fúrias vão para o Templo de Ártemis à medida que envelhecem e vêm a impotência da ira das Fúrias jovens frente ao poder da Wyrn. Dessa forma, aquelas selecionadas do Templo de Ártemis para o Cálice Externo possuem uma atitude mais cínica e conservadora a respeito do valor de um ataque frontal contra as forças da Wyrn.

Membros do Templo de Ártemis têm sido conhecidas de fazer julgamento de Fúrias que quebraram a lei sem o conhecimento ou consentimento de ambos os Cálices ou das anciãs da seita natal das Fúrias acusadas. Esse tipo de coisa acontece mais frequentemente quando as Fúrias transgressoras residem em um caern multi-tribal e as Anciãs do Templo não acham que as transgressoras irão encontrar uma justiça apropriada nas mãos dos líderes desta seita.

O Templo de Ártemis trata o campo das Filhas da Lua com um certo desprezo; as Anciãs acham as irmãs mais jovens e as pequenas filhas desse grupo saciadas e muito inclinadas a ver suas idéias como revolucionárias,

quando, na verdade, são meramente material antigo da sabedoria de Gaia três vezes digeridas e misturada com um pouco da Nova Era humana. As Filhas da Lua obviamente possuem uma fé verdadeira em seu sistema de crença e as mais pacientes das Anciãs do Templo apenas aguardam para que as Filhas passem dessa fase e unam-se ao resto da tribo.

A Lítania

Tenho certeza que você já ouviu tudo isso. Preste atenção e ouça novamente. Isso algo importante.

Por que? Bem, pense nisso. Você sem dúvida já ouviu coisas desagradáveis sobre todas as outras tribos e provavelmente já ouviu coisas boas também. Mas você sabe que todas as tribos possuem sua própria postura frente ao mundo e de como ele deve girar. Então, quando você pensar sobre a Lítania, lembre-se que todas as tribos concordaram com esses mandamentos muitos anos atrás. Alterar a Lítania requer uma decisão unânime por parte da Nação Garou. Acha que isso aconteceria de novo?

Não Te Acasalarás Com Outro Garou

Bem, por que esta é a primeira lei da Lítania, hmm? Deve ser muito importante. Acho que foi colocada em primeiro lugar porque quando você chegar na última, você já esqueceu dessa. Não, não estou falando sério. Mas é difícil se olhar um impuro no rosto e dizer “seria melhor se você nunca tivesse nascido, sua violação

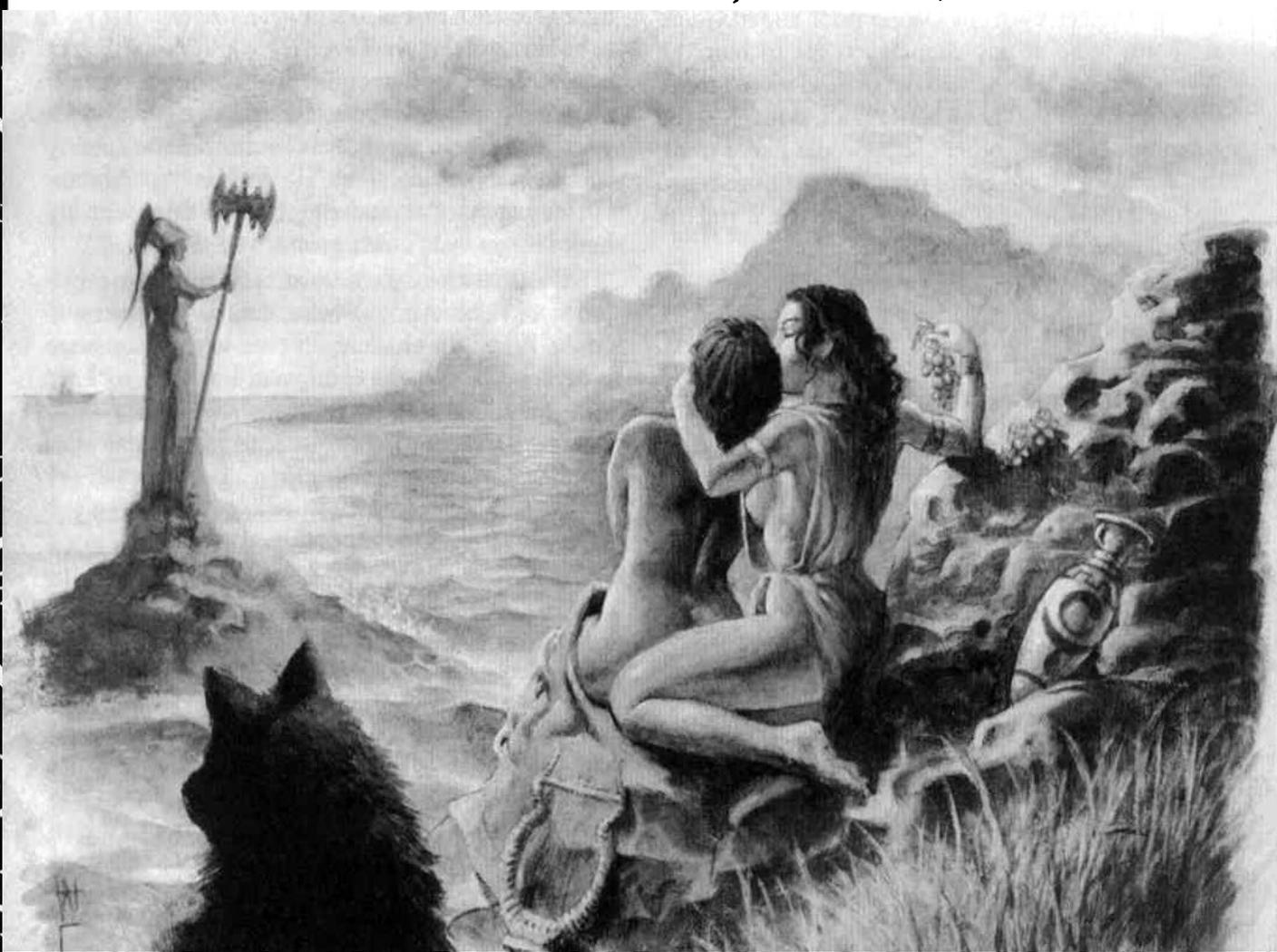
da lei de Gaia ambulante”. Esse tipo de crueldade não ajuda ninguém, não é?

As Fúrias não facilitam para nós, impuros, como eu disse, mas elas tratam melhor o assunto do que algumas tribos. Outros tendem a afastar os impuros totalmente ou usá-los como bucha de canhão e até mesmo entre as Fúrias, nós trabalhamos duas vezes mais pesado. Eu compreendo isso. Realmente. Nós realmente somos crianças concebidas pelo pecado e, apesar de não podermos ser culpados pelos erros de nossos pais (e eles são punidos), pedem a nós que nos esforcemos.

Com tudo isso dito, se você realmente achar que não pode controlar o desejo de se acasalar com outro lobisomem, confesse seus pensamentos impuros a uma anciã da seita. Quando suas orelhas pararem de dor, você não o achará mais atraente.

Carlotta acrescenta: Note que há uma grande diferença entre “acasalar” e “fazer sexo”. Os Filhos de Gaia interpretam assim, eu acho: Sexo com outros lobisomens tudo bem, desde que não resulte em uma gravidez. Bem, o problema é que por qualquer que seja a razão, seja nossa fisiologia única ou uma maldição de Gaia, tendemos a ficarmos grávidas em tais acasalamentos. Há uma solução muito óbvia, claro, e ela acontece frequentemente entre as Fúrias. Obviamente que ter prazer com outra mulher não é para qualquer um.

*Combate a Wyrn Onde Ela Estiver
e Sempre Que Proliferar*



A Lei afirma que “a Wyrm é a fonte de todo o mal do mundo”. Que monte de merda. É muito conveniente, não: coloque a culpa de todos os nossos problemas em um adversário e sempre que alguma coisa der errado, podemos todos gritar “Wyrm”! Liberta-nos de coisas pequenas como responsabilidade.

A Wyrm *não* é responsável por todos os males do mundo. Estupro, assassinato e esse tipo de coisa acontecem e eu aposto que acontecem sem a influência da Wyrm. Então, antes de tudo, liberte sua mente dessa parte da lei.

Bem, com isso dito, ainda é vital enfrentar a Wyrm, pois a Wyrm apenas deixa as coisas piores. Se pudéssemos impedir a Wyrm de tentar corromper e destruir tudo, ainda haveria muito trabalho a ser feito — mas poderíamos fazê-lo sem ter uma entidade praticamente onipotente trabalhando contra nós! Então, quando a Wyrm se mostrar um alvo óbvio, ataque. O Dançarino da Espiral Negra que você rasga em pedaços hoje não irá estuprar seus Parentes amanhã. A comida maculada por Malditos que você queima, não irá envenenar ninguém.

Amethyst avisa: O problema é que tudo o que fazemos ao enfrentar criaturas da Wyrm é um atraso. Nós não ajudamos de verdade. Mate um Dançarino, até mesmo uma matilha deles e ainda assim mais nascerão. Salte em toda oportunidade que você tiver de ferir a Wyrm e você será queimada ou morta em breve. Acho que a Batalha Final não será uma batalha, como gostaríamos as Amazonas e muitos outros Garou. Eu acho que a Wyrm vai nos fazer lutar contra uma grande besta e todos nós pensaremos que vencemos, apenas para descobrir que a Wyrm deu a volta e pegou o troféu.

Respeita o Território do Próximo

Eu não deixo muito a minha seita, a não ser para ir até a Umbra. Minha opinião sempre foi que anunciar a presença e intenções ao entrar no território de outra pessoa é um comportamento educado e apropriado.

Carlotta responde: Sim, é. Mas eu acrescentarei algo mais. Um predador vê qualquer aproximação em seu território como uma ameaça. Se o intruso está próximo de seu refúgio, espere que ele se torne muito violento. Assim, carregue esse mandamento da Lítania na mente se você tiver a oportunidade de visitar um caern mantido pelos Garras Vermelhas, já que eles atacarão intrusos sem pestanejar.

Em caerns e seitas urbanas, uivos de anúncio são, no mínimo, impraticáveis. Mas lá, é quase impossível para um Vigia guardar mais do que o coração de fato do caern em uma cidade. Se você visitar um caern urbano e tiver os meios necessários, chame pelo Vigia ou pelo líder da seita e se anuncie. Como Symon disse, é educado; você não gostaria de visitantes indesejados chegando a todo momento, gostaria?

Amethyst lamenta: Esse Lei é frequentemente desconsiderada. Europeus roubaram dos Puros, todos nós roubamos das outras Feras. Se tivéssemos prestado

atenção nessa Lei, talvez ainda existissem os Bunyip e os Croatan. Mas não o fizemos, nós fomos até suas casas sem nos anunciar e ficamos nervosos quando eles nos enfrentaram.

Se você entrar no território de outra pessoa e se anunciar, isso não significa que você possa ficar. Aquele que ali vive ainda pode mandar você partir e você deve respeitar suas vontades. Apesar que todos os Garou deveriam se ajudar, você não pode presumir conhecer o que está acontecendo em uma seita estranha. Seja cuidadosa ao viajar.

Aceita uma Rendição Honrosa

Veja, todos nós temos problemas de controle de raiva. É parte de quem somos. Isso quer dizer que algum dia, algum Garou, até mesmo uma Fúria, irá lhe encher o saco e você vai perder as estribeiras. Quando isso acontece, Gaia corre o risco de perder dois guerreiros.

Enfrentar outro lobisomem é estúpido. Se qualquer pessoa a desafiar, lembre-se que você tem o direito de invocar um desafio de ludismo ou de resistência (como uma corrida), ou qualquer outra coisa além do combate direto. Mesmo se tiver que ser uma luta, você pode tentar pedir ao Mestre de Desafio que arbitre que a luta vá até o primeiro sangue ou até mesmo até o primeiro a cair. Se tiver que ser presas e garras, porém, tente saber quando foi derrotada. Se estiver ferida, pare. Se for uma questão de honra de vida ou morte, pergunte-se de quem é essa questão. Tenho notícias para você: eu nunca, *numca*, ouvi um Garou morto voltar até nós e dizer, “eu realmente estou satisfeito de ter deixado aquele Ahroun me matar ao invés de me render, pois morrer com minha honra intacta me faz uma força maior para Gaia”.

Morra para ser uma heroína se quiser, mas não morra para provar que estava certa. E, da mesma forma, não mate para se provar também. Quando o desafio termina, quando a vencedora é declarada, aceite a regra e conviva com ela. Isso não significa que não possa manter um rancor se for derrotada e nem se gabar se vencer. Esse é um mandamento da Lítania que estão em pleno acordo.

Carlotta explica: Tudo bem se você está enfrentando alguém que você acredita que não irá rasgar sua garganta caso você a exponha. O problema é que você nunca sabe que vai entrar em um frenesi em uma luta e vê você como uma silhueta em movimento a ser rasgada em duas, ao invés de como uma Garou. Desafios são coisas sérias — nunca inicie um sem um bom motivo.

Submete-te aos Garou de Posto Mais Elevado

Essa é perigosa. “Posto Mais Elevado” é algumas vezes usado como sinônimo para “homem” e você pode imaginar o quão bem isso se dá com as Fúrias Negras. Eu adoraria ser capaz de dizer que as Fúrias compreendem que alguém de posto mais alto não é necessariamente de posto mais alto devido ao seu sexo, mas não é assim. Muitas das Fúrias Negras mais jovens (as Amazonas de Diana em particular) tentam mostrar seus pontos de vista

atormentando machos de qualquer tribo, a despeito de seu posto, e isso as coloca em problemas.

“Submissão” é o outro problema. As Fúrias não gostam da palavra ou do conceito. Tudo bem em seguir uma boa líder. Obedecer ordens durante a batalha é legal. Mas se submeter à vontade de um alfa fica preso na garganta da maioria das Fúrias, especialmente se esse alfa for macho.

Recentemente, tal Lei se tornou menos importante, uma vez que os Cliaths ficaram mais independentes e se perguntam sobre a sabedoria em ficar presos aos métodos antigos, quando os métodos antigos não parecem levá-los a lugar algum. Isso é verdade, especialmente em nossa tribo, já que a divisão entre as Fúrias jovens e velhas fica cada vez maior. Uma vez ouvi uma Cliath perguntar, “O que a anciã vai fazer? Sair do Cálice e chutar o meu traseiro?” Temo que isso seja rude, mas válido.

Carlotta acrescenta: Symon esqueceu de mencionar que os alfas recorrem a qualquer ajuda que eles possam ter sob controle. Às vezes isso significa recitar os feitos de seus ancestrais, outras vezes significa que eles reúnem tropas ao seu redor, mas outras vezes eles tentam forçar a liderança. Se algum Garou tentar dominar uma de suas irmãs, não importando de qual tribo, ajude-a. Não faça vista grossa. Eu dificilmente preciso explicar o que isso vai acarretar.

Oferece o Primeiro Quinhão da Matança ao de Posto Mais Elevado

“De maior posição” normalmente quer dizer “Posto mais elevado”. Esse mandamento diz que os alfas comem primeiro, deixando aos filhotes e impuros os restos. Isso funciona bem para os lobos normais, mas para os Garou, isso tende a gerar atritos.

Como o mandamento anterior, essa Lei comumente se desenvolve em uma irritante competição entre os homens e é desconsiderada entre as mulheres. Quando uma matilha de Garou liderada por uma Fúria Negra mata, seja em caçada ou em batalha, ela normalmente tenta dá o crédito onde ele é devido. Se isso significa deixar o membro mais novo da matilha ficar com o fetiche ou qualquer outro “espólio” que ela teria, é assim que funcionam as coisas. Eu não quero dizer que todas as Fúrias são tão maduras ou igualitárias, mas que a ganância e arrogância que levam os outros Garou a ficarem com todas as melhores coisas apenas porque eles podem não é muito comum em nossa tribo.

Amethyst relata uma história: Ouvi um conto sobre uma matilha que incluía uma Desbravadora. Sua alfa, um orgulhoso e pomposo Andarilho do Asfalto, reforçava esse mandamento severamente. Após uma batalha em que destruíram um poderoso Sanguessuga, a matilha descobriu um fetiche há muito perdido na casa do vampiro. O Andarilho do Asfalto imediatamente o pegou, dizendo que os glifos no fetiche o marcavam como pertencente a sua tribo. E era verdade; o glifo dos Andarilhos do Asfalto estava de fato ao lado da estranha estatueta. A Fúria Negra protestou, mas ele a calou.

Três meses depois, a matilha teve que caçar e matar seu próprio alfa, pelo crime de comer carne humana. Parece que o “fetiche” que ele encontrou estava na coleção do vampiro por uma razão; outro Andarilho do Asfalto o colocou ali para que funcionasse como um dissuasor da fome de sangue do Sanguessuga. Ele teve um... estranho efeito sobre o Garou que o sintonizou. A Fúria poderia ter avisado-o, se ele tivesse deixado.

Não Provarás da Carne Humana

A história de Amethyst nos leva diretamente para a próxima Lei. Todos sabemos porque não é bom comer humanos; por um fato, a carne deles é corrompida pelas químicas que ingerem e por outro fato, nós somos destinadas a protegê-los e vingá-los, não caçá-los. O Impergium já causou danos irreparáveis na psique humana; não temos razão para causar mais. Se for necessário matar humanos, faça, mas se lembre de que você é aquilo que come.

Pela expressão que você está fazendo, posso assumir que acha a noção de canibalismo bastante repulsiva. Isso é bom. No entanto, aqui vai uma palavra de aviso, Anxi. Você nasceu humana, o que significa que se você se afundar profundamente na fúria, você pode se encontrar quebrando esse mandamento apesar de suas intenções. Isso pode lhe dar alguma clemência se for descoberta... mas novamente, talvez não. Além disso, me falaram que a carne humana é viciante. Aqueles que começam a caçar humanos por acidente algumas vezes terminam buscando situações onde sabem que tudo acabará em violência, dizendo que o que eles fazem em frenesi não é sua culpa. Ouvi contos de Amazonas de Diana envergonhadas por suas próprias irmãs por se afundarem demais em seu trabalho.

Respeita Aqueles Inferiores a Ti: Todos Pertencem a Gaia

Outra Lei de dominância, apesar de um pouco mais sutil que as anteriores. Essa pode ser interpretada com um tipo de mandamento “Faça pelos outros” — tudo na Terra é de Gaia, afinal de contas, e como a vida se alimenta de vida, devemos reconhecer que no fim nós nos tornaremos comida também. Os lupinos normalmente não precisam que esse mandamento seja explicado para eles, já que isso vem naturalmente; eles sabem que as presas existem para serem devoradas e os lupinos respeitam seu sacrifício.

Claro que alguns Garou vêem ela como um tipo de *noblesse oblige*, uma lembrança para ser bondoso e simpático com aqueles menores que você. Esses são aqueles que você verá acenando suavemente quando jovens Garou falam sobre os perigos da Weaver assim como (ou ao invés) da Wyrms. E apesar que eu gostaria de dizer que as Fúrias seguem a primeira interpretação, a verdade é que temos muito de ambas em nossa tribo.

Não Erguerás o Vên

Quando as pessoas vêem nossa forma de batalha,

elas ficam loucas por um curto tempo. Algumas vezes, esse “curto tempo” é o resto da vida da infeliz pessoa. Algumas vezes a pessoa tem pesadelos por anos. Às vezes a pessoa lembra de tudo e então temos que nos preocupar com um caçador nos perseguindo ou um repórter andando ao redor da seita.

Não use o Delírio para acobertá-la. Apesar de a imensa maioria das pessoas esquecerá o que foi visto ou sofrer ilusões sobre cachorros selvagens ou ursos, aquela pessoa que se lembrar pode ser o suficiente para lhe causar problemas mais tarde. Da mesma forma, a polícia carrega armas de fogo em algumas nações e quando deparam com um Crinos furioso, ela pode disparar indiscriminadamente. Descubra outra forma de encobrir suas ações. Se a Fúria chegar até você, não deixe ninguém vivo. Pode parecer duro, mas ao viver por essa lei certamente irá fazer com que você não mude de forma sem necessidade.

Lembre-se também que a forma de batalha é a única que incita o Delírio. Você pode mudar da sua forma lupina diretamente para sua forma natural, Anxi, e ninguém que estiver observando irá esquecer ou perder a cabeça.

Esconder da humanidade assusta algumas das Fúrias mais arrogantes, que gostam de ver homens crescidos se molharem e fugir de medo. O problema é que os humanos são obstinados e teimosos, especialmente quando estão com medo ou ódio. Se eles soubessem que existimos, eles se sentiriam ameaçados e viriam até nós com prata e fogo. Disciplina, irmãzinha.

Não Serás um Fardo Para Teu Povo

A idade normalmente não é um problema para os Garou. Morremos em batalhas gloriosas e entregamos nossas almas a Gaia com muito mais frequência do que morremos por causas naturais. Mas esse mandamento não se aplica apenas à morte por idade avançada. Uma Fúria de qualquer idade pode estar ferida além da esperança ou envenenada por Chamas Tóxicas ou qualquer outra toxina da Wyrn. Quando isso acontece, as curandeiras de nossa tribo fazem tudo o que podem para salvar a vida de sua irmã. Buscas na Umbra para encontrar ervas místicas ou para rogar aos espíritos não são incomuns.

Porém, às vezes, simplesmente as deixamos partir. É duro de superar, mas quando não há nada mais a ser feito, as Fúrias tentam aceitar seu destino e partem para a próxima vida. Melhor viver em paz do que viver em agonia, eu sempre digo. Quando chegar a minha hora de morrer, assumindo, claro, que eu não morra em batalha, eu andarei até o mar e deixarei as ondas me levarem até minha última jornada.

Pode-se Desafiar o Líder a Qualquer Momento em Tempos de Paz

Astuta lei essa. Afinal, ela exige paz. E nos dias finais, quando nós estamos em paz?

As líderes das Fúrias Negras — o Cálice Interno — têm outra forma contornar essa Lei. Ninguém sabe quem

são elas ou onde estão! Elas não podem ser desafiadas se ninguém pode encontrá-las. Mas não há necessidade de desafiá-las, já que são escolhidas pela própria Ártemis, certo?

Não estou dizendo que o sistema é corrupto, apenas que pode ser corrompido. De todos os mandamentos da Lítania, esse é o que enfurece a maioria das Fúrias mais jovens, pois ele coloca a possibilidade da mudança na frente delas e então, a retira rapidamente.

Não Desafiarás o Líder em Tempos de Guerra

O que isso quer dizer, eu acho, é que durante uma batalha, a palavra do alfa é a lei. Você não pode perguntar “Por que?” quando o alfa grita uma tática de batalha para você, você simplesmente tem que segui-la. Desobedecer as ordens de um alfa em batalha irá lhe custar pelo menos Renome e com alguma possibilidade, a sua vida. Até mesmo as Ragabash, questionadoras que são, sabem que não devem parar o combate para apontar buracos na estratégia do alfa.

Não Tomarás Qualquer Atitude Que Provoque a Violação de um Caern

Há pouco para se dizer aqui. Esse mandamento da Lítania não está aberto para discussões ou novas interpretações e uma vez que você viva em um dos mais únicos e poderosos caerns restantes, você não achará necessário explicá-lo.

Eu diria, porém, que se um Vigia do caern parece severo ou se as leis parecem estritas, o motivo é esse mandamento. Melhor um pequeno inconveniente para você do que um caern perdido.

A Face da Mãe

Os quatro Garou levantaram da rochas enquanto começavam a desaparecer na névoa. Anxi se perguntou onde eles iriam agora, o que mais ela poderia aprender. Carlotta se aproximou e a névoa se abriu para ela, como se ela abrisse uma cortina. Os quatro lobisomens passaram pela abertura, chegando ao que parecia ser uma livraria.

“É aqui que eu faço muito do meu trabalho, irmã,” disse Carlotta, talvez com um leve toque de orgulho em sua voz. “Daqui alguém pode aprender praticamente qualquer coisa sobre o mundo em que vivemos. A única coisa melhor é viajar — você aprende um bocado com isso.”

Carlotta abre um gigantesco atlas e aponta para a Grécia. “Começamos com sua terra natal?”

Europa

Um lugar tão pequeno e ainda assim com culturas tão diferentes! Qualquer biólogo lhe dirá que você pode medir quão bem uma área é viável medindo a diversidade de vida que ela possui. A Europa tem muito a oferecer para as Fúrias, tanto em aliados como em inimigos.

Leis das Fúrias Negras

Carlotta acrescenta à Lítania:

Symon explicou bem a Lítania e como ela se relaciona conosco, mas deixe-me acrescentar algumas “leis” que as Fúrias consideram praticamente tão importantes.

- **Não Tolare Abuso à Mulher:** Mulheres não são, em sua maioria, tão *fisicamente* fortes como os homens. Isso significa que às vezes elas precisam de proteção. Dificilmente preciso dizer a você o que fazer para evitar isso.

- **Lembre-se de Seus Pais:** A menos que eu tenha perdido um grande evento teológico, não houve qualquer concepção imaculada recentemente. Isso significa que você nasceu de um homem e uma mulher. Não importa seus sentimentos pessoais pelos homens, eles são e sempre serão metade da equação. Um homem não é mal simplesmente devido ao seu sexo; acreditar nisso não é melhor do que chamar as mulheres de “sexo frágil”.

- **Treine os Fracos; Proteja os Indefesos:** Você lembra da diferença, certo? Pessoas fracas produzem mais pessoas fracas e uma vez que os humanos não possuem, virtualmente, nenhum método de seleção natural, é nosso dever tentar consertar suas fraquezas da melhor forma que possamos.

- **Mantenha os Locais da Wyld Puros:** Essa lei possui significado simbólico e literal. Algumas Fúrias assumem que isso significa “proteja sua sexualidade”: Isto é, não desista dela por pouco. Outras acreditam que seja simplesmente um lembrete para proteger caerns e outros locais sagrados. Acho que significa ambos e mais; as mulheres carregam muitos segredos e nossa conexão com a Mãe é algo que o homem pode tentar adivinhar, mas nunca sentir. Creio que esse mandamento é um lembrete para reverenciar o que é ser uma mulher.

Você deve estar ciente que os caerns na Europa são mais prováveis de abrigar apenas uma tribo do que em outras terras. Isso quer dizer que a maioria das nossas irmãs daqui vivem na Grécia, apesar de que uma Fúria ou outra pode ser encontrada em outras partes do continente. Onde quer que sejamos necessárias, nós vamos — desde que tenhamos permissão, claro. Isso quer dizer que somos raras nas terras natais germânicas e escandinavas dos Crias de Fenris — por razões óbvias.

Grécia

Nossa amada terra natal tribal. Poucos de nossos Parentes lupinos ainda vivem aqui. As *strega* — nossas Parentes humanas capazes — também residem aqui, levando notícias para nós ou oferecendo hospitalidade ou um local de descanso. A ilha que abriga a sua seita, na verdade, pertence legalmente a um grupo de *strega* que vive no continente, mas tenho certeza que você sabia disso. Apesar de nossos números terem diminuído,

sempre se pode encontrar nossas irmãs nas ilhas da Grécia. Se as lendas são verdadeiras, o Cálice Interno reside em uma das muitas ilhas no Mar Egeu, guardando um poderoso, mas muito bem escondido, caern — não muito longe da seita que lhe abriga, imagino. Claro que se ouve muitas lendas sobre o Cálice Interno.

As seitas na Grécia possuem assembléias abertas a todas Fúrias Negras ocasionalmente. Se tiver a chance — e provavelmente terá, já que é nativa dessas ilhas — sugiro que vá. Em primeiro lugar, as assembléias irão permitir que você se delicie nos ritos das Fúrias, ouça suas canções, dance e uive com suas irmãs e seja uma verdadeira filha da Wyld. Além disso, elas lhe darão uma visão sobre as Bacantes, pois, apesar de nem todos de nós pertencer a esse círculo em particular, todas nós carregamos a Fúria delas. Nem todos os nossos rituais são puros e alegres; um bom número deles são sangrentos. Algumas vilas menores da Grécia ainda colocam em suas janelas ervas especiais para afastar os lobos e trancam bem suas portas quando ouvem nossos gritos. Algumas vezes, como aconteceu com Acteon, um jovem homem se encoraja e segue os barulhos. Como aquele infeliz caçador, ele aprende uma lição breve e brutal sobre lidar com seus próprios assuntos.

Os Balcãs

Há algo aqui, alguns terríveis servos da Wyrms que conduzem as pessoas dessas terras aos horríveis feitos que fazem. Elas parecem querer a liberdade, mas campos de estupros e outras atrocidades que surgiram por aqui não estão no curso da liberdade. Algo está levando os cidadãos para esses males, pois não creio que eles o fizeram por conta própria.

Mas mesmo assim, sou forçada a encarar a possibilidade de que a única causa para o sofrimento nos Balcãs é a tolice humana. As Fúrias Negras e os Senhores das Sombras trabalharam juntos para encontrar a fonte de tudo isso, mas nada foi descoberto. Seria mais fácil para todos nós se algum espírito da Wyrms, não importa quão poderoso, se mostrasse e reivindicasse a responsabilidade. Quanto tempo o mundo durará se os humanos fazem o trabalho da Wyrms e com tanto entusiasmo?

Ásia

Os únicos Garou nativos do Extremo Oriente, até onde sei, são os Portadores da Luz Interior. Nunca tive a chance de conversar com um desses Garou e, agora, talvez eu nunca tenha. Considero isso uma vergonha, pois sei pouco do que acontece na Ásia. Ouço histórias de crianças fêmeas afogadas ao nascer e de horríveis anéis de troca de escravos — mas nada das Fúrias que vivem por lá.

Amethyst acrescenta: Eu ouvi que outras Feras na Ásia podem se unir às matilhas dos Garou e que eles respeitam os Garou, ao invés de temê-los ou odiá-los. Deve ser realmente estranho, participar de uma matilha com um lagarto ou uma raposa!

Oriente Médio

Vejo pela sua expressão que não ouviu coisas boas sobre o Oriente Médio. Eu nunca estive por lá e tudo que posso lhe dizer é que ler o Corão dá uma visão muito diferente do Islã do que é praticado na verdade.

O Corão, por exemplo, diz que as mulheres devem usar véus para que não sejam molestadas e mantenham sua dignidade. A idéia é que os homens falem com elas e não olhem desejosamente. Não posso dizer que não concordo com o espírito, mas o problema é que ele tem o efeito de fazer com que as mulheres pareçam iguais e não posso evitar de sentir que isso nos faz como comerciáveis para muitos homens. Além disso, não é apenas o véu que nos causa problemas. A circuncisão feminina, apesar de não ser uma prática islâmica oficial, acontece. Há certas circunstâncias onde é judicialmente legal para um pai matar sua filha.

Se for se aventurar por lá, esteja preparada para manter sua Fúria em cheque. Os Sanguessugas são poderosos no Oriente Médio, no Egito em especial, e nós temos pouquíssimos refúgios seguros.

África

Outra terra que já viu mais do que sua parcela de derramamento de sangue nos anos recentes. Massacres criaram ou alimentaram Malditos, que começaram a infectar outros, que apenas pioraram a situação. A única parcela de esperança que posso oferecer aqui é o Ahadi. As notícias que chegaram até nós, através dos Peregrinos Silenciosos, falavam de uma aliança de espécies — muitas das Feras na África concordaram em ajudar, ao invés de enfrentar, umas às outras. Não posso dizer quais são as particularidades desse acordo; tudo o que sei é que os partidos envolvidos parecem compromissados em ajudar uns aos outros por mais do que uma tarefa ou outra. Só o tempo irá dizer quão bem esse acordo funcionará, mas dificilmente preciso dizer que as Fúrias que sabem dele o apóiam completamente.

Eu sei, é mais um gesto que a promessa apropriada de aliança. Afinal, nós não somos fortes na África — não há lobos por lá! Os Roedores de Ossos e os Peregrinos Silenciosos descobriram meios de se acasalar com os canídeos locais, mas eles guardam seus segredos; e verdade seja dita, eu não tenho nenhuma vontade de aprender o segredo de me acasalar com chacais.

América do Sul

Alguns tolos e jovens hominídeos das outras tribos caem na persistente lenda urbana de que uma “tribo perdida” das Fúrias vive nas profundezas da floresta tropical. Estou certa de que na imaginação daqueles que perpetuam o mito, essas mulheres selvagens vestem biquínis de pele de jaguar, possuem maravilhosos cabelos loiros e depilam suas pernas regularmente.

O que é verdade é que a Floresta Amazônica não está mais perto de ser salva do que estava dez anos atrás — na verdade, ela perdeu mais e mais terreno. Os

humanos idiotas continuam a pensar que se eles pudessem derrubar as árvores, eles teriam uma terra ótima para a agricultura, sem nunca perceber que é a própria floresta que preserva a terra. E assim, a guerra na Amazônia continua e a cada ano mais Garou morrem. O líder de guerra é um dos Fenrir, o que causa às Amazonas de Diana uma consternação sem fim. Eu ouvi, no entanto, que a resposta comum desse líder a um desafio é, “Me diga por que você pensa que poderia fazer melhor”. Uma vez que poucos jovens grandiosos possuem boas respostas para ele, ele considera esse o fim do desafio.

Uma das guerreiras mais importantes na Amazônia é Electra Dama de Armas, uma Galliard que deseja preservar os contos da guerra. Apesar de admirar seu nobre esforço e o sucesso que ela teve em interagir com os nativos, se nós não vencermos a guerra, não importará quão bem as histórias foram preservadas.

América do Norte

A não ser pelo meu lar na Itália, aqui é onde passo a maioria de meu tempo. Estudei na América e ainda me surpreende a notória liberdade que os cidadãos possuem e como eles optam por desperdiçá-la.

As mulheres sofrem aqui, é verdade, e o sofrimento não é garantido por leis, como é em outras terras. Uma mulher que é estuprada pode mover uma ação legal contra seu ofensor — mas muitas não o fazem. Pois muitas acreditam que os tribunais nada farão — e se seus ofensores forem ricos e privilegiados o suficiente, isso é uma verdade infeliz. O sexo forçado entre namorados é um fato da vida nos *campi* das universidades e os chefes das fraternidades, técnicos, os chamados educadores — todos eles fazem vista grossa, receosos de ofender os bacharéis. Uma esposa que é espancada pode deixar seu marido — mas geralmente, ela permanece, acreditando que ele mudará. É uma crença bela e otimista, e algumas vezes é verdade, de que uma pessoa — um homem — é capaz de mudar, mas quantos espancamentos são necessários para derrubar todas as probabilidades?

E isso não é a pior coisa sobre esse país. Celebidades e anúncios mostram mulheres magras e de aparência doentia sendo adoradas e aproveitando a vida. Assim, garotas jovens sentem-se anormais e odeiam seus corpos. A Igreja repudia a sexualidade por qualquer motivo, exceto a procriação — e as mulheres aprendem a temer seu poder sexual. E nós não podemos atacar os escritórios das companhias de publicidade uivando o Hino da Guerra. As mudanças necessárias devem ser feitas em uma mulher de cada vez e não nos resta anos o suficiente para fazer isso.

Austrália

As Fúrias podem ter se aliado aos Senhores das Sombras na Europa, mas na Austrália a questão é outra. Pouco mais de um punhado de Fúrias vivem aqui, a maioria delas no Protetorado da Ilha do Canguru. Fora dali, você pode encontrar uma Fúria ou outra em outras terras e em outras seitas. Porém, os espectros dos Bunyip



assassinados perambulam a Umbra da Austrália e as Fúrias participaram na matança ao lado de todas as outras tribos (exceto pelos Filhos de Gaia, assim eles dizem). O tempo pode apagar a memória, mas nós ainda temos sangue em nossas garras. Lembre-se disso, caso se aventure pela Austrália.

A Umbra

Amethyst fala da Umbra: Carlotta me deixou falar sobre o mundo espiritual, o que é apropriado uma vez que sou não apenas uma lupina, como também sou uma Theurge. Talvez as anciãs da sua seita falaram sobre os Reinos Umbrais para você? Bom, então eu tenho que apenas citar alguns locais importantes.

Primeiro de tudo, qualquer Reino que ainda seja da Wyld e puro é importante para nós. A Pangéia nos permite colocar nossas diferenças tribais de lado por um tempo, enquanto ainda corremos de maneira selvagem e livre. O Coração da Wyld, algumas vezes chamado de Reino do Fluxo, é um local comum para as Fúrias fazerem suas buscas. Algumas Fúrias hominídeas precisam compreender a beleza da Wyld — e assim, algumas Bacantes que se afundaram demais em sua reverência precisam ser colocadas no caos e forçadas a nadar contra ele. É difícil, mas é um bom exercício.

O reino natal das Fúrias é... o lar. Não há outra forma de descrevê-lo. Mesmo se nós nunca tivéssemos

visto a Grécia, as Fúrias sentem-se como se estivessem no lugar certo ao entrarem no reino. Se tiver sorte, você será convidada para uma assembléia no reino natal, apesar que devo avisá-la, elas podem ser bem selvagens... e sangrentas. Apesar de Carlotta ter mencionado que há rumores que o Cálice Interno se encontre em uma das Ilhas Gregas no Reino, eu acho que é mais provável que ele se encontre em nossas terras natais tribais da Umbra.

Por fim, há mais um Reino que visitamos com frequência: Atrocidade. Eu já estive por lá, irmã, e permita-me dizer que se você pensa que as coisas estão ruins na Terra... você está certa. Todos os crimes do homem contra a mulher estão lá para se ver, então, se você precisar de um incentivo para agir contra um homem em particular, esse incentivo está por lá em algum lugar. Apenas se lembre de que tudo que você vê na Atrocidade **já aconteceu**. Se você tentar enxergar como se estivesse acontecendo agora, você enlouquecerá. Eu vi uma Fúria correr de emanação para emanação, tentando acabar com o horror. Perdemos o rastro dela — ela ainda está por lá ou peregrinando em algum lugar da Umbra.

As Tribos

As outras 12 tribos — onze, na verdade, da Nação Garou — possuem seus próprios costumes e seus pontos

fracos. Bem, vem na minha mente que eu tinha... aqui.

Essa transcrição é simplesmente a opinião de duas Fúrias registrando suas experiências e visões sobre as outras tribos. Leia, mas lembre-se que as Fúrias Negras raramente falam em uníssono. Isso é verdadeiro desde as opiniões mais triviais (quais bandas locais são as melhores?) até as mais importantes (qual parte da Tríade é o maior inimigo?).

Assim, a respeito das opiniões das Fúrias sobre as outras tribos, decidi que seria mais realista apresentar duas opiniões. A primeira é de Cara, uma jovem Fúria Amazona de Diana. A segunda é Konstantina, uma Fúria mais velha, que participa do Tempo de Ártemis. Nenhuma delas fala precisamente pela “maioria” das Fúrias Negras, claro, mas você deve ser capaz de triangular a opinião média da tribo. Nem Cara e nem Konstantina são infalíveis, claro, e as três de nós iremos interromper às vezes para lhe oferecer as nossas opiniões.

Roedores de Ossos

Cara: Eles residem na cidade e trabalham com os Andarilhos do Asfalto, Rakin e espíritos da Weaver. Não confio neles. São cães tarados e, por Gaia, é como se eles nunca tivessem farejado uma mulher limpa antes. Que parte de “Não Te Acasalarás Com Outro Garou” esses porcos não entendem? Evite-os se puder.

Konstantina: Não deixe que o comportamento e os maneirismos deles a enganem. Tais vagabundos e favelados possuem contatos por toda a cidade. Os evito sempre que possível, mas quando não tenho outra opção e preciso de informação na cidade, vou até eles. Claro que a informação não sai barata.

Symon intervêm: Cara parece achar que os Roedores de Ossos e os Ratkin são grandes companheiros. Além do fato de que ambos veneram o mesmo totem, não tenho razão para crer que os dois grupos tem um contato, não mais do que o raro contato entre uma matilha que segue a Pantera e os Bastet.

Filhos de Gaia

Cara: De forma geral, eu zombaria desses caras — somos uma *raça guerreira*, ninguém falou isso aos Filhos? Mas ouvi que uma irmã de minha seita teve um bebê macho que passou por sua Primeira Mudança recentemente e que os Filhos de Gaia o adotaram sem pestanejar, sem nenhuma menção a uma dívida devida ou suporte à criança. Começo a pensar que os Filhos podem ser mais necessários à guerra do que eu acreditava...

Konstantina: Eles são nossos melhores aliados e mais fortes em uma batalha que a maioria pensa. Eles podem até dar a outra face várias vezes, mas quando eles impedem o golpe que está por vir, sua resolução é incomparável. Seus inimigos rapidamente se arrependem disso.

Fianna

Cara: Oh Gaia, mais cachorros tarados. Bêbados também. Eles são como os Roedores de Ossos com roupas

limpas, mas que não abrigam invasores. Suponho que sejam bons em batalha, mas as besteiras tipo “och e begorrah” que alguns deles usam para impressionar garotas americanas são simplesmente um saco.

Konstantina: Os Fianna são ferozes e apaixonados; o amor deles pela vida os torna aliados valiosos na guerra contra a Grande Destruidora. Alguns deles podem ser um pouco fora de época algumas vezes, admito, mas prefiro tê-los ao nosso lado que contra nós.

Pensamentos de Amethyst: Tenho um Fianna em minha matilha. Certa vez, precisávamos descobrir o segredo de um humano que trabalhava em uma companhia chamada “Avalon” e ele encontrou com o homem em um bar e bebeu com ele até que o homem dissesse ao meu companheiro de matilha o segredo. Ele não usou um Dom por medo de atrair Malditos — tínhamos visto muitos na área. Os Fianna possuem habilidades que devemos respeitar.

Crias de Fenris

Cara: Uma de minhas irmãs de matilha “nasceu” entre os Crias de Fenris, no estado de Minnesota. Uns grandes filhas da puta que nunca deveriam ter nascido. Ela pôde com qualquer um deles durante sua infância e após sua Primeira Mudança, ela podia lidar com qualquer briga com filhotes machos, mas ela nunca recebeu um pingo de respeito. E as fêmeas da seita a enchiam por insistir que ela estava recebendo o tratamento adequado. Como se ela tivesse que suportar dez anos de abuso antes de ser permitida a falar. Ela está muito melhor agora que se uniu a nós e alguns Crias de Fenris possuem cicatrizes de batalha como evidências.

Konstantina: São cães infames. Seu comportamento durante e após a Segunda Guerra Mundial foi positivamente vil; eles usaram a guerra como desculpa para cercar caerns de Garou que estavam ocupados demais enfrentando os servos da Wyrms das terras natais dos Fenrir para defender seus locais sagrados. Podem até existir Crias de Fenris honrados, escondidos nos cantos do mundo, mas em toda minha vida encontrei apenas um punhado deles.

Carlotta acrescenta: Eu gostaria de discordar com minhas irmãs, mas eu, também, não vi nada mais do que violência e bravatas dos Crias. Eles parecem achar que somos a antítese deles, o que é uma atitude que ambas as tribos *devem* eliminar se formos vencer a guerra.

Andarilhos do Asfalto

Cara: Os Andarilhos do Asfalto são boa gente. Alguns deles são um pouco estranhos, com sua obsessão por bugigangas tecnológicas e esse tipo de coisa — eu vivo ouvindo rumores de Andarilhos do Asfalto com implantes tecnológicos e não posso imaginar a maioria dos espíritos aprovando *isto*. Mas eles são muito úteis se você tiver que ir até as cidades. Eles tem dinheiro, lugares para se ficar, conhecem bons lugares para se divertir e possuem acesso a armas, explosivos, coletes à prova de bala e — bem, você entendeu a idéia.

Konstantina: Nos dias antigos, quando os

Andarilhos do Asfalto viviam nas cidades porque era a maneira mais fácil de se controlar milhares de humanos, eles serviam a um bom propósito. Hoje, eu não posso evitar de crer que eles estão aprisionados nas teias do Nomeador demais para servir à Gaia. Eles podem ter brinquedos úteis e armas que nenhuma das outras tribos tenham, mas eles confiam nelas por demais.

Carras Vermelhas

Cara: Não posso me desculpar o suficiente com esses sujeitos pelos crimes que meus parentes humanos fizeram a eles. Pelo amor de Gaia, como eu tentei. Acabei por desistir. Eles possuem muito ódio e a semi-extinção de sua espécie é algo que não se pode ignorar. Mantenho distância sempre que posso.

Konstantina: A Wyrn tenta esses Garou; o ódio deles é forte demais e eles possuem tanta Fúria que eles se aproximam das portas de Malfeas. Gaia nos ajude se nós os perdermos para os Espirais Negras; seus números podem ser poucos, mas perdê-los logo após perder os Portadores da Luz Interior seria um golpe do qual a Nação Garou possa não se recuperar.

Senhores das Sombras

Cara: Você sabe como os Crias de Fenris gostam de dar a impressão de que eles entrarão em frenesi e devorarão sua face a qualquer segundo? Os Senhores das Sombras gostam de dar a impressão de que eles escaparão e lhe matarão durante seu sono em uma noite qualquer.

Konstantina: Nós nos vemos em uma nova aliança com os Senhores das Sombras aqui na Europa. E eles não são os Senhores das Sombras de que sempre se ouviu histórias. Eles patrulham conosco os Balcãs, lado a lado, e trabalham com nossas matilhas como iguais. Eles trabalham para desenraizar a Wyrn tão ferozmente quanto nós o fazemos. É um pouco enervante. Eu estou me rasgando entre o sentimento de que talvez a propaganda dos Presas de Prata sobre eles possa ter sido algo errado e o sentimento de que eles devem ter uma adaga escondida em algum lugar.

Symon avisa: Ninguém se identifica como “mal”. Os Senhores das Sombras não se envolvem em sujeira apenas porque eles gostam disso. Eles têm um plano e eu tremo ao considerar que ele pareça envolver as Fúrias.

Peregrinos Silenciosos

Cara: Imagino que eu ache esses caras ilariamente simples pelo fato deles falarem tão pouco. Quando eles comentam sobre algo é uma piada seca ou uma observação notoriamente perceptiva. Eles são bons companheiros de viagem; é uma pena que eles não fiquem em um lugar e se unam a nossas seitas. Precisamos de mais Garou como eles.

Konstantina: Alguns Peregrinos Silenciosos querem dinheiro ou favores em troca do compartilhamento do conhecimento que eles trazem de todos os cantos do mundo. Não negue isso, filha. Pague-os. Você receberá muito mais do que barganhou. Os Peregrinos Silenciosos são aliados abençoados.

Presas de Prata

Cara: Não conheço nenhum Presa de Prata com menos de trinta e cinco anos. Acho que as linhagens são fracas demais por aqui para que o Falcão os aceite ou algo assim. Os que conheço são notoriamente corajosos em batalha, mas nem sempre são coerentes ou úteis fora de uma batalha. Alguns precisam dizer ao Falcão para afrouxar seus quadris um pouco — estou certo de que há Presas de Prata jovens, mas muito poucos, pelo que vejo.

Konstantina: Eles ainda lideram a Nação Garou e o Rei tem minha lealdade — depois de Gaia e o Cálice Interno, é claro. Quando os Presas de Prata são coerentes e direcionados, eles são Garou lendários: brilhantes, honrados e ferozes. Só lamento que eles não sejam tão frequentemente coerentes ou direcionados.

Carlotta acrescenta: A maioria dos líderes nacionais é ridicularizada sem piedade, pois todos os erros que cometem são mostrados ao mundo. A verdade é que nenhuma das tribos possui uma história pura, a história dos Presas só é mais conhecida. Com isso dito, devo admitir que ultimamente eles parecem um pouco... instáveis.

Uktena

Cara: Os Uktena parecem como o resultado final de um pesadelo de Klansman: eles são prazerosamente semi-mulatos, com características de todos os seis continentes em suas faces. Os Uktena que conheço são bons amigos e aliados valorosos.

Konstantina: Se me perguntar, direi que tempo demais gasto com forças além de seu controle corrompeu esse povo. O primeiro lugar a ir se você quiser saber o que os Malditos locais estão fazendo é até um Uktena. A última coisa a se perguntar é onde eles conseguem suas informações. Use-os quando puder, mas não se apóie ou confie neles.

Symon resmungo: Malditos oportunistas. Na Guerra das Lágrimas, eles enfrentaram os Bunyip como todo mundo e então pegaram muitos de seus caerns. Você encontrará caerns na América (do Norte e do Sul) que antes pertencera às outras Feras e que agora estão nas mãos dos Uktena. Não direi que planejaram isto, mas eles com certeza não impediram que isso acontecesse.

Wendigo

Cara: Os Wendigo me lembram dos Garras Vermelhas em muitas maneiras: claro, eles se ferraram, mas ainda são imbecis. Eles poderiam ser de uma ajuda fantástica na luta contra a Wyrn se pudessem engolir seu orgulho por apenas um minuto.

Konstantina: Aqui, no Velho Mundo, nós não encontramos muitos Wendigo. Eles parecem insulares e devotados às suas terras natais. Isso é algo que aprecio, claro, mas é de alguma forma um pouco visado demais, com o Apocalipse aparentemente como uma certeza naquele local. A Wyrn devorará as Terras Puras e também os espíritos do vento. Ainda assim, são corajosos e ferozes; boas qualidades para se ter ao seu lado.

Portadores da Luz Interior

Cara: Eu nunca conheci nenhum Portador da Luz Interior. Não tenho certeza se sei qual é a deles.

Konstantina: Os Portadores da Luz sempre estiveram entre dois mundos. É decepcionante que eles optaram por abandonar esse para melhor servir sua percepção das necessidades do mundo. Espero que seus novos aliados na Ásia percebam o que eles buscam.

As Raças

Por muito tempo, pensamos que todos os outros metamorfos estavam mortos — pensamos ou temíamos. Mas agora os rumores são tão persistentes que parece que muitos deles conseguiram sobreviver no fim das contas e que talvez eles ainda possam ser nossos aliados mais uma vez. África, Austrália, Amazônia... recentemente parece que as rixas que separaram as Feras estão se curando, devagar, mas curando. Se for verdade, então todos os filhos de Gaia encontrarão a ocasião para comemorar. Só espero que aconteça a tempo.

Ajaba

Conheci uma Fúria que disse ter falado com uma mulher-guepardo, que por sua vez disse a ela sobre uma raça de homens-hiena. Esses “Ajaba”, ela disse, se chamavam de “eleitores dos mortos” — um título pretensioso se é que ouvi direito — e afirmou que eles estavam mortos, todos eles. Uma história estranha, eu acho, nada mais do que uma lenda urbana.

Então, no ano passado, descobri que a porta para minhas estantes tinha sido forçada e os livros estavam caídos. O intruso aparentemente encontrou o que queria e haviam rastros curiosos levando para fora da sala. Após organizar tudo, descobri que tudo o que faltava era um diário manuscrito de um missionário que viajava na África e suas experiências com uma tribo que temia um demônio chamado Seb-at-Al. Ao que me lembro, o demônio assumia a forma de uma grande hiena e levava jovens mulheres para servir de companheiras de procriação para seus seguidores. Coincidência, espero.

Ananasi

Claro que você já ouviu a história de Arachne, a orgulhosa tecelã que desafiou Atena para um concurso para ver quem era mais habilidosa com o tear... e perdeu. Como punição por sua temeridade, Atena a transformou em uma aranha. Eu não tenho nenhuma idéia que ponta de verdade possa ter nesse conto, mas ouvi que os sobreviventes do povo-aranha são amargurados com alguma coisa...

Bastet

Apesar de algumas Fúrias reverenciarem a Pantera como seu totem, os metamorfos-felinos nunca foram aliados próximos. Acho que é porque o papel deles não é claro — nós somos guerreiros, os Corax são observadores, então, o que os Bastet fazem? Eles parecem redundantes, na melhor das hipóteses.

Porém, eles descobrem muitos segredos que não vemos. Fazer com que eles desistam desses segredos, no entanto, normalmente dá mais trabalho do que vale a pena.

Corax

Os corvos têm relações mais próximas com os Crias e com os Fianna que conosco, mas eles ocasionalmente visitam as Fúrias. Seus maiores guerreiros são fêmeas, o que, claro, nos liga de alguma maneira. Caso tenha a chance de conhecer um Corax, tire proveito da experiência e aprenda tudo o que puder.

Curabit

Entristeço-me pela passagem dos homens-urso. Apesar de que não digo isso com frequência, a tolice que levou ao assassinato deles só poderia ter vindo de um homem — um rei. Acho que uma de nossas tribos teria sido melhor deixada sozinha.

Symon discorda: Nenhuma tribo se eximiu de lutar na Guerra da Fúria. Sinto muito sobre isso, mas é verdade.

Amethyst dá esperança: Conheci uma irmã que disse que sua matilha seguia o Urso e que ele pediu a elas para cuidar de suas crianças. Será que talvez não estejam todos mortos?

Mokolé

Os mitos gregos estão repletos de dragões: Ladon, Tifão, Píton, Hidra e por aí vai. Eles nunca estão em papéis favoráveis; a maioria deles só existe para que um herói o mate. Isso, para mim, é mais do que uma razão para fazer as pazes com os Mokolé. Todas sabemos como as lendas retratam as bruxas e os lobisomens e quão corretas essas lendas estão.

Nagah

Supostamente, os Nagah possuíam fortalezas no Egito junto com os Peregrinos Silenciosos. Talvez eles, estupidamente, tenham ficado quando os Peregrinos fugiram, talvez os Garou assassinaram todos eles na Guerra da Fúria. Não posso me entristecer pela passagem deles sem saber mais sobre quem eles eram e é curioso que tão poucos contos dos metamorfos-serpentes ainda existam.

Nuwisha

Uma vez vi um homem se aproximar de uma matilha de Fúrias Negras e cumprimentá-las com um “Ei, garotas!” Claro que elas o rodearam ameaçadoramente; ele não hesitou. Elas o empurraram um pouco; ele não desmanchou o sorriso. Por fim, uma delas perguntou a ele o que ele queria ao tratá-las tão desrespeitosamente. Ele apenas sorriu ainda mais e perguntou se elas realmente eram garotas. Nenhuma delas soube como respondê-lo. Afinal, se elas dissessem “não”, elas estariam negando seu sexo. Se dissessem “sim”, elas pareceriam tolas. Não me lembro de nenhuma delas respondendo, mas o Nuwisha apenas saiu, deixando-as confusas e frustradas.

Symon resmungo: É por isso que não gosto dos

homens-coiote. Essas brincadeiras estúpidas que fazem supostamente ensinam algo, porém mais normalmente apenas ofendem ou nos enfurecem. Nunca gostei de piadas práticas e não gosto da idéia de encher alguém apenas para ensinar alguém a não responder. Você pode perder sua cabeça ao fazer isso a pessoa errada.

Ratkin

Symon mencionou mais cedo que os Ratkin compartilham um totem — mas nada mais — com os Roedores de Ossos. Tudo o que sei é que os Parentes roedores dos Ratkin espalham doença e miséria e apesar de compreender que doença é uma forma necessária de controle populacional algumas vezes, isso não diminui o terror daqueles que sofrem com ela. Eu não tenho idéia de quantos Ratkin ainda vivem hoje, mas não confio em nenhum deles.

Rokea

Eu nunca vi um metamorfo-tubarão, nem espero —

Anxi interrompe: Metamorfo-tubarão? Isso é estranho — durante nosso último festim, eu corri até um penhasco onde podia observar o mar. Eu pude ver um grupo de tubarões se afastando da ilha, mas eles pareciam diferentes — um tinha cabeça de martelo, mas o resto não. Acham que poderia ter Rokea ao redor de Ecube?

Os Outros

Tudo é possível, irmãzinha. Outras criaturas dividem o mundo invisível conosco e seria bom que você soubesse algo sobre elas. Ouça com atenção.

Vampiros

Os Sanguessugas têm o domínio nas cidades. Deixe que os Andarilhos do Asfalto e os Roedores de Ossos brinquem como quiserem: os vampiros estão por aqui, se escondendo entre os humanos. Nós — os Garou — ajudamos a fazer isso ao assustar os humanos para que deixassem suas cidades mais fortes e mais defensivas. Os vampiros os seguiram e se alimentavam deles secretamente, assim o fazem nos dias de hoje.

Os vampiros apóiam qualquer tentativa dos humanos de desfazer e destruir o mundo natural. Isso faz com que fique mais fácil para eles encontrarem comida. A América possui um grande número de vampiros, alguns dos quais andam em bandos e podem enfrentar até mesmo os Garou em uma batalha. Na Europa, seus números são menores, mas cada Sanguessuga é muito mais velho e mais poderoso. Suas mágicas podem lhe escravizar e alguns Garou, pelo que fiquei sabendo, até mesmo se viraram contra suas matilhas para lutar por seus mestres morto-vivos. Esse tipo de escravidão não é consciente e qualquer Garou que cair sobre tal truque deve ser libertado, de um jeito ou de outro.

Magos

Nem todos os humanos que soltam magia são ruins; algumas das *strega* estão entre eles e há magos que respeitam as leis de Gaia. No entanto, o mais normal é

que eles olhem para as criações de Gaia e as enxerguem como “ingredientes” ou recursos ao invés de espíritos.

Amethyst intervêm: Magos são perigosos e ignorantes! Minha matilha encontrou um grupo deles vivendo na América que tinha uma jovem Fúria Negra vivendo entre eles. Quando ela Mudou, eles a convenceram de que ela estava possuída, trancaram-na em um quarto e lançaram feitiços para impedi-la de se transformar. Quando nós a encontramos, ela estava tão profundamente em Harano que tivemos que levá-la para Umbra, até nossas terras natais, para expulsar o Harano! Os magos eram mulheres, mas elas não entendiam e quase mataram sua irmã. Cuidado com os magos, Anxi, pois eles têm poder, mas não sabem como usá-lo direito.

Fantasmas

Os espíritos dos mortos nem sempre descansam em paz. Apesar dos Peregrinos Silenciosos saberem mais do que eu, posso dizer que uma mãe que morre com a dor do parto ou uma mulher espancada até a morte pode muito bem continuar por aí, buscando esperança ou vingança. Se for possível, dê a essas pobres sombras o que elas querem e ajude-as a encontrar a paz.

Claro que, algumas vezes, os homens que nós matamos permanecem dessa mesma forma. Infelizmente, não podemos matá-los duas vezes.

Symon avisa: Os mortos não estão ficando sob o solo. Um Peregrino Silencioso, que ficou uma noite em minha seita, contou histórias de cadáveres saindo de suas sepulturas e caçando humanos que causaram dor a eles. Logo, Carlotta, pode ser possível “matá-los duas vezes”.

Changelings

Os sátiros são raros nessas noites escuras e modernas, mas eles estão por aí. Alguns deles são porcos, pelo que me disseram, mas mesmo assim, eles podem ser bastante sedutores. Lembre-se que o povo do sonho são ainda menos prováveis do que homens normais de estarem ao seu lado na outra manhã. Então, planeje o local de seu encontro corretamente, caso você opte por ceder ao desejo.

Retorno

Enquanto Carlotta fala, Anxi percebe que Symon desapareceu. Antes que ela possa abrir sua boca para perguntar onde ele foi, Amethyst desaparece de sua vista, o sorriso lupino ainda em sua face.

Anxi olha para Carlotta, confusa e assustada. Carlotta sorri e acena para ela. “Encontraremos-nos novamente, irmã,” ela diz. “Esteja pronta — você pode ter algo para me ensinar até lá”. E com isso, ela e a biblioteca desaparecem.

Anxi acorda na lagoa com o cheiro de carne sendo assada. Ela se chacoalha, muda para a forma lupina e respira profundamente. Coelho, ela descobre, e percebe que ela dormiu ao lado da Lagoa o dia inteiro. Ela corre atrás do cheiro — ela tem muito que perguntar às anciãs.



RGM

Capítulo Três: Da Donzela à Anciã

A mulher é o aliado natural da mulher
— Eurípides

Apesar dos sentimentos contrários de seus caluniadores, as Fúrias Negras são qualquer coisa, menos uma tribo homogênea cheia de “cadelas guerreiras chutadoras-de-traseiros”. Há várias ferramentas que você pode usar como jogador para diferenciar mesmo personagens aparentemente idênticas, digamos, duas Fúrias Negras Philodox hominídeas. Uma das formas mais efetivas de se fazer isso é a astuta aplicação dos Antecedentes, campos, Dons e rituais.

Antecedentes

A maioria dos Antecedentes pode ser facilmente personalizada para adaptar uma personagem Fúria Negra em particular. Abaixo estão algumas formas de fazê-lo; obviamente, isso não deve ser visto como uma lista abrangente ou qualquer tipo de restrição. Você deve encarnar seu personagem como você o vê, deixando essa lista servir como inspiração para suas próprias idéias.

Aliados

As Fúrias Negras que se unem após abandonar sua tribo “de sangue” freqüentemente retêm aliados Garou na tribo anterior; eles podem ser relações sanguíneas ou simplesmente amigos que a Fúria fez em sua antiga vida. Naturalmente, os Aliados não precisam ser Garou; como muitas Fúrias são membros de grupos humanos de ação política, como o Greenpeace, elas freqüentemente têm

aliados próximos ali.

Os Aliados das Fúrias raramente são membros de outras raças sobrenaturais; somente o Povo Gentil tem qualquer tipo de afinidade pela Wyld e eles nem mesmo reconhecem a palavra. Pior, dizem que eles vivem sob um regime antiquado e repressivo. Mesmo aqueles que não vivam sob tais regentes, são extremamente difíceis de serem encontrados por acaso, dirá tornarem-se amigos.

Ancestrais

Certamente valeria a pena decidir em qual período histórico os Ancestrais de uma personagem se originaram. Aqueles que viveram nos primeiros dias, as Primeiras Filhas, serão obstinadamente difíceis de tirar vantagem com segurança. Assim como espíritos totêmicos, em seu direito, elas se mantêm extremamente ocupadas — e além disso, o espírito de uma Fúria Negra que viveu nos dias anteriores à civilização não será de muita utilidade para uma personagem moderna. Por outro lado, uma Fúria da Era de Ouro de Atenas provavelmente sabe muito sobre como farejar violadores e destruí-los, enquanto uma enfermeira de alguma época da Grande Guerra era provavelmente hábil em lidar com danos agravados provocados por armas químicas.

Contatos

Para uma personagem Fúria, ter Contatos somente em abrigos para mulheres, na Organização Nacional das

Mulheres e no programa da faculdade local para Estudo das Mulheres é o maior dos clichês. Fúrias Negras são, na maioria dos casos, pessoas. Elas correm entre os membros de todos os grupos e classes durante um dia normal; o atendente de um bar de motoqueiros local provavelmente tem informações muito mais interessantes e úteis que um professor enclausurado. Contatos na comunidade feminista local certamente são apropriados para uma personagem cujos Antecedentes impliquem nisso, mas não deixe isso se tornar uma rotina.

Fetiches

A arma fetiche mais comumente usada entre as Fúrias é não a Klaive, mas o Labrys, um machado de guerra de duas lâminas que dizem ter sido a arma favorita de Isthmene nos primeiros dias da tribo. Muitos dos mais poderosos artefatos fetiches da tribo (Fetiches nível 4 e 5) são remanescentes da era de ouro das Fúria na Grécia e Micena, esses tendem a manter um estilo característico do Egeu. A maioria dos artefatos de metal provenientes daqueles dias são de bronze, não de aço, mas como itens encantados, eles raramente sofrem com o resultado de sua composição.

Os fetiches modernos das Fúrias são ferramentas práticas (como a lanterna de Diana da “Unidade na Mudança”) assim como normalmente são artefatos sagrados. A maioria dessas ferramentas é projetada para ajudar as Fúrias a rastream e destruir transgressores das leis de Gaia — não apenas criaturas da Weaver e Wyrn, mas molestadores e estupradores humanos ou corporações parasitas amorais.

Parentes

Assim como todas as tribos, com exceção dos Garras Vermelhas, os Parentes das Fúrias Negras são geralmente humanos; os poucos Parentes lupinos que as Fúrias possuem são cuidadosamente rastreados e estimados. Os Parentes das Fúrias Negras são muito mais devotos de Gaia que seus vizinhos, o que significa que suas ligações com as comunidades cristãs e muçulmanas são um pouco tensas. Por outro lado, tais comunidades não ficariam terrivelmente surpresas em ver pessoas estranhas (como uma matilha típica de Garou) entrando ou saindo da casa do Parente.

Mentor

O papel de Mentor das Fúrias Negras é comumente das Anciãs, embora algumas Mães tenham Cliaths sob suas asas. Anciãs ativas (das quais não há falta) são certamente mais capazes em uma luta que suas mais decrépitas irmãs mais velhas, mas são menos disponíveis para se confiar em sua ajuda, já que elas estão tão freqüentemente cumprindo com seus próprios deveres. Anciãs que se “aposentaram” do serviço ativo — devido à idade ou enfermidade — estão mais disponíveis para instrução e aconselhamento, mas são geralmente incapazes de ajudar uma jovem Fúria em batalha.

Fúrias podem ter mentores de outras tribos — alguns impuros o fazem, tendo mentores da tribo de seu pai —

mas eles são quase que somente Garou fêmeas. Para uma jovem Fúria Negra de qualquer sexo ter um homem como mentor é um tapa na cara de muitas Fúrias mais velhas.

Raça Pura

Fúrias com níveis altos de Raça Pura tendem a ter pelagens negras e lustrosas na forma lupina e traços mediterrâneos na forma hominídea. Aquelas com níveis muito altos tendem a causar desconforto em humanos machos só em ficar algum tempo próximas a eles, mas isso provavelmente só ocorre com homens que já são propensos a sentirem-se desconfortáveis próximos a mulheres fortes. Raça Pura não necessariamente leva ao sucesso social entre as Fúrias Negras, como levaria em uma tribo como os Presas de Prata.

Recursos

O nível de Recursos de uma Fúria Negra varia de acordo com o local, campo e política; é difícil fazer generalizações sobre esse Antecedente. Fúrias conservadoras mais comumente investem em tratados de matas virgens, para ajudar a mantê-las imaculadas; progressistas preferem ter ferramentas com as quais enfrentar a Wyrn. Aquelas na Europa talvez tenham menos em dinheiro líquido e mais na forma de heranças, passadas através de dezenas de gerações de Fúrias; mas isso não é um indicador seguro. Membros da Ordem da Mãe Misericordiosa, que vivem na Igreja, fazem voto de pobreza e, portanto, possuem níveis baixos de Recursos; aquelas do campo das Desbravadoras tendem a não ter grandes propriedades imobiliárias, mas podem ter carros possantes e abundância em dinheiro vivo.

Quando calcular a pontuação de Recursos de um personagem, é sempre bom parar um momento e pensar sobre a fonte de seus rendimentos. Algumas Fúrias Negras dão seu melhor para manter trabalhos diários e usam esse rendimento para sustentar-se (e, comumente, também suas irmãs de matilha e filhas). Outras vivem como Garou em tempo integral e contam com o dinheiro da família (algumas talvez até possuam esposos Parentes que trabalham diariamente, com muito desse dinheiro indo para a tribo). Aquelas que vivem em áreas suficientemente selvagens como Garou em tempo integral não precisam de nenhuma pontuação de Recursos.

Rituais

As Fúrias Negras conhecem dúzias de rituais que mantém longe dos olhos de Garou machos, assim como de outras tribos; mesmo uma jovem Fúria pode aprender alguns rituais da Donzela ou outros rituais mantidos longe de outras tribos. Obviamente, muitos dos rituais compartilhados são úteis para todos os Garou: o Ritual da Dedicção de Talismã é freqüentemente útil demais para não se ter, para os hominídeos. Certos *kuklos* talvez descubram que rituais particulares, das Fúrias ou não, são bastante úteis: as Desbravadoras, por exemplo, freqüentemente usam o Ritual de Abertura de Caern e tentam assegurar que um membro de todas as matilhas

das Desbravadoras conheça o Ritual de Construção de Caern ou o equivalente das Fúrias, Parir o Caern (veja abaixo).

Totem

Como membros de matilhas mistas, as Fúrias Negras podem seguir qualquer espírito totem que as aceite. E matilhas exclusivamente de Fúrias não necessariamente têm que adotar um dos totens tribais tradicionais (Pégaso, uma das Górgonas etc). Entretanto, muitas o fazem. Em tempos recentes, as Górgonas, anteriormente conhecidas como as Medusas, se dividiram em cinco totens separados, com cada uma das Primeiras Filhas adotando um grupo de matilhas para chamar de seu. Jogadores de personagens em matilhas que previamente seguiam as Medusas devem escolher uma entre as cinco irmãs para seguir ou podem preferir que o Narrador faça essa escolha por eles, confrontando suas personagens com um velho novo espírito totem todos de uma vez. Veja “Totens” abaixo para mais informações sobre isso.

Fúrias raramente seguem totens que elas sintam representar a dominação do homem sobre a mulher, tais como Touro ou Avô Trovão; elas também evitam totens ligados à Weaver como a Barata.

Campos e Antecedentes

Membros de determinados campos freqüentemente concentram-se em Antecedentes particularmente apropriados; como anteriormente, não deixe que a lista a seguir funcione como uma camisa-de-força, mas use-os como você achar melhor.

• Amazonas de Diana

Como guerreiras agressivas de Gaia, as Amazonas de Diana têm muitas das opções de Antecedentes disponíveis para elas; sua característica mais peculiar é que elas acreditam, corretamente, que são iguais a qualquer Garou macho que encontrem. Algumas vivem em um local fixo próximo a um caern em particular; essas talvez desenvolvam ligações com a comunidade humana local e construam seus Antecedentes apropriados. Outras perambulam pelo globo caçando corrupção para esmagar e seria melhor que selecionassem Antecedentes diferentes.

• Bacantes

Essas irmãs primitivas gastam muito de seu tempo na perseguição e destruição daqueles que violam as leis de Gaia. Para esse fim, elas tendem a se concentrar em Fetiches e Rituais. Seu Totem é quase sempre o Pégaso ou uma das Górgonas (veja “Totens”, acima, para a condição atual das Górgonas). Como tradicionalistas com atitudes absolutamente elitistas, as Bacantes tendem a escolher seus membros entre aquelas Fúrias com maiores pontuações em Ancestrais e Raça Pura, embora esses Antecedentes não sejam necessários para se tornar um membro.

• Desbravadoras

Como mencionado anteriormente, as Desbravadoras não mantêm muitas ligações com a sociedade humana e têm muito poucas posses para mantê-las presas em

qualquer lugar por muito tempo. Como resultado, poucas delas têm muitos pontos em Recursos ou Aliados. Somente algumas poucas Desbravadoras possuem o Antecedente Parentes; apesar delas possuírem vários Parentes, elas não podem cultivar laços com os mesmos. As Desbravadoras muitas vezes têm pontuações respeitáveis em Fetiches (tesouros encontrados) e Rituais (geralmente rituais de caern).

• As Filhas da Lua

As Filhas da Lua têm bons relacionamentos com seus Parentes de ambos os sexos e muitos deles são capazes o bastante para serem considerados Aliados em vez de “meros” Parentes — algumas poucas mulheres sábias entre as Parentes das Filhas praticam magia real de alguma forma. As Filhas da Lua estão entre os campos mais místicos; seus membros possuem pontuações altas em Rituais (concentrados em rituais místicos) e frequentemente possuem abundância de Fetiches também, embora seus fetiches raramente sejam armas. As Filhas da Lua nutrem boas relações entre membros jovens e mais velhos e muitas Filhas jovens têm o Antecedente Mentor.

• Ordem de Nossa Mãe Misericordiosa

Como um grupo composto basicamente por freiras — ou aquelas que se disfarçam de freiras — a Ordem raramente tem membros com altos níveis de Recursos. Fetiches, também, podem se sobressair demais para serem aceitáveis nesse tipo de comunidade. Contudo as Garou da Ordem possuem altos níveis em Aliados e Contatos, graças a seu papel nas comunidades humanas.

• A Irmandade

Membros da Irmandade possuem níveis respeitáveis de Parentes, Aliados e Contatos — sua rede de contatos através da sociedade humana lhes dá grande liberdade para andar por onde quiserem. Elas podem obter lucro em cima dos vários itens que obtêm para os outros Garou — embora elas nem sempre o façam — portanto, é perfeitamente razoável para um membro da Irmandade possuir um bom nível de Recursos.

• O Templo de Ártemis

Pouquíssimos personagens iniciantes seriam membros apropriados do Templo de Ártemis; esse campo consiste em sua maioria das mais velhas Mães e Anciãs. Tradicionalistas perto da mesquinhês, as Fúrias mais velhas do Templo possuem altas pontuações em Rituais e Raça Pura. Elas raramente possuem pontos em Mentor, já que normalmente servem como Mentoras para Garou jovens. Suas pontuações no Antecedente Totem são frequentemente altas, já que elas conhecem melhor como aplacar os espíritos guardiões de suas próprias matilhas.

Dons

Gaia é generosa com Seus poderes mágicos, Luna e o Pégaso olham amorosamente para as Fúrias Negras, oferecendo-lhes Dons que nenhuma outra tribo possui. Aquelas habilidades listadas sob “Dons Tribais” podem ser ensinadas a membros de outras tribos (com o custo

adicional normalmente associado a eles). Dons de Campos e Dons relacionados à passagem da idade, contudo, estão disponíveis somente para Fúrias Negras; os espíritos de Gaia que os ensinam se recusam a ensinar membros de qualquer outra tribo.

Dons de Tribo

• **Olhos Vigilantes (Nível Um)** — Desde tempos imemoriais, as Fúrias Negras têm sido capazes de determinar a localização daqueles que quebram as leis de Gaia. Tais seres (humanos, Garou ou espíritos) nem sempre estão corrompidos pela Wyrn — ou Weaver; como no exemplo clássico, Orestes não estava sob a influência de nenhum ser sobrenatural quando matou sua mãe, Clitemnestra, mas ele quebrou as leis de Gaia fazendo isso. Esse Dom tem sido a ferramenta das Fúrias para esse tipo de caçada; com alguns instantes de concentração, a Fúria Negra que usa Olhos Vigilantes pode, a grosso modo, determinar a distância e direção desse tipo de criminoso mais próximo. Esse Dom é ensinado por um espírito-coruja.

Sistema: O jogador gasta 1 ponto de Gnose e testa Percepção + Investigação (dificuldade 6). Sucessos indicam a distância e direção do violador das leis de Gaia mais próximo (como interpretado pelo Narrador). Note que esse Dom não identifica o violador e é algo vago: tem uma margem de erro de aproximadamente 10% na distância entre o Garou e sua presa (isso significa que, se o criminoso está a dez quadras, o Dom indicará a área de uma quadra). Uma falha crítica causa a identificação de um alvo falso.

MET: Você gasta um instante em contemplação das leis de Gaia e conta com sua própria espiritualidade para sentir aqueles que violaram ou perturbaram tais leis. Declare ao Narrador, gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Mental Estática, dificuldade de seis Características (reteste com *Investigação*); se for bem-sucedido, o Narrador irá apontar para você a direção aproximada do violador mais próximo das leis de Gaia.

Note que talvez não haja sempre um violador dentro da distância; é bastante provável que o Narrador anuncie: “Não há violadores dentro das proximidades”. A superdependência desse Dom — uma Fúria que se torna obcecada em usar esse Dom constantemente, ir ao enalço e matar as vítimas — pode, por si mesma ou não, levar a *usuária* a transgredir as leis de Gaia. Note também que por esse Dom indicar somente uma área geral da localização do transgressor, ele não tem como destruir um ocultamento sobrenatural. A Fúria pode compreender que “Há um transgressor próximo”, mas não sabe exatamente onde ou como vê-lo.

• **Língua de Kali (Nível Dois)** — Nos dias do mito ancestral, a criatura da Wyrn, Raktabija, aterrorizava o subcontinente indiano. Raktabija não podia ser morto. Cada gota de seu sangue que tocava a terra fazia emergir um novo Raktabija. Logo após a batalha contra ele começar, o campo estava apinhado com Raktabijas, cada um ávido pelo sangue dos Garou e espíritos de Gaia. A

deusa-mãe Parvati (um aspecto de Gaia) finalmente tomou o campo contra Raktabija, em seu aspecto do horrendo demônio-guerreiro Kali. Kali estendeu sua língua através do campo de batalha, impedindo que qualquer gota do sangue de Raktabija tocasse a Terra. Ela então ordenou aos Garou e deuses presentes que destruíssem a criatura da Wyrn, o que eles fizeram.

O Dom Língua de Kali remove a habilidade de uma criatura de curar dano. Seus efeitos têm um prazo relativamente curto, mas se uma criatura é destruída enquanto sob o efeito, essa morte será permanente. O que a Mãe dá, a Vingança da Mãe pode tirar. Esse Dom é ensinado por um espírito-cobra.

Sistema: A Fúria deve antes tocar a vítima, então o jogador gasta um ponto de Fúria e testa Manipulação + Medicina (dificuldade é a Fúria do alvo ou sua Força de Vontade -3, o que for menor). Cada sucesso representa um turno em que a criatura alvo não poderá usar nenhuma habilidade regenerativa ou curar danos infligidos naturalmente. Mesmo Dons sobrenaturais de cura, como o Toque da Mãe falharão no alvo durante esse período. Esse Dom funciona igualmente em humanos, Garou e espíritos materializados. Espíritos inteiramente na Umbra são imunes aos efeitos do Dom a não ser que a Fúria esteja também no mundo espiritual.

MET: Você deve derrotar o alvo em uma Disputa Social, usando suas Características Sociais contra duas vezes a menor Característica entre Fúria ou Força de Vontade do alvo (use Força de Vontade em vítimas sem Fúria), usando *Medicina* para retestes. O alvo não pode curar-se ou ser curado de qualquer ferida de qualquer tipo pelo próximo turno inteiro. A cada duas Características Sociais que você gaste imediatamente após ganhar o teste, garante um turno extra de duração sob os efeitos desse Dom. Qualquer vítima morta sob os efeitos desse Dom morre permanentemente. Espíritos na Umbra não são afetados pela *Língua de Kali*.

• **Atiçando a Chama da Alma (Nível Dois)** — Cada aspecto da vida de uma Fúria tem forças diferentes: A fúria da Donzela pela dor de Gaia é incomensurável, a vontade da Mãe é indomável e a espiritualidade da Anciã é bela e terrível. Uma Fúria Negra Donzela pode usar esse Dom para repor suas forças naturais sacrificando suas naturezas suprimidas. A maior força da Donzela é sua fúria; ela pode sacrificar sua vontade e espiritualidade para alimentar essa fúria para queimar intensamente. Um espírito-carcaju ensina esse Dom.

Sistema: Uma Donzela que use esse Dom testa Inteligência + Ocultismo contra sua Fúria permanente; ela gasta um ponto de Força de Vontade e um de Gnose para reabastecer seus pontos de Fúria se conseguir 2 ou mais sucessos.

MET: Somente uma Fúria Donzela pode usar esse Dom. Faça uma Disputa Mental Estática, dificuldade igual a suas Características de Fúria permanentes, reteste com *Ocultismo*. Se for bem-sucedido, gaste uma Característica de Força de Vontade, uma de Gnose e duas Características Mentais. Você recupera toda sua

Fúria temporária.

• **Expondo a Vontade (Nível Três)** — A vontade da Mãe é impossível de ser dobrada quando ela não deseja ceder. Ela pode sacrificar sua fúria e energia espiritual para repor sua força de propósito. Esse Dom é ensinado por um espírito-mula.

Sistema: Uma Mãe usando esse Dom testa Inteligência + Ocultismo com uma dificuldade igual a sua Força de Vontade permanente; ela gasta um ponto de Fúria e um de Gnose e repõe sua Força de Vontade se conseguir 2 sucessos ou mais.

MET: Somente uma Fúria Mãe pode usar esse Dom. Faça uma Disputa Mental Estática, com dificuldade igual a suas Características de Força de Vontade permanentes, reteste com **Ocultismo**. Se for bem-sucedida, gaste uma Característica de Fúria, uma de Gnose e duas Características Mentais. Você recupera toda a sua Força de Vontade temporária.

• **Chamas de Héstia (Nível Três)** — As Fúrias Negras reverenciam os sagrados locais da Wyld no mundo; parte do conjunto de ferramentas da tribo é o Dom Chamas de Héstia, que permite a uma Fúria Negra purificar uma pessoa, espírito ou objeto com uma chama espiritual cauterizadora quente e branca. O fogo reluz ao redor das mãos da Fúria, possibilitando-lhe aplicar o Dom em qualquer coisa que ela toque. Esse Dom é ensinado por um avatar de Héstia, a Professora.

Sistema: Gaste um ponto de Gnose e teste Gnose com uma dificuldade 8. O sucesso permite à Fúria purificar comida ou água contaminada, curar danos causados por radiação, veneno ou doença a um Nível de Vitalidade por sucesso. As Chamas de Héstia duram por somente um turno; porém, uma Fúria pode ativar o Dom e atacar um inimigo em um mesmo turno. Chamas de Héstia causam um nível de dano agravado, não absorvível, por sucesso no teste do Dom, se usado contra Malditos ou Fomori no combate corpo-a-corpo.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Estática de Gnose, dificuldade de oito Características. Você pode tocar um objeto e purificá-lo de qualquer contaminação de doença, veneno ou radiação. Se você usar as Chamas de Héstia em uma criatura, ele cura um Nível de Vitalidade de dano perdido devido à mácula, e pode (à critério do Narrador) purgar a corrupção do sistema da criatura. Usado em combate, você pode golpear com suas mãos envoltas em chamas (utilizando regras de combate desarmado normal) e infligir um nível extra de dano agravado que não pode ser reduzido de qualquer maneira.

• **Reforçar o Nome Verdadeiro (Nível Quatro)** — A Anciã não tem necessidade da fúria da filhote e seus truques são suficientes para fazê-la sobreviver ao dia que a natureza corpulenta da Mãe falhar com ela. Ela pode sacrificar seu ódio e sua vontade para revigorar suas conexões espirituais. Esse Dom é ensinado por um Luno.

Sistema: Uma Anciã usando esse Dom testa Inteligência + Ocultismo com uma dificuldade igual a sua Gnose permanente. Ela gasta um ponto de Fúria e um

ponto de Força de Vontade e recupera toda a sua Gnose se conseguir 2 ou mais sucessos.

MET: Somente uma Fúria Anciã pode usar esse Dom. Faça uma Disputa Mental Estática, dificuldade igual a suas Características permanentes de Gnose, reteste com **Ocultismo**. Se bem sucedida, gaste uma Característica de Fúria, uma de Força de Vontade e duas Características Mentais. Você recuperará todas as suas Características de Gnose.

Dons de Campo

Como dito anteriormente, os segredos dos Dons a seguir são guardados com zelo pelos membros dos vários campos. Apesar de não ser inconcebível que uma Fúria possa aprender um Dom de outro campo, nenhum Garou que não seja uma Fúria Negra pode aprender qualquer Dom desta seção.

Amazonas de Diana

• **Tiro Verdadeiro (Nível Um)** — A precisão de Ártemis na caçada não pode ser igualada por ninguém; esse Dom permite às Donzelas repetirem as façanhas espetaculares de suas tias com o arco no campo de batalha ou na caçada. Ele é menos efetivo para Mães e Anciãs que para as Donzelas, mas ainda lhes dá algum benefício. Esse Dom é ensinado por um Luno.

Sistema: Gaste um ponto de Fúria e receba +3 dados para sua parada de dados para um único tiro de flecha. Mães e Anciãs recebem somente +2 dados; dizem que Luna favorece aquelas Garou que a repetem em seu aspecto de Ártemis. Esse Dom pode ser usado em conjunto com Rajada de Flechas, abaixo, mas apenas numa flecha por turno.

MET: Gaste uma Característica de Fúria para ganhar um bônus de três Características (Donzela) ou de duas Características (Mãe e Anciã) no tiro de uma única flecha. Isso pode exceder suas Características máximas, mas funciona uma única vez em um turno.

• **Rajada de Flechas (Nível Dois)** — O arco de Ártemis destruiu muitos monstros de mitos tanto dos humanos quanto das Fúrias Negras; a encarnação de Luna como caçadora tinha um rápido e preciso tiro com arco. Então, Luna ensinou suas crianças como preparar e disparar flechas mais rapidamente que um humano poderia conseguir. Esse Dom é ensinado por um Luno.

Sistema: Gaste um ponto de Fúria; pelo o restante da cena, o personagem recebe um tiro de arco (mas não de besta) livre por turno, sem nenhuma penalidade na parada de dados. Desse modo, o personagem pode simplesmente atirar duas vezes, cada uma sem penalidades, ou ela pode atirar três vezes e sofrer uma penalidade de -2 no primeiro tiro, -3 no segundo e nenhuma penalidade no tiro garantido pelo Dom: Rajada de Flechas.

MET: Gaste uma Característica de Fúria. Enquanto estiver usando o arco, você ganha um tiro de flecha extra por turno, adicionado a qualquer outra ação que você tome. Isso não é acumulativo, você não pode usar



múltiplos Dons *Rajada de Flechas* para ganhar vários tiros extras por turno. *Rajada de Flechas*, uma vez invocado, dura o resto da cena/hora.

- **Nevasca de Flechas (Nível Quatro)** — A Fúria Negra que usa esse Dom realmente mostra que ela se iguala a qualquer homem — ou máquina — no campo de batalha. Uma vez que Nevasca de Flechas é ativada, a Garou espalha uma dor atemorizante pelas hordas que se opõem a ela. Heroínas com esse Dom já, sozinhas, acabaram com cargas de cavalarias, nos dias em que esse tipo de coisa ainda acontecia. Atualmente, entretanto, a Fúria com esse Dom é a aliada perfeita quando perante uma horda de criaturas da Wyrn. Um espírito-porco-espinho ensina esse Dom.

Sistema: Gaste um ponto de Força de Vontade e dois de Fúria, e você atira uma única flecha (sem nenhuma penalidade por múltiplas ações) em cada inimigo no alcance de 90 metros, em um máximo de 20 inimigos. Simplesmente teste uma vez para acertar, usando as penalidades de visão e disposição para o inimigo mais difícil de acertar e aplique o número de sucessos contra cada inimigo, que pode individualmente absorver, esquivar etc, como o Narrador achar melhor.

Esse Dom é limitado pelo número de flechas que você tiver em mãos: todas as flechas que você pretende atirar devem estar em algum lugar em que seja facilmente

armada e atirada (numa aljava nas costas ou cintura ou cravadas com a ponta no chão a sua frente; espalhadas no chão próximas a você não será suficiente). O arco e as flechas podem ser modernos, mas não podem apresentar nenhum equipamento baseado na Weaver (como mira a laser ou pontas explosivas) para receber qualquer bônus em precisão ou dano extra. Embora um arco fetiche que dispare flechas-amuletos seja aceitável.

MET: Gaste uma Característica de Força de Vontade e duas de Fúria. Você pode imediatamente atirar com uma flecha (considerando que você tenha um arco e flechas mundanas suficientes ao alcance das mãos) em cada alvo que você possa ver com seus próprios sentidos não ampliados, com um máximo de 20 alvos.

Bacantes

- **Rasgar (Nível Dois)** — As Fúrias míticas não usavam espadas ou machados para destruir os inimigos dos Deuses. As Fúrias Negras da antiguidade não usavam armas para matar os inimigos de Gaia. Elas usavam dentes e garras e o poder absoluto do animal. Apesar de muitas Bacantes certamente usarem os *labrys* ritualísticos e arcos da tribo e outras carregarem klaives e outras armas fetiche, quando elas entram em frenesi a maioria delas luta com suas armas naturais. Mesmo fora do frenesi, as Bacantes reconhecem o fator intimidante

de rasgar um inimigo com presas e garras, e muitas se divertem em sua natureza primitiva. O Dom: Rasgar possibilita à Bacante estraçalhar substâncias que ela normalmente não conseguiria dilacerar normalmente e causar tanto dano com suas armas naturais quanto outros causariam com uma espada humana. Esse Dom é ensinado — muitas vezes com um efeito cômico — por um espírito do vinho.

Sistema: Gaste 1 ponto de Fúria e teste Força + Instinto Primitivo (dificuldade 6). A cada sucesso, a Fúria ganha a habilidade de dilacerar substâncias completamente por um turno. Quando exibindo qualquer uma das três “formas de guerra” (Glabro, Crinos ou Hispo) e usando manobras corpo-a-corpo, o personagem ignora os três primeiros dados da parada de absorção do alvo — o alvo rola três dados a menos na parada de absorção. Essa habilidade de dilacerar defesas também é aplicada a objetos inanimados como paredes e portas, tornando consideravelmente mais difícil se esconder de Fúrias Negras dentro de construções ou no subsolo. No caso do objeto não possuir uma absorção ou grau de armadura, trate a Força da Fúria como sendo três pontos maior, para as Proezas de Força necessárias para estraçalhar o objeto em questão.

O uso bem-sucedido do Dom: Rasgar para destruir uma parede, porta ou inimigo adiciona 3 dados no próximo teste de Intimidação da Fúria contra aqueles que a viram fazendo isso.

MET: Gaste uma Característica de Fúria e faça uma Disputa Física Estática, dificuldade de 7 Características, reteste com *Instinto Primitivo*. Se bem sucedido, você pode rasgar qualquer objeto até da dureza do aço ou pedra com suas garras enquanto estiver em qualquer forma de guerra. Esse Dom dura um turno, mais um turno adicional para cada Característica Física que gastar na ativação. Seus ataques com garras e mordidas automaticamente perfuram armaduras na duração do Dom. Se você usar o Dom: *Rasgar* em um alvo apropriadamente corpulento, você pode em seu próximo turno reclamar por três Características Sociais adicionais para uma disputa relacionada à intimidação.

• **Tempestade da Ira da Mãe (Nível Quatro)** — Quando a Fúria Negra pega em armas para destruir um inimigo de Gaia, elas são como uma força da natureza. Caso em uma matilha de Bacantes uma delas possua o Dom: Tempestade da Ira da Mãe, elas praticamente *tornam-se* uma força da natureza. A Fúria que possui esse Dom causa uma erupção de uma assustadora e escura tempestade de granizo, mesmo em um céu claro. A matilha de Bacantes, entretanto, não sofre nenhum inconveniente pela tempestade, podendo se movimentar e lutar sem dificuldades. Sinais desse tipo de tempestade de granizo na área tendem a ser como uma bandeira vermelha para criaturas da Wyrm, que sabem que uma matilha de Fúrias Negras deve estar envolvida numa luta desesperada; elas podem entrar na batalha ou esperar em uma emboscada fora da tempestade. Um Mammatus, um espírito do ar da Wyld, ensina esse Dom.

Sistema: Gaste um ponto de Gnose e teste Vigor + Sobrevivência (dificuldade 7). A tempestade tem um diâmetro de 100 metros e uma duração de um minuto. Cada sucesso aumenta o diâmetro da tempestade em 100 metros e sua duração em 1 minuto. Seres físicos pegos na tempestade — humanos, Garou, fomori e espíritos materializados — sofrem 3 dados de penalidade em todos os testes Físicos. Exceto a matilha do personagem responsável pela tempestade; esse grupo não receberá penalidades. Humanos reagem à tempestade como no caso de Delírio, a maioria irá se esforçar para fugir de sua fúria. A tempestade não pode ser gerada dentro de construções ou no subsolo e seus efeitos não irão penetrar paredes sólidas (embora os granizos atirados podem e irão quebrar janelas de vidro).

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Física, dificuldade de oito Características, reteste com *Sobrevivência*. Se bem sucedido, você invoca uma tempestade que afetará tudo dentro da distância de seus sentidos (tão longe quanto você pode ver e/ou ouvir naturalmente), desde que esteja ao ar livre. Todos aqueles dentro da *Tempestade da Ira da Mãe*, exceto por você e sua matilha, sofrerão uma penalidade de três Características para a resolução de Disputas Físicas. Itens delicados (vidro, cristal, papel mâché, jangadas) pegos pela tempestade podem quebrar devido ao granizo.

Você precisa ter um Narrador à disposição quando invocar essa tempestade, para decidir seu alcance e efeitos. A tempestade dura por um conflito/minuto.

Desbravadoras

• **Resistência do Mensageiro (Nível Dois)** — Como o Dom dos Peregrinos Silenciosos.

• **Prenúncio do Poder (Nível Dois)** — As Desbravadoras são famosas entre os Garou por sua habilidade de encontrar itens e locais de grande poder mágico. Alguns acreditam que elas seguem espíritos da Wyld em suas perambulações praticamente sem sentido pela Umbra; outros dizem que as Desbravadoras podem sentir as perturbações até mesmo da mais fraca das linhas mágicas. Sem se preocupar com a verdadeira natureza de suas habilidades, muitas Desbravadoras podem detectar as localizações de caerns adormecidos (isso é, aqueles que foram abertos e seu poder se esvaiu). Quando as condições estão favoráveis, elas podem até mesmo sentir fetiches particularmente poderosos à distância. Esse Dom é ensinado por um espírito-cão de caça.

Sistema: Gaste um ponto de Gnose e teste Percepção + Enigmas; a dificuldade é conhecida somente pelo Narrador e é baseada na distância da fonte de poder. Sucesso significa que a distância e direção do poder místico são vagamente revelados à Fúria Negra. A fonte de poder pode ser um caern ativo ou dormente, ou um fetiche de nível 5 ou superior. A dificuldade básica para os testes é 7, se a fonte de poder estiver dentro de uma área de 16 quilômetros; deve-se diminuir em 1 se a área for menor que 1,5 quilômetros e aumentar em 1 se a distância estiver entre 16 e 32 quilômetros — Prenúncio

do Poder não pode detectar fontes de poder que estejam a uma distância maior que 32 quilômetros. A dificuldade é diminuída em 2 se a fonte de poder for um caern ativo e aumentada em 1 se for um fetiche em vez de um caern dormente.

Por padrão, a precisão desse Dom é de 20% — se um caern esta a 16 quilômetros, Prenúncio do Poder dará a distância e direção de uma área dentro de 3,2 quilômetros. Sucessos adicionais na ativação desse Dom diminuem a margem de erro em 5% por sucesso, mas nunca para uma margem menor que 5%. O Dom pode ser reutilizado conforme o Garou se aproxima da fonte de poder, para refinar a localização de seu alvo. Prenúncio do Poder não diz à Garou nada sobre a fonte de poder a não ser sua distância e direção; ela não saberá nem mesmo se é um caern ou fetiche.

Exemplo: Talisha, uma Desbravadora, deseja encontrar uma fonte de poder próxima. Ela gasta um de Gnose e testa Percepção + Enigmas para descobrir se há qualquer coisa próxima. O Narrador, sabendo que há uma Colméia de Dançarinos da Espiral Negra uns 25 quilômetros dali, calcula a dificuldade como a seguir: a básica é 7, +1 por ser tão distante, -2 pela fonte ser um caern ativo. Resultando numa dificuldade de 6; ele olha para o teste de Talisha e vê que ela conseguiu 2 sucessos. Isso significa que ela terá uma idéia decente de onde está a fonte de poder dentro de uma área de 10% da distância entre ela e o personagem, ou seja, 2,5 quilômetros. Obviamente ela não saberá que é um caern Espiral até se aproximar...

MET: Você pode gastar uma Característica de Gnose e tentar uma Disputa Mental Estática (*Enigmas* para retestes) para tentar detectar fontes de poder mágico; a dificuldade básica é determinada pelo Narrador, baseada na distância e força de qualquer emanção mágica próxima. Você precisa ter um Narrador para guiar você pelas perturbações Umbrais para tentar sentir caerns, itens mágicos ou concentrações similares de energia mística.

É aconselhável que esse Dom seja limitado a ações “entre jogos”, assim uma Fúria pode detectar um caern dormente ou item mágico e dar tempo suficiente ao Narrador para se preparar apropriadamente na próxima sessão de jogo. Usar esse Dom intensivamente durante o jogo pode monopolizar a atenção dos Narradores, que pode simplesmente decretar que “não há emanções mágicas (outras além dos caerns e fetiches já conhecidos) na área” e ainda assim debitar o custo apropriado de Gnose.

Filhas da Lua

- **Empréstimo Espiritual (Nível Dois)** — Em circunstâncias extremas, uma Filha da Lua talvez ache que outro Garou tem muito mais uso para um de seus Dons que ela mesma. Com esse fim, espíritos de Gaia mostraram às Filhas como emprestar um de seus Dons para outros lobisomens por um período limitado. A Fúria Negra que usa esse Dom sente que, de alguma forma, está

destituída do amor e atenção de Gaia enquanto outro usa o Dom que foi emprestado, mas não sofre nenhum outro efeito negativo. Esse Dom é ensinado por um espírito-galinha.

Sistema: Teste Carisma + Ocultismo (dificuldade igual à Fúria do beneficiário). O sucesso permite a Fúria emprestar um único Dom Nível 1 para outro Garou por um período fixo de tempo, num máximo de três dias por sucesso. Quando esse tempo terminar (ou se o receptor ou aquele que empresta morrerem) o Dom volta para aquele que o emprestou. Enquanto o Dom estiver emprestado, seu dono não tem acesso a ele e, para todas as intenções e propósitos, não o conhece. A beneficiária usa o Dom como se o tivesse aprendido ela mesma dos espíritos apropriados: ela deverá usar suas próprias paradas de dados para sucessos e gastar sua própria Gnose, Fúria ou Força de Vontade para ativá-lo. Uma Fúria Negra pode emprestar somente um Dom por vez, apesar de não haver limite para o número de Dons “emprestados” que uma pessoa possa receber de uma só vez. Ela pode emprestar Dons que não possam ser ensinados normalmente (por exemplo, ela pode emprestar a uma não Fúria Negra o Dom das Amazonas de Diana: Tiro Verdadeiro, acima), entretanto, se suas irmãs de tribo descobrirem sua “indiscrição”, as conseqüências sociais podem ser terríveis. Uma Fúria não pode usar o Dom: Empréstimo Espiritual para emprestar o próprio Dom.

MET: Faça uma Disputa Social Estática (*Ocultismo* para reteste) contra um alvo. Se bem sucedido, você pode emprestar ao alvo um dos seus Dons básicos. Você especifica uma duração, após a qual o Dom retorna a você. Enquanto o Dom está emprestado, você estará impossibilitado de usá-lo. O beneficiário poderá aprender qualquer Dom Básico que você quiser emprestar, exceto pelo próprio Dom. O uso do *Empréstimo Espiritual* para dar Dons secretos da tribo pode resultar em uma perda de renome, no mínimo.

Ordem da Nossa Mãe Misericordiosa

- **Toque da Mãe (Nível Um)** — Como o Dom Theurge.

- **Sacramento Fiel (Nível Dois)** — A Ordem da Mãe Misericordiosa muitas vezes influencia cerimônias cristãs com súplicas a Gaia para ajudar seus rebanhos. Sacramento Fiel lhes possibilita fazê-lo sem despertar suspeitas dos crentes; humanos com fé no cristianismo vêem rituais para Gaia como inócuos e até mesmo apropriados após o uso desse Dom. Fazendo isso, as Fúrias são mais capazes de libertar os mais dogmáticos e cabeças-duras seguidores da fé do patriarca a aceitar uma mentalidade espiritual mais aberta. Esse Dom tem vantagem sobre a habilidade humana de reescrever suas memórias de um evento e adaptar seus preconceitos da mesma forma que o Delírio faz. Esse Dom é ensinado por um espírito-unicórnio.

Sistema: Sacramento Fiel pode ser usado tanto antes quanto depois de um ritual de Gaia começar. Usado

antes de um ritual, o personagem deve fazer um teste de Carisma + Lábria, com um alvo igual à maior Força de Vontade dos espectadores em volta; ela deverá conseguir um sucesso para cada sete espectadores. Se a Fúria for bem-sucedida, o próximo ritual de Gaia ao qual ela participar parecerá inócuo e apropriado para o público alvo. Caso Sacramento Fiel seja usado durante ou após um ritual — se um ou mais humanos descobrirem por acaso um grupo de Garou durante um ritual — o mesmo teste acima é usado, mas o personagem precisa também gastar um ponto de Gnose.

Note que Sacramento Fiel não encobrirá violações do Véu realmente chocantes ou espetaculares — sangue pingando, pirotécnicas de espíritos e coisas do tipo serão lembradas e provavelmente não tidas como inócuas ou normais. Mas se o ritual for simples ou se os efeitos mais alucinógenos puderem ser disfarçados de alguma forma das testemunhas, as Fúrias podem escapar impunes.

Os efeitos iniciais deste Dom na psique dos humanos mais reacionários e teimosos devem ser interpretadas com o tempo, não há efeitos de jogo explícitos.

MET: Faça uma Disputa Social (*Lábria* para retestes) contra o indivíduo com maior Força de Vontade no grupo que você deseja afetar — a dificuldade é duas vezes a Força de Vontade permanente do alvo. Se você invocar *Sacramento Fiel* após executar um ritual, você deve também gastar uma Característica de Gnose. Se bem sucedido, então qualquer rito ou ritual que você execute que não tenha violência chocante ou visibilidade de efeitos sobrenaturais é considerado mundano para qualquer humano que o presencie, que não terá memórias do ritual sendo algo além de uma simples celebração religiosa (e provavelmente uma sem denominação). As testemunhas somente lembrarão vagamente do ritual: que envolveu um discurso ou talvez uma oração; testemunhas concordarão de modo geral sobre o ritual, mas não lembrarão de nenhuma especificidade religiosa.

Irmandade

• **Contrabando Espiritual (Nível Um)** — Membros da Irmandade normalmente fazem entregas através de países com fortes leis contra contrabando; elas podem também querer carregar uma arma numa área interdita por detectores de metal ou afins. Contrabando Espiritual torna isso muito mais fácil para elas e é útil em uma enorme gama de situações. Quando um personagem deseja esconder um item de uma revista, ele pode usar esse Dom para empurrar o item pela Película por um breve período; ele irá voltar para os pertences da personagem no reino físico depois de passados alguns minutos. Esse Dom é ensinado por um espírito-guaxinim.

Sistema: O personagem testa Destreza + Lábria e gasta um ponto de Gnose para empurrar um item pequeno (2,5 kg ou menos, não mais que 4 litros em volume) pela Película para a Umbra; a dificuldade nesse teste é o nível de Película do local. Se ela conseguir 2 ou mais sucessos, o item agora está na Penumbra e não pode

ser sentido ou manipulado por ninguém no Reino (a não ser que o examinador possa enxergar a Umbra). Esse item retornará aos pertences do personagem no final da cena. Se o personagem conseguir somente um sucesso, o item foi empurrado para a Penumbra, mas não irá voltar sozinho e deve ser trazido percorrendo atalhos. Uma falha crítica na Destreza + Lábria significa que o item foi perdido na Umbra ou que um espírito ladrão o levou. Esse Dom não interrompe a passagem do tempo para o objeto contrabandeado — e explosões na Penumbra podem ter efeitos estranhos tanto no mundo espiritual local quanto no plano físico, para aqueles que talvez pensem em usar esse Dom para guardar bombas armadas.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Física Estática (*Lábria* para retestes) contra o nível de Película local. Se bem sucedido, você pode empurrar um pequeno objeto — algo que possa facilmente ser carregado em uma mão, não mais que alguns centímetros de diâmetro — para a Penumbra, onde ele ficará por uma cena/hora antes de retornar para você.

• **Entrega Alada (Nível Três)** — Apesar da Irmandade possuir uma vasta rede de contatos de Parentes, contatos, contrabandistas e informantes disponíveis, às vezes a forma mais efetiva de mover um item é entregá-lo a um espírito amigo e esse espírito fazer a entrega. Usando esse Dom e alguma concentração, o personagem empurra um pequeno item para a Umbra e o dá a um Jagglings da Coruja, que entregará o item a uma pessoa ou local bem identificados tão rápido quanto ela consegue se mover.

Garou que abusam desse Dom para mandar itens perigosos ou armas ativadas (como granadas) para a Umbra — e com isso colocando em risco a existência do espírito-coruja — perceberão que a retribuição do mundo espiritual é rápida e implacável. Esse Dom é obviamente ensinado por espíritos-coruja.

Sistema: Gaste um de Gnose e teste Carisma + Empatia (a dificuldade é o nível da Película local). Com um sucesso, o item entra nas garras do Jagglings da Coruja na Umbra e o Jagglings entregará a um destinatário claramente definido. Um destinatário humano ou Garou precisa ser nomeado e descrito; uma localização precisa simplesmente ser descrita com as direções dadas. O Jagglings da Coruja viaja a uma velocidade aproximada de 160 km/h através do mundo espiritual e depositará o item imediatamente próximo do alvo, a não ser que o alvo esteja de alguma forma protegido contra o mundo espiritual ou a Película prevalescente seja maior que 7. Caso uma dessas condições impeça a entrega, o espírito volta para o Garou em velocidade máxima e devolve o item sem comentários.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Social Estática (*Empatia* para retestes) contra a Película local. Se for bem sucedido, você entrega um item para um Jagglings da Coruja, que o carregará para um alvo que você descrever. Se o alvo não puder ser encontrado, esteja protegido contra o mundo

espiritual ou esteja em um local com uma Película superior a 7, o espírito-coruja devolve o item a você em vez de entregá-lo. Entregue o cartão de seu item para um Narrador, que irá então entregá-lo como você especificar (ou tirá-lo do jogo, se apropriado); o tempo para o Dom funcionar depende somente da habilidade do Narrador em entregá-lo a seu alvo. (Se o Narrador demorar meia hora procurando pelo seu alvo, então o espírito-coruja ficou igualmente confuso em tentar encontrar o alvo).

O Templo de Artemis

• Caminhada com Hades (Nível Cinco) —

Quando Perséfone adentrou as terras dos mortos com Hades, seu amante, a sua mãe, Deméter, a Deusa da colheita, foi atrás dela. Como um aspecto de Gaia, Deméter entendeu os desejos de sua filha por Hades, mas recusou-se a permitir que um espírito poderoso permanecesse das terras dos mortos por muito tempo. Assim, Perséfone concordou em voltar ao reino dos vivos, com a condição de que ela poderia periodicamente voltar para o lado de Hades no Mundo Inferior.

Deméter concordou com esse acordo verbalmente, mas no fim ela executou um ritual secreto para bloquear o retorno de sua filha aos reinos dos mortos. Tal viagem é, afinal de contas, contrária ao andamento apropriado das coisas. Ressentida pela sua permanente separação de seu amante, Perséfone ensinou algumas de suas Fúrias Negras preferidas as passagens secretas para a terra dos mortos; esses segredos têm sido passados pelos espíritos servidores de Perséfone e velhas Garou até os dias de hoje. Tecnicamente, o uso desse Dom viola uma das leis de Gaia — “O vivo vive e o morto permanece morto”. Mas uma vez que só é usado pelas mais antigas e respeitadas Fúrias Negras, e mesmo assim apenas nas mais extremas circunstâncias, poucas punições recaem sobre aquelas que são forçadas a usá-lo.

Sistema: Gaste um ponto de Gnose e teste Gnose (dificuldade igual à Película local) para percorrer atalhos até as terras dos mortos. Se a Fúria for bem sucedida, ela entra a Umbra Negra ao invés da Penumbra. Ela pode permanecer lá por somente um dia (24hs), depois desse ponto ela deve cruzar novamente para o mundo mortal (testando para percorrer atalhos como de costume) ou arriscar ser capturada pela eternidade no mundo fantasma. Se o personagem demorar mais que 24hs para retornar, a Película equivalente aumenta em 1 para cada 2hs que a Fúria permanecer do outro lado da linha da morte: quando chegar a 10, a Fúria é aprisionada e começará sua vida pós-morte como um fantasma. Ela não se tornará um espírito-ancestral.

Os mortos espreitam próximos a locais, pessoas e coisas que lhes foram importantes em vida e são criaturas praticamente de pura emoção na morte. Eles continuam a ser coerentes, criaturas pensantes, mas vez por outra são possuídos por um ódio e fúria terrível contra os vivos. Quando não estão furiosos, eles possuem a maioria de suas memórias em vida e ficam quase que dispostos a responder uma pergunta de uma Fúria se as duas foram

amigas em vida. Essa cena deve ser interpretada: nenhuma parada de dados é um meio apropriado de descrever um encontro de uma personagem com um amor perdido.

Nota: Narradores com acesso ao **Wraith: the Oblivion** são bem vindos para usar a versão do jogo do pós-vida — no lugar do nível da Película, use a Mortalha local e por aí vai.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa para percorrer atalhos. Se bem-sucedido, você entra na fantasmagórica Umbra Negra. Você está fisicamente no Mundo Inferior e pode afetar os fantasmas dos mortos, mas da mesma forma pode ser afetado por eles. Você deve voltar da travessia dentro de um dia — do contrário, a cada cena/hora a Película efetiva aumenta (somente para você) em um e uma vez que chegue a 10, você se torna um fantasma, morto e preso no Mundo Inferior.

Rituais

Ao contrário dos Dons, rituais são sempre passados de um Garou para outro. A maioria dos rituais abaixo é considerada sagrada (e secreta) para as Fúrias Negras; sua natureza é escondida de membros de outras tribos. Mesmo aqueles rituais que não são segredos das Fúrias Negras nunca serão mostrados conscientemente a um homem de outras tribos; um macho que revela conhecimento de tais rituais para uma Fúria Negra arrisca sua própria vida.

Rituais de Pacto

Ritual da Maternidade

Nível Um

Esse ritual simples marca a transformação de uma Fúria do status de Donzela para o de Mãe. Como citado anteriormente, o título “Donzela” não é exatamente preciso; os espíritos começam a tratar uma Fúria como Mãe assim que ela engravida. Em algumas seitas, essa mudança espiritual é suficiente, enquanto em outras, só é aceito quando a criança nasce, e na maioria das seitas mais conservadoras, uma Fúria é considerada uma Donzela até que ela dê à luz a uma criança que viva por um ano lunar. Independentemente de quando a seita declara a Fúria como uma Mãe, no tempo certo, esse ritual é executado.

Mãe e filho são separados e a jovem mãe é presa — essa pode ser simplesmente uma prisão simbólica, uma corda frouxamente amarrada ou algemas e correntes. A mãe se liberta de sua prisão e vai para o lado de sua cria enquanto as Mães e Anciãs da seita assistem; quando ela toma sua criança novamente, a mulher mais velha da tribo dá as boas vindas a ela.

Sistema: Não há mecânicas de jogo para esse ritual, embora a Fúria talvez tenha que fazer um teste de Força ou Força de Vontade para escapar de prisões resistentes.

MET: Use o Ritual da Maternidade como um reconhecimento no jogo da transição de Donzela para Mãe de uma Fúria. Siga as regras usuais para a interpretação de um Ritual; nenhum benefício especial é dado, além da transição social para o status de Mãe. A dificuldade para se libertar das prisões simbólicas pode ser mísera (uma simples corda) ou extrema (dez Características ou mais, para correntes).

Ritual da Aceitação

Nível Dois

Embora um Garou possa desistir de sua afiliação tribal com o Ritual da Renúncia (veja **Lobisomem: O Apocalipse**, pág. 160), as Fúrias Negras tem seu próprio ritual de boas vindas para uma Garou fêmea de outra tribo que se junta a elas. A futura Fúria Negra deve jejuar por 24hs para purificar seu corpo; após isso, ela entra num círculo ritual enquanto suas futuras irmãs de tribo silenciosamente invocam Pégaso de fora desse círculo.

Sistema: A invocação leva algumas horas (a Mestra de Ritual deve testar Carisma + Ocultismo com uma dificuldade igual à Película local; a invocação leva 5hs, menos 1 para cada sucesso após o primeiro, com um mínimo de 1 hora). Ao final desse período, um avatar do Pégaso chega. A futura Fúria deve provar seu valor ao avatar. Isso pode envolver um teste, a critério do Narrador, ou simplesmente envolver um teste de Carisma + Etiqueta (dificuldade 7). Uma falha nesse teste significa que a futura Fúria Negra deve completar uma busca espiritual para se juntar à tribo; uma falha crítica significa que ela de algum modo ofendeu Pégaso e não é bem vinda.

Se ela for bem sucedida, no entanto, ela é bem vinda na tribo Fúria Negra e será tratada como uma criança de Pégaso dali em diante.

MET: Após uma Garou executar a cerimônia de jejum e purificação (que talvez exija uma pequena cena de interpretação, se o personagem é particularmente impulsiva ou tenha uma Fúria muito alta), as Fúrias Negras executam esse ritual num círculo, guiadas pela Mestra do Ritual. A Mestra faz uma Disputa Social Estática contra a Película, reteste com **Ocultismo**. Se o ritual for bem-sucedido, um avatar de Pégaso aparece (através do Guardião Espiritual), e a candidata deve provar seu valor para a tribo das Fúrias Negras para a satisfação de Pégaso. O desafio deve ser interpretado e pode incluir testes de habilidades, destreza marcial, sabedoria ou discernimento, e certamente será bastante difícil para uma Garou mais hábil e renomada (que deve manter-se forte para ser digna de seu posto e igualmente deve ser exemplar, portanto nunca trazendo vergonha para sua nova tribo). Caso a candidata seja bem-sucedida nessa tarefa para a satisfação do Narrador, ela se tornará uma Fúria Negra, caso contrário, o espírito de Pégaso parte sem aceitar a mulher.

Mitigar a Cicatriz

Nível Dois

As Fúrias Negras executam esse ritual em mulheres e



crianças que sofreram nas mãos de um esposo ou pai abusivo. Esse tipo de abuso pode ferir a alma de formas ainda desconhecidas para as Fúrias Negras, mas é certo que um abuso pode abrir uma brecha grande o suficiente para um servo da Wyrms entrar. É da natureza das Fúrias Negras impedir tal destino e em seu *modus operandi* para por um fim nesse tipo de abuso (violentamente, se necessário), Mitigar a Cicatriz é uma das melhores ferramentas das Fúrias para curar o abuso uma vez que ele tenha sido interrompido.

O ritual por si mesmo é destinado para acalmar as vítimas imediatamente; a fumaça gentil do incenso e o perfume das velas devem encher o ar e uma música calma e inofensiva — não necessariamente música “espiritual”; música folclórica ou infantil são igualmente apropriadas — deve tocar. No caso de vítimas que não estão em contato com a espiritualidade de Gaia, orações são oferecidas ao “espírito da maternidade por todo o globo”, embora orações a Gaia possam ser ditas em seu lugar. As memórias dos abusos são retiradas da vítima e cada uma é simbolicamente jogada no fogo purificador. Quando o ritual termina, a vítima pode iniciar a longa jornada até a verdadeira cura espiritual sem arriscar cair em um perigoso ciclo de auto-degradação. Esse ritual não possui efeitos de jogo; o Narrador deve julgar seus efeitos de interpretação.

MET: O ritual *Mitigar a Cicatriz* funciona de acordo com as regras normais para a execução de um ritual, mas possui efeitos de mecânica de jogo limitados. Normalmente, é uma questão de interpretação quando as Fúrias esperam ajudar vítimas de abuso (com esperança, após lidar com seus atormentadores). O Narrador pode optar por dar aos alvos de um ritual de *Mitigar a Cicatriz* bem sucedido uma Característica extra de Força de Vontade para resistir aos impulsos auto-destrutivos ou a Perturbações relacionadas com seus abusos, o que pode ajudar o processo de recuperação.

Ritual da Fertilidade

Nível Três

Muitas Garou e mulheres humanas não possuem a habilidade de dar à luz por si só; talvez elas tenham nascido com dificuldades reprodutivas congênitas ou ficaram inférteis devido à influência da tecnologia e dos químicos criados pela Wyrms. No caso das Garou, cicatrizes de batalha e ferimentos similares normalmente levam à infertilidade. Esse ritual invoca os espíritos da fertilidade, muitas vezes avatares de Gaia em seu aspecto da Mãe, para devolver a fertilidade daquelas que não a tem. Esse ritual também aumenta qualquer chance normal de concepção de uma mulher. O Ritual de Fertilidade também funciona em machos, mas quase nunca é executado neles. Também funciona em lobos e, ocasionalmente, é usado em segredo por aquelas Garou que têm acesso a zoológicos e a suas populações de lobos. O ritual não funciona em impuros, nem que as Fúrias seriam tão arrogantes a ponto de tentar tal coisa.

O alvo do ritual remove toda a roupa, exceto talvez

por um simples manto caseiro, e se senta ou deita em uma área obviamente fértil: em meio a uma floresta saudável ou na grama alta. A Mestra do Ritual traça um círculo ao redor do alvo, usando o sangue menstrual de uma mulher fértil. A Mestra do Ritual então invoca os espíritos de Gaia para que ajudem a restaurar o direito de gerar vida da mulher ao alvo. No caso de uma cicatriz de batalha ou ferimento, Dons como o Toque da Mãe podem restaurar esse direito durante o Ritual, mas só os Dons não irão curar o ferimento da mulher.

Sistema: No centro do ritual, a Mestra do Ritual deve testar Carisma + Medicina (dificuldade da Película local) para curar o alvo. Uma falha, crítica ou não, não tem nenhum efeito reverso no alvo; do contrário o útero da mulher será restaurado em (6 menos sucessos) semanas. Se, ao invés de curar a infertilidade, a Mestra do Ritual desejar aumentar as chances de concepção de uma mulher fértil, o número de sucessos servirá simplesmente como um indicador para o Narrador de quanto mais provável será do personagem conceber uma criança. O ritual funciona similarmente em homens; simplesmente altere as referências acima de “concepção” para “geração” e as regras normais se aplicam.

MET: A mestra de rituais deve fazer uma Disputa Social Estática, dificuldade igual à Película, retestes com *Medicina*. Se for bem sucedido, o alvo voltará a ser fértil dentro de um mês lunar. Um alvo já fértil ganha uma maior chance de concepção. Uma vez que não há regras de fácil acesso para esses problemas durante o jogo, fica a cargo do Narrador julgar seus efeitos, caso tais questões apareçam no seu jogo.

Rituais de Caern

Trilha Serpenteante

Nível Três

As Desbravadoras representam um dos principais grupos de Garou quando o assunto é encontrar novos lugares para abrir caerns. Tais locais se tornaram extremamente raros nos Últimos Finais, mas todos os anos outra matilha de Desbravadora leva Garou das redondezas para abrir um novo caern. O Ritual da Trilha Serpenteante é a principal ferramenta para encontrar tais locais. Seu uso não é fácil, ou rápido, mas após um longo período de tempo, ele ajuda as Desbravadoras a fixarem uma localização válida para um novo caern.

Encontrar uma localização apropriada para um novo caern sempre foi difícil e consumia muito tempo; nos dias de hoje, com uma Película alta, e a Wyrms e Weaver povoando Gaia como nunca, é ainda mais difícil.

Nos últimos anos, o campo da Ordem da Mãe Misericordiosa das Fúrias Negras começou a desenvolver um ritual similar, que funciona nas regiões das cidades devidamente espiritualizadas. A Ordem se aproximou de algumas Desbravadoras Theurges para ajudá-las com o ritual e essa cooperação parece ter levado até um caminho frutífero.

Sistema: Primeiro, encontre um local puro de uma

região selvagem apropriadamente pura, testando Percepção + Sobrevivência, dificuldade 9 após uma semana de investigação. Sucessos no teste indicarão uma ampla área (talvez 1,5km² ou até mais) com traços fortes os suficientes da Wyld para que os personagens possam achar um lar adequado para um caern. Esse teste falha automaticamente se a região selvagem que o personagem investiga for inadequada para um caern; se for o caso, sucesso no teste de Percepção + Sobrevivência indicará que toda a área é inadequada. Uma falha crítica nesse teste pode, a critério do Narrador, indicar uma localização inapropriada (uma com um passado de atividades da Wyrn ou da Weaver) para o caern.

Então, gaste um ponto de Gnose e teste Percepção + Enigmas (dificuldade 9) para procurar cuidadosamente nessa porção da terra uma Película fraca o suficiente e identificar os espíritos. A Garou deve reunir 10 sucessos em um teste prolongado; cada teste e gasto de Gnose representam três dias em comunhão com os espíritos e uma investigação detalhada do terreno. Note que se várias Desbravadoras de uma mesma matilha possuírem esse Ritual, elas podem reunir seus sucessos, mas a investigação ainda levará um mínimo de três dias para ser completada.

Quando o número suficiente de sucessos for obtido, as Fúrias ainda devem usar o Ritual da Criação de Caern (ou Parir o Caern, abaixo) para realmente criar o caern. Esse ritual apenas aponta a melhor direção para que tal coisa seja feita.

MET: Faça uma Disputa Mental Estática com **Sobrevivência**, dificuldade de 9 Características, para investigar um local de uma região selvagem para a construção do caern. Esse ritual exige um grande dispêndio de tempo e um exame minucioso para funcionar — não é tão simples como sair pelas florestas e encontrar um local para todo mundo erguer um novo caern no próximo jogo. Ao final de cada jogo após a execução do ritual, faça uma nova Disputa Mental, usando **Enigmas** no lugar de **Sobrevivência**. Após o acúmulo de 10 sucessos, você localiza a área mais apropriada para a construção do caern. Note que é possível que **nenhuma** área da região selvagem seja apropriada; se for o caso, você receberá essa informação após ser bem sucedido na Disputa inicial.

Parir o Caern

Nível Cinco

Apesar das Fúrias Negras poderem usar o Ritual da Criação de Caern (**Lobisomem**, pág. 158), muitas tradicionalmente preferem esse ritual, que liga a abertura de um local espiritual com um dos mais sagrados mistérios de Gaia. Após as Fúrias descobrirem, limpam e purificam uma área adequada, elas esperam até que o foco apropriado para o ritual esteja pronto.

O foco, chamado de **Maia** durante o ritual, é uma fêmea grávida que está próxima a dar a luz. Ela pode ser humana, Garou ou loba — apesar que uma Garou que está grávida de um impuro é uma escolha especialmente

inauspiciosa. A mulher não precisa ser uma Parente, mas se não for, ela pode sofrer os efeitos do Delírio se uma das Fúrias passarem para a forma guerreira. Quando as Garou envolvidas sentirem que não podem esperar por uma delas (ou uma de suas Parentes) ter um bebê, elas podem raptar uma humana ou uma loba fêmea para servir como a **Maia**. No Fim dos Tempos, essa prática vem se tornando perigosamente comum.

Quando a **Maia** está próxima do trabalho de parto, ela é levada até o centro do pretense caern; as Garou fêmeas a circulam, cantando hinos à Gaia. Garou sem ser Fúrias podem estar presentes, mas devem ser fêmeas; impuros machos de outras tribos são proibidos, apesar de que os impuros machos das Fúrias podem estar presentes. Uma única Anciã pode ajudar a mãe durante o trabalho de parto, mas nenhum outro auxílio pode ser dado: as Fúrias presentes devem preencher seus corações com o amor de Gaia, estimulando-a a tomar a **Maia** como uma inspiração e criar um caern com o nascimento da criança.

Caso o ritual seja bem sucedido (veja abaixo) é dito que os destinos da criança recém-nascida e do caern são ligados pelo restante da vida da criança. O recém-nascido é a partir de então imune ao Delírio, mesmo que não seja Garou ou Parente. Diferentes seitas tratarão a **Maia** e o recém-nascida de modo diferente, principalmente se os dois não forem Parentes. Algumas seitas tomam a criança de suas mães para criá-las em seu novo “lar da alma”, enquanto outras adotam ambos, a mãe e a criança, como Parentes honorários. Pelo menos uma seita deixa a mãe e a criança retornarem a suas vidas comuns, acreditando que se o destino da criança está ligado ao do caern, é melhor que a criança viva seu destino verdadeiro. Porém, até mesmo seitas tão liberais geralmente colocam um espírito menor ou uma Ragabash de baixo posto para manter um olho na criança e checar seu comportamento.

As circunstâncias do trabalho de parto e do parto em si também possuem presságios para o caern. O nascimento mais auspicioso é um saudável e rápido, onde um Garou é nascido de uma **Maia** humana ou loba. Um Garou não impuro nascido de uma Garou (principalmente de uma **Maia** Fúria Negra) também é considerado como um forte presságio para o futuro do caern. Se uma mãe Garou dá a luz a uma criança Parente humana ou loba, a maior promessa do caern está no futuro distante, após a morte da criança. Como citado anteriormente, se uma **Maia** Garou der a luz a um impuro, a seita do novo caern precisará trabalhar duro para receber respeito dos outros Garou. Um parto logo e complicado sugere a influência da Wyrn próximo ao caern.

Se a **Maia** morre ao dar a luz, muitos Theurges acreditam que o caern e seus Garou terão um papel importante (para o bem ou para o mal) no Apocalipse que está por vir. Se a criança nasce morta, o ritual falha; a morte da **Maia** e da criança durante o ritual é considerada como um péssimo presságio para as Garou participantes.

Sistema: Assim como o Ritual de Criação de Caern, a Mestra do Ritual deve fazer uma série de testes de Gnose bem sucedidos, contra uma dificuldade de 8, e deve alcançar um total de 40 sucessos. Ela pode fazer esse teste duas vezes a cada hora do trabalho de parto da **Maia** e deve ser bem sucedida antes do nascimento da criança. Para esse ritual ser bem sucedido, pelo menos dez Garou (um para cada lua da gravidez) devem participar, além da Dama do Ritual, da **Maia** e da Anciã que a ajuda. Uma falha crítica aqui causa sete Níveis de Vitalidade de dano em todos os envolvidos no ritual, incluindo a **Maia**. Porém, a Anciã que auxilia a **Maia** pode testar sua Gnose (dificuldade 8) para absorver o dano da **Maia**; ele pode receber um nível de dano em si mesma para cada sucesso obtido. Diferente do Ritual de Criação de Caern, as Garou presentes não precisam sacrificar sua Gnose para abastecer o novo caern; a criação de uma vida nova serve esse propósito.

Se tudo correr bem com a **Maia**, com a criança e com o ritual, o novo caern tem um Nível base de 1, com a Película igual a 4. Sucessos adicionais deixam o caern mais poderoso, assim como no Ritual de Criação de Caern. As Garou participantes no ritual de Parir o Caern recebem Renome como aquelas que participam do Ritual de Criação de Caern; além disso, a **Maia**, se for uma Garou, recebe um ponto adicional para cada tipo de Renome (dando a ela um ponto de Sabedoria, seis de Glória e quatro de Honra).

MET: Assim como com os outros rituais de concepção e nascimento, a interpretação desse ritual é mais importante do que a mecânica do jogo. Por razões de segurança, você, obviamente, não deve tentar executar esse ritual com uma jogadora próxima de dar a luz; é suficiente ter uma **personagem** que dá a luz no decorrer do jogo.

O executor do ritual deve fazer uma série de Disputas Estáticas de Gnose. Em nome do drama, essas Disputas devem ser feitas durante o curso de várias horas de jogo — não fique simplesmente de pé por um minuto fazendo as disputas para acumular todas as Disputas de uma vez. Ao invés disso, a cada quinze minutos, ou algo assim, um Narrador deve fazer uma Disputa com a Mestra do Ritual. Trate esse ritual como o Ritual da Criação de Caern, no **Laws of the Wild**. Os Garou envolvidos não precisam gastar Gnose para dar poder ao ritual, mas pelo menos dez Garou fêmeas devem estar presentes. Se o ritual for interrompido — a Mestra do Ritual ou a **Maia** forem feridas, por exemplo — todos os envolvidos receberão sete níveis de dano, apesar de que a Anciã que auxilia o parto pode gastar Características de Gnose para absorver o dano para a **Maia**, em uma proporção de um para um.

Uma vez que não é divertido para todo o grupo excluir todos os jogadores machos da interpretação de um ritual de várias horas, você pode considerar a permissão dos homens de seu grupo para permanecerem como guardas contra as criaturas da Wyrn que inevitavelmente chegam para a criação do novo caern,

mesmo que eles não possam participar do ritual diretamente. Ou talvez você tenha os seus jogadores assumindo os papéis das criaturas da Wyrn de quem as mulheres devem se defender...

Rituais Místicos

Nascimento do Guerreiro de Fogo

Nível Três

Em dias antigos, as lendas dizem que a deusa Coatlicue enfrentou uma furiosa horda de seus próprios filhos, que a atacaram por trair seu pai, Mixcoatl, com o espírito do céu. Quando tudo parecia perdido, Coatlicue se agachou e deu à luz à criança de sua união com o espírito do céu, o deus do fogo e da guerra, Huitzilopochtli. Huitzilopochtli emergiu do útero completamente crescido e armado; ele afastou ou matou a massa de seus meios-irmãos em defesa de sua mãe.

Com o Nascimento do Guerreiro de Fogo, uma Mãe pode imitar o ato desesperado de encarnação de Coatlicue e dar à luz a um espírito guerreiro para lutar em sua proteção em tempos de perigo. Ela deve ingerir uma mistura de ervas, pimentas e água pura e, então, calmamente invocar Gaia. O guerreiro emerge do útero da Mãe tão sangrento como se pode imaginar — porém, o “parto” do espírito acontece muito mais rápido do que seria o caso. O guerreiro emerge dos quadris da Mãe em uma pluma de fogo, espada em mãos e ataca os inimigos de sua mãe até ser destruído ou não sobrar inimigos. O Nascimento do Guerreiro de Fogo pode ser usado se a Mãe estiver grávida de uma criança de verdade ou não e seu surgimento não afeta a criança no útero.

Sistema: Teste Vigor + Instinto Primitivo (dificuldade 8). Sucessos nesse teste indicam que o personagem será capaz de dar a luz ao Guerreiro de Fogo. Esse espírito leva dez minutos para surgir do útero da Fúria; sucessos além do primeiro diminuem esse tempo em 1 minuto para cada sucesso ou podem ser usados para aumentar as Características Físicas do Guerreiro de Fogo em um ponto de Atributo por sucesso. O Guerreiro de Fogo lutará incessantemente pela Fúria, até ser destruído, até não restar inimigos ou até o fim da cena.

O Guerreiro de Fogo possui as seguintes Características básicas: Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Percepção 1, Raciocínio 3. Ele possui Armas Brancas 4 e Esquiva 3 e uma Gnose efetiva de 4 e Força de Vontade 10. Sua armadura flamejante dá 3 dados adicionais de absorção contra todos os ataques e causa 5 dados de dano por fogo contra qualquer adversário que tente agarrá-lo. Sua espada em chamas causa 8 dados de dano; seu dano é considerado agravado contra criaturas da Wyrn e àqueles vulneráveis a fogo.

MET: Você deve ser bem sucedido em uma Disputa Física Estática, dificuldade de 9 Características, reteste com **Instinto Primitivo**. Se for bem sucedido, dentro de dez minutos (apesar de que o Guardiã Espiritual pode ajustar esse tempo como dramaticamente apropriado) você “dá à luz” a um espírito de fogo que permanece até o

final da cena/hora. O guerreiro de fogo tem 10 Características Físicas e 8 Mentais e Sociais, **Armas Brancas** x 3, **Esquiva** x 2, três níveis de armadura e causa três níveis de dano por fogo em qualquer contato físico.

Rastro da Píton

Nível Quatro

Nos antigos dias da Grécia, qualquer humano que desejasse consultar o Oráculo de Delfos era obrigado a pagar uma taxa, o “telono”, que dava a ele o direito de se aproximar do grande altar de Apolo e oferecer sacrifícios (javalis, bodes ou touros). Ao se purificar nas águas da Fonte Kastalian, Pítia se curvou no Centro da Terra (uma abertura de caverna), comeu uma folha de louro e, inalando os vapores emitidos da abertura, entrou em um estado de êxtase, balbuciando palavras incoerentes. Elas foram então convertidas em versos pelo Sacerdote, enquanto o intérprete se ocupava de retirar algum significado da profecia.

Os gregos dizem que Píton, um grande espírito-cobra e filho de Gaia, defendia o rasgo na terra de onde os oráculos podiam receber suas visões do futuro; eles contam da grande vitória de Apolo contra Píton e suas palavras proféticas de dias futuros.

Píton não foi completamente destruído, é claro; ele e seus servos caminham os túneis sob a face de Gaia que levam para trás e adiante na História. Garou leais e sábias podem usar o Rastro de Píton para caminhar por esses mesmos túneis metafóricos e ganhar visões do futuro. As Fúrias Negras que usam esse ritual possuem um comportamento distante e suas profecias obedecem apenas a lógica do sonho, não o pensamento da Weaver. Uma segunda Fúria deve permanecer ao lado da Mestra do Ritual enquanto ela executa o Ritual do Rastro de Píton, para interpretar os balbucios insanos de sua irmã.

Sistema: Após uma hora de transe, teste Percepção + Enigmas (dificuldade 8). Os túneis de sonho de Gaia passam pela História, através do passado pessoal de um personagem e do futuro assim como por todas as eras de Gaia. A Mestra do Ritual pode muito bem ser sobrepujada pelas visões diante de si: ela precisa de três sucessos para traduzir qualquer coisa sensata dos sinais que vê — menos de três sucessos e o personagem sentirá apenas sensações como dor e alegria, cores e sons. Três sucessos produzem visões poéticas ou metafóricas de importantes partes do passado ou futuro da personagem. Quatro sucessos permitem à Garou explorar a linha do tempo de um companheiro de matilha ou de alguém amado; cinco sucessos a permitem olhar para o passado e futuro em uma escala maior (para sua matilha inteira ou tribo, ou ela pode vislumbrar os fogos do Apocalipse). Para interpretar a profecia corretamente, a Sacerdotisa deve testar Inteligência + Empatia, dificuldade 8; mais sucessos indicam quanto da visão da Mestra do Ritual é passado para sua matilha ou seita.

O Narrador é encorajado a usar a lógica dos sonhos ou pesadelos para fabricar as viagens do personagem pelo

passado e futuro como resultado desse ritual. A intenção é permitir ao Narrador dar vislumbres e pistas de coisas que estão por vir sem forçá-lo a saltar suas linhas gerais para encaixar com uma interpretação literal da visão de um personagem.

MET: Faça uma Disputa Mental Estática com **Enigmas**, dificuldade de 9 Características. Se for bem sucedido, seus sentidos saem de seu corpo durante uma cena/hora, indo para os túneis de sonhos do tempo, passando por um labirinto de imagens. Avise a um Narrador antes de iniciar esse ritual; isso dará ao Guardião Espiritual e os Narradores tempo suficiente para bolarem uma visão para você. Esteja ciente de que as visões desse tipo seguem a criação dos sonhos e tendem a surgir em símbolos ou sensações vibrantes e não como “tomadas de um vídeo”. Apesar de você poder direcionar sua visão a uma questão em específico, as incertezas do sonho podem carregá-lo em qualquer direção e você pode ou não receber a sabedoria que procure. Gaste uma Característica de **Expressão** para compreender uma imagem ou elemento que indica coisas que estão por vir.

A critério do Narrador, você pode receber um reteste grátis contra um adversário ou desafio por vir na história caso você o tenha decifrado de maneira correta em seu transe, pois você fora avisado. Entretanto, você não pode acumular esse reteste com outros bônus dados pela predição do futuro e só pode se beneficiar de um reteste por vez.

Rituais de Punição

Vingar o Inocente

Nível Quatro

Esse é um dos poucos Rituais de Punição dos Garou que geralmente são aplicados em humanos, ao invés de outros Garou. Acontece, ocasionalmente, de um humano — nem *sempre* um macho, apesar do que algumas Fúrias prefeririam acreditar — cometer um sério crime contra Gaia e não pode ser morto facilmente. Em outros casos, as Fúrias prefeririam não dar ao violador a honra da morte rápida de uma guerreira. Para esses criminosos, as Fúrias Negras rogam maldições como o Ritual de Vingar o Inocente.

Vingar o Inocente funciona de maneira simples: uma vez que as Fúrias tenham algum elemento central do crime que o violador cometeu — um lençol ensanguentado de um crime violento, um livro de contábil das fraudes de um golpista ou o martelo de um juiz de um divórcio dolorosamente parcial — elas vão até o mais próximo possível do local do crime. Com esses dois elementos no lugar, elas não precisam que o criminoso esteja presente para julgá-lo.

Sistema: Após uma adequadamente sangrenta e flamejante destruição da arma, teste Manipulação + Intimidação (dificuldade 7). Caso sejam bem sucedidas, as Fúrias invocam o espírito do Hipogrifo para destruir a juventude do criminoso. O alvo envelhece um ano por

dia até a sua morte ou que até as Fúrias que lançaram a maldição concordem em retirá-la — o que a maioria *não* fará para crimes que não podem ser restituídos.

MET: Arrume um elemento central das ações do criminoso e retorne até a cena do crime, como descrito acima. A mestra de rituais deve ser bem sucedida em uma Disputa Social Estática com *Intimidação*, dificuldade de 8 Características. O alvo então envelhece rapidamente até que as Fúrias retirem a maldição ou o alvo morra — a cada semana, dê à vítima uma Característica Física Negativa *Decrépito*; quando atingir o total de Características Físicas permanentes do alvo, a vítima morre de velhice.

Note que algumas vítimas podem ser protegidas contra espíritos e, logo, não podem ser afetadas facilmente. Além disso, o alvo deve realmente ter cometido um crime hediondo — a tentativa de executar esse ritual em uma pessoa inocente não surte efeito e pode gerar uma notoriedade para as executoras do ritual.

Maldição do Lar

Nível Cinco

A Maldição do Lar é uma maldição mais duradoura e séria do que o Ritual de Vingar os Inocentes. Como o nome sugere, a Mestra do Ritual cria uma maldição duradoura que passa pelas gerações da família do criminoso. Essa maldição é deixada nas mãos da Mestra do Ritual, apesar de que há algumas restrições (veja abaixo). Não possui uma série de efeitos. Entretanto, para um ritual desse poder, é importante que o alvo do ritual esteja fisicamente presente; sem dúvida alguma que ele terá que ser preso, uma vez que nenhuma pessoa sã iria permitir ser amaldiçoado de tal maneira. Esse ritual é reservado para os mais hediondos dos criminosos contra as leis de Gaia: o estuprador, assassino de massas, o pai incestuoso, o canibal.

A Mestra do Ritual escolhe quatro coisas para a maldição: como a maldição será passada pela linhagem da família, quando ela surgirá em uma criança em particular, seu efeito exato e como a maldição pode ser suavizada: ela pode passar do pai para todos os filhos e assim por diante; ou pode “infectar” apenas a criança mais velha, ou apenas os machos (ou fêmeas). Normalmente, ela não tem efeito logo no nascimento; pode aguardar até a puberdade, o casamento ou uma outra simples condição pode trazê-la à tona. A maldição, geralmente, não mata seu alvo de imediato — se ela o fizer, não haverá gerações futuras para atormentar. Ao invés disso, ela torna suas vidas miseráveis, talvez até mesmo insustentáveis. Isso pode ser quase qualquer coisa: esquizofrenia; má sorte regular; uma praga de fantasmas ou espíritos malignos; incapacidade de manter um emprego; uma séria condição da pele ou uma condição médica crônica; ou muitas outras coisas.

Sistema: A Fúria que executa esse ritual deve escolher uma condição para permitir sua ruptura. Ela *não* pode acabar com a maldição por si só, sobre qualquer circunstância. Ela deve informar ao amaldiçoado qual é a

condição, mesmo que ele não possa satisfazê-la. A condição, normalmente, é impossível de imediato: “A sexta filha de sua filha mais nova deve casar com um sacerdote católico”. A condição, no entanto, não pode ser impossível. O conhecimento da condição não precisa ser passado de pai para filho; se a informação for perdida, a família será amaldiçoada para sempre.

Para executar esse ritual, o alvo deve estar presente; a Mestra do Ritual testa Inteligência + Expressão, dificuldade 8. Ela deve alcançar 3 sucessos nesse teste; sucessos adicionais não têm outros efeitos. O jogador da Fúria deve escrever os efeitos precisos do ritual antes do teste; se ele falhar (isso é, alcançar 2 ou menos sucessos), o alvo da maldição está livre para sair da presença da Fúria e a maldição em questão não poderá ser usada sobre ele no futuro. Se o teste resultar uma falha crítica, a Fúria que executa o ritual terá a maldição sobre si mesma e seus descendentes e o alvo da maldição estará para sempre imune de rituais de maldições executados por essa Fúria.

MET: Leve o alvo até o lugar de seu ritual e execute a Maldição do Lar sobre o indivíduo. Especifique uma condição, que deve ser alcançável, sob qual a maldição possa ser quebrada e faça uma Disputa Mental Estática usando *Expressão* com uma dificuldade de 9 Características. Se for bem sucedido, você dá ao alvo o equivalente a quatro Características de Defeitos de sua escolha. Você deve informar ao alvo como a maldição pode ser quebrada. A partir de então, o alvo e todos seus descendentes sofrerão da maldição e dos Defeitos que você especificou.

Rituais Periódicos

Outono: Rejuvenescer o Solo

Nível Um

Nos primórdios da agricultura, e até mesmo antes de seu advento, quando os humanos caçavam carnes e juntavam as frutas e vegetais que conseguiam, eles eram completamente cientes de que ficar muito tempo em um lugar acabaria com a vida do solo. Como cuidar dos rebanhos de mortais ainda importavam às Fúrias Negras, elas ensinaram a seus rebanhos os caminhos da Mãe Terra; Rejuvenescer o Solo é um desses segredos.

A lavradora pega um punhado de sementes da plantação escolhida produzida ou colhida no ano e queima essa massa em uma tigela de bronze, enquanto murmura orações a Gaia, em seu aspecto de Deméter. Ela deve se assegurar que nenhuma cinza deixe o fogo ou o ritual perderá sua eficácia. Quando o fogo estiver completo, a Fúria mistura algumas gotas de seu próprio sangue. Usando um labrys, a Fúria então grava um glifo de fertilidade — pelo menos 1 metro, preferencialmente maior — no solo, no centro da área a ser afetada. Ela então joga a mistura de sangue e cinzas no glifo. A área ao redor do glifo recuperará sua fertilidade durante o inverno.

Sistema: O jogador deve testar Vigor +

Sobrevivência, dificuldade 6 (a menos que a área tenha sido um Domínio Sombrio anteriormente, que no caso deve ser ritualmente purificado e ainda assim a dificuldade é igual a 7 no primeiro ano). Cada sucesso produz um acre de terra fértil para o próximo ano.

MET: Faça uma Disputa Física Estática com *Sobrevivência*, dificuldade de 7 Características (ou 8, caso a área tenha sofrido uma geada, peste ou outros desastres). Se for bem sucedido, a área irá se beneficiar com uma melhor produção durante o próximo ano — geralmente, um resultado adequado para a interpretação, mas o Narrador pode decidir que pode produzir um benefício tangível na forma de *Recursos* ou *Influência* temporariamente aprimorados, caso afete os lucros de seu personagem.

Rituais de Idade

Os rituais a seguir só podem ser usados por Garou nas apropriadas funções etárias: Rituais da Donzela só podem ser usados antes da gestação da primeira criança da Fúria — mesmo que, tecnicamente, não seja mais virgem (veja a seção “Maternidade” no Capítulo Dois para mais discussões sobre isso). Os Rituais da Mãe podem ser usados a partir do nascimento do primeiro filho até a Fúria não poder mais gerar filhos (devido a menopausa ou a ferimentos); os Rituais da Anciã só podem ser usados a partir desse ponto.

Rituais da Donzela

Ritual do Acasalamento Puro

Nível Dois

Os mistérios do acasalamento e da reprodução podem nunca ter fim. Gaia dá aos membros de muitas espécies ferramentas para discernir bons parceiros e atrai-los: pistas de simetria, saúde óbvia e até coisas mais sutis, como feromônios, dão aos animais uma idéia de qual parceiro seria o melhor para eles. Nos dias tristes antes do Apocalipse, contudo, as Fúrias Negras usam magia para ajudá-las a discernir entre os melhores parceiros possíveis; afinal de contas, o tempo é curto e perder tempo acasalando com um macho cuja linhagem é fraca, não é mais aceitável. Através do Ritual do Acasalamento Puro, uma Fúria Negra pode determinar se um parceiro em particular irá ajudá-la a produzir filhos Garou ou Parentes de sangue forte.

Para testar um macho, a Fúria deve adquirir algo significativo para ele ou parte de seu corpo (não, não um dedo, a menos que ela seja das Amazonas de Diana e ele seja *realmente* paciente — cabelos ou unhas servem). O ritual exige uma gota do sangue da Fúria, untada no objeto roubado. Ela então o quebra (ou corta, se for pequeno demais para ser facilmente quebrado) sobre um lençol branco e observa os padrões criados pelas gotas de sangue. Padrões simétricos ou circulares indicam que o macho seria um bom parceiro e com uma maior chance de produzir crianças Garou. Padrões angulares e desordenados sugerem uma escolha ruim.

Sistema: A sentença desse ritual é melhor feita baseada na vontade do Narrador, mas se o jogador insistir na mecânica de jogo, Percepção + Ocultismo pode ser testado, com uma dificuldade igual a 8 para interpretar adequadamente os presságios.

MET: Como mencionado na versão para o jogo de mesa do *Ritual do Acasalamento Puro*, esse ritual é melhor usado baseado no critério do Narrador, mas uma Disputa Mental Estática com *Ocultismo* (dificuldade de 9 Características) bem sucedida pode ajudar a discernir se um determinado macho possui muitos características de que irá acasalar bem.

Rituais da Mãe

Libertar a Criança Rebelde

Nível Um

Esse ritual, simples, liberta um Garou macho criança de uma Fúria Negra de quaisquer laços com o Pégaso e as Fúrias Negras. É um ritual rápido e emocional; a mãe traça o glifo das Fúrias Negras na testa de seu filho em lágrimas e então golpeia a testa do garoto até que o glifo seque. A popularidade desse ritual é relativamente nova para esse tipo de coisa; nos dias antigos, um filho macho era simplesmente largado para morrer.

Sistema: Não há nenhuma mecânica de jogo envolvida nesse ritual; ele simplesmente reconhece que a criança não está marcada pelo sangue da Fúria e livre para se tornar um membro de qualquer tribo que o adotar.

MET: Mesma coisa. Nenhuma mecânica de jogo é necessária.

Rituais da Anciã

Maldição da Anciã

Nível Dois

A Maldição da Anciã é reservada para os galanteadores; estupradores merecem vingança, não a zombaria e enfraquecimento que esse ritual cria. Esse ritual deixa um alvo macho infértil e impotente, fazendo com que seu pênis encolha até praticamente se tornar inútil.

Sistema: O ritual exige algo distintivamente macho sobre o alvo — isso pode ser praticamente qualquer coisa, desde uma cueca suja até uma gota de seu sêmen. Esse elemento físico é destruído e semeado, enquanto a Anciã silenciosamente murmura um encantamento para Gaia. Teste Carisma + Instinto Primitivo contra uma dificuldade igual a 6; cada sucesso indica uma semana de duração dos efeitos da Maldição da Anciã. A Anciã pode desfazer sua própria maldição com a quebra de um galho e uma palavra mágica — se ela desejar.

MET: Você deve possuir e destruir algum artigo de seu alvo, que deve estar ligado à sua masculinidade. Faça uma Disputa Social Estática, dificuldade de 7 Características; para cada Característica de *Instinto Primitivo* que você gastar, o alvo sofre de impotência por

uma semana. Obviamente, o ritual afeta apenas homens. Você pode encerrar esse ritual à vontade, como descrito na versão para o jogo de mesa.

Encontrando a Foice

Nível Três

As Anciãs são tradicionalmente associadas com o ensino e aprendizado, mas também com o fim da vida. Esses dois aspectos alimentam o Encontrando a Foice, que permite a uma Anciã determinar os meios que um determinado Garou encontrará seu fim. Esse ritual não funciona em humanos. Encontrando a Foice pode ser executado em um alvo disposto ou não, mas o alvo deve estar presente para que o ritual funcione.

Sistema: A Anciã deve inspecionar o Garou de todos os ângulos; para fazer isso, ela caminha no sentido horário ao redor do alvo, enquanto o observa por cima de seu ombro direito. Quando termina, ela inspeciona o topo de sua cabeça e as linhas da sola de seu pé. Após meia hora de meditação de tudo que ela viu, teste Percepção + Enigmas (dificuldade 9 se o alvo for uma Donzela para os padrões das Fúrias — independente da tribo — ou 8 se for uma Mãe, ou 7, caso seja uma Anciã). Se bem sucedida, a Anciã será capaz de descrever a maneira da morte que cairá sobre esse Garou. Uma falha resulta em uma visão que é incorreta em um detalhe importante (o assassino do personagem usa uma arma, não uma klaive, por exemplo); uma falha crítica indica uma visão que é completamente imprecisa, provavelmente uma visão que enervará o alvo o máximo possível.

O Narrador é livre para descrever a visão da maneira como quiser e a Fúria é igualmente livre para passar a visão adiante de sua maneira. A visão é, ocasionalmente, metafórica, apesar de que normalmente bem literal. Porém, geralmente é algo impressionante; por exemplo, pode ser óbvio que um lobisomem de pêlos escuros arrancou o coração do personagem, mas a identidade do lobisomem não é clara.

Encontrando a Foice é um ritual perigoso, pois parece desvendar a verdade absoluta de um evento futuro. Nenhuma quantia de preces e contatos com o mundo espiritual alterará a morte mostrada através do Encontrando a Foice. Isso pode dar algumas dores de cabeças aos Narradores e eles são encorajados a pensar rapidamente para lidar com os resultados de Encontrando a Foice, Lembrem-se, Narradores, a imprecisão pode ser uma virtude.

MET: A Anciã que executa o ritual caminha no sentido horário ao alvo e o examina cuidadosamente, então passa meia hora fora da interpretação para contemplar os vários sinais vistos. Uma vez terminado, faça uma Disputa Mental Estática, dificuldade de 10 Características (reteste com *Enigmas*). Se for bem sucedida, a Fúria consegue discernir um importante presságio da morte do alvo e como ela irá ocorrer. Se *falhar*, então ela descreve uma imagem incorreta. É recomendado que o Narrador envolvido no ritual decida

antes se irá colocar pedra, papel ou tesoura de antemão e deixar o jogador jogar sem saber o resultado. A visão obtida é o destino literal do alvo e que acontecerá eventualmente — faça uma anotação dele no registro do personagem.

Totens

Totens de Respeito

As Musas

Custo em Pontos de Antecedentes: 5

Algumas matilhas de Fúrias seguem o caminho dos Espíritos da Arte, que as preenche de criatividade, habilidade e sabedoria. As Musas — elas são nove — coletivamente escolhem uma matilha, passando suas bênçãos para as Fúrias mais dignas. As Musas não são responsáveis pelo sagrado impulso criativo. Elas ensinam o ofício e a forma de suas artes, mas não podem executar o ato da criação. Isso é reservado apenas aos mortais, sejam eles humanos ou Garou. Nos dias antigos, dizem, as Musas eram espíritos totêmicos separados, cada uma responsável por seu próprio grupo de matilhas, mas à véspera do Apocalipse, não há matilhas de Fúrias o suficientes dedicadas às artes e aprendizado para que elas façam o mesmo.

Características: Membros das matilhas das Musas ganham, cada um, um ponto permanente em um Atributo Social à sua escolha e um ponto em Performance, Expressão ou Enigmas. Cada membro da matilha terá uma Musa em particular de quem será mais próximo, baseado na forma de arte que prefere. Calliope favorece os poetas épicos e heróicos (Expressão); Clio favorece os historiadores (Enigmas); Erato aqueles que compõe poesias eróticas e apaixonadas (Expressão); Euterpe prefere aqueles que tocam músicas instrumentais (Performance); Melpomene favorece o teatro trágico (Performance); Polymnia os poetas do sagrado (Expressão); Terpsichore favorece a dança e o canto (Performance); Thalia o teatro cômico (Performance); e Urânia favorece a astronomia (Enigmas).

Dogma: As matilhas das Musas devem devotar suas vidas à arte e ao aprendizado. Elas devem também trabalhar para defender o discurso livre e a liberdade de expressão.

MET: As Musas dão aos membros de suas matilhas uma Característica Social extra e uma Característica nas Habilidades *Performance*, *Expressão* ou *Enigmas*.

Totens de Guerra

As Górgonas

“As Medusas”, como um único Totem não existem mais. Devido à circunstâncias que não são claras mesmo para as Theurges mais velhas das Fúrias, a própria Medusa se afastou de suas irmãs; todas as cinco agora existem como espíritos totêmicos independentes. Matilhas antes dedicadas às Medusas devem escolher um

novo totem entre as cinco Górgonas (listadas individualmente abaixo). Essa é uma decisão tomada fora do jogo, já que as Górgonas selecionaram suas próprias matilhas nessa época de tumultos. Os jogadores podem dar essa decisão ao Narrador, claro. De acordo com a historiadora do Capítulo 1, nenhuma matilha conhecida anteriormente dedicada às Medusas como um todo, foi adotada pela própria Medusa; porém, não há razão para que, se for da vontade do Narrador, sua matilha não possa ser a primeira.

Euryale

Custo em Pontos de Antecedentes: 4

Euryale, também chamada de a Andante Longínqua, é a mais velha das Cinco Filhas. Ela geralmente age como uma matrona espiritual para matilhas de Amazonas de Diana; ela simpatiza com a idéia geral delas de que o Homem é o sexo frágil e merece ser subjugado pela Mulher. Apesar de seu papel como irmã mais velha, Euryale é uma Lua Nova. Ela encoraja as Fúrias e matilhas de fêmeas a deliberadamente violar convenções sociais impostas pela sociedade patriarcal sempre que puderem; Euryale pode quase ser ouvida vibrando quando uma mulher humana caminha pelas ruas de Nova York com um topless ou quando um casal de lésbicas adota uma criança.

Características: Matilhas devotadas à Euryale

recebem os Dons: Fraquezas Fatais e Salto da Lebre e +3 dados quando usam Intimidação em machos.

Dogma: As matilhas de Euryale não podem nunca conter membros machos e só irão se sujeitar a um oficial de seita macho se ele derrotar a alfa da matilha em um desafio aberto.

MET: Euryale dá aos membros de suas matilhas os Dons: *Fraquezas Fatais* e *Salto da Lebre*, e três Características bônus em disputas de *Intimidação* contra machos.

Helena

Custo em Pontos de Antecedentes: 4

Helena, a Lua Crescente das Cinco Filhas, possui muito mais respeito com o Homem do que sua irmã mais nova, Euryale. Ela sabe que ambos os sexos são partes iguais de Gaia e é simplesmente um extraviado do Patriarca que o Homem foi na direção errada. Matilhas devotadas a Helena provavelmente tendem a desviar-se para o lado da agressividade quando se trata das fraquezas das fêmeas; as filhas de Helena, por exemplo, com certeza considerariam uma mãe parcialmente culpada se seu marido abusa de seus filhos. Porém, elas se asseguram de desvendar a verdade de tal situação e se tornam ainda mais cruéis com o ofensor mais sério do casal, independente do sexo.

Características: As matilhas de Helena recebem o



Dom: Nome do Espírito, +1 de Carisma e +3 dados em suas paradas de dados de Investigação. Cada membro da matilha ganha um ponto temporário de Sabedoria.

Dogma: As matilhas de Helena devem conter um número igual de Garou machos e fêmeas. Se houver um número ímpar de Garou na matilha, o Garou ímpar pode ser de qualquer um dos gêneros (se a matilha tiver sete membros, podem ser 4 machos e 3 fêmeas, ou 4 fêmeas e 3 machos, mas não 5 e dois em qualquer combinação). Os machos podem ser impuros das Fúrias ou membros de outras tribos, se Helena os aceitar.

MET: As matilhas de Helena ganham o Dom: **Nome do Espírito**, uma Característica Social **Carismática** de bônus, uma Característica extra no Renome Sabedoria e um bônus de três Características na resolução de todas as disputas de **Investigação**.

Isthmene

Custo em Pontos de Antecedentes: 5

Isthmene, a Dama do Machado, é a mais nova e mais bela das Górgonas; ela é também a mais feroz em batalha. Empunha um labrys de prata pura e encoraja suas filhas a empunhar o labrys como sua arma principal. Apesar de sua aparência benevolente, Isthmene não suportava nenhum insulto ou difamação de qualquer homem quando caminhava pelo Reino e não lida com os insultos de suas irmãs mais velhas muito melhor. As lendas dos Garou sustentam que florestas inteiras caíram nos dias antigos quando Isthmene liberava sua Fúria dos modos condescendentes de suas irmãs mais velhas.

Características: Cada membro de uma das matilhas de Isthmene recebe um ponto temporário de Glória, +2 dados em suas paradas de dados de Armas Brancas quando empunham um labrys e +1 ponto de Fúria. Elas não podem entrar em frenesi raposa; quando entram em frenesi, sempre é um frenesi com sede de sangue.

Desaparecimento de Medusa

O mistério do desaparecimento de Medusa é deliberadamente deixado a cargo do Narrador. Ela eventualmente retornará para o mundo espiritual e matilhas a seguirão como seguem suas irmãs, mas a natureza, causa e duração de seu desaparecimento não possuem uma grande parte na “linha histórica” de **Lobisomem**, sejam quais forem. Algumas possibilidades:

Pégaso pode estar envolvido com o nascimento do “Impuro Perfeito” e Medusa deixou novamente a ninhada de Pégaso para pensar sobre seu futuro junto a ela.

Uma discussão entre Medusa e Isthmene deu origem a uma briga; Medusa deixou o local da batalha porque não queria entrar em frenesi e matar sua irmã.

Medusa de alguma forma está envolvida com a chegada de Antélios, a Estrela Rubra. Em uma crônica mais sombria, talvez Medusa tenha caído para o lado da Wyrm.

Dogma: As filhas de Isthmene não tolerarão qualquer abuso de um macho de qualquer espécie e elas devem devolver tal abuso de maneira desproporcional: insultos são pagos com machucados; machucados com garras e presas.

MET: As matilhas de Isthmene ganham uma Característica de Glória, um bônus de duas Características nas resoluções de todas as Disputas de combates quando empunhando um labrys e uma Característica adicional de Fúria. Elas só entram em frenesi selvagem, nunca frenesi raposa.

Medusa

Custo em Pontos de Antecedentes: 4

Medusa é mais velha apenas do que Isthmene e sua Fúria não é menos assustadora de se observar. O ódio de Medusa pelo Homem é superado apenas pelo de Isthmene; é dito que ela uivou uma canção de fúria quando Pégaso adotou o primeiro impuro macho da tribo das Fúrias Negras e que abandonou suas irmãs por vários anos após o fato. Medusa, conhecida pelo poeta Hesíodo como “A Rainha”, era uma Galliard e suas canções permanecem belas; muitas delas servem como rituais no campo de batalha.

Medusa abandonou suas irmãs novamente; se foi voluntariamente — devido a uma disputa com Helena ou com outra — ou como resultado de batalhas com criaturas da Wyrm ou da Weaver é desconhecido. Apesar da maioria das Fúrias achar que Medusa não possui nenhuma matilha sua, a verdade é que talvez uma ou duas matilhas ouviram seus chamados e recebem alguma inspiração de sua mãe distante.

Características: As filhas de Medusa recebem o Dom: **Inspiração**, +3 dados nas paradas de dados envolvendo Ofícios e +1 ponto temporário de Honra.

Dogma: As matilhas de Medusa não podem conter membros de outras tribos a não ser Fúrias Negras e nem impuros machos das Fúrias; elas se recusam até mesmo a se relacionar com tais criaturas nos caerns quando possível.

MET: As matilhas de Medusa ganham o Dom: **Inspiração**, um bônus de três Características em todas as disputas de **Ofícios** e uma Característica extra de Honra.

Stheno

Custo em Pontos de Antecedentes: 4

Stheno, chamada de “a Poderosa” por Hesíodo, é a filha do meio, e como tal age como uma pacificadora entre suas irmãs. Em sua maioria, para seu desgosto, isso consiste em defender Helena contra as outras três, apesar de seus próprios sentimentos com o Homem. Stheno é tão sábia quanto é forte; raramente chega a alguma conclusão sem a deliberação apropriada, mas seus julgamentos são os corretos ainda assim. Stheno parece estar terrivelmente preocupada com o desaparecimento de Medusa e designou suas filhas para procurá-la ou qualquer matilha ou espírito que a servir.

Características: Membros das matilhas devotadas a Stheno recebem um ponto temporário de Sabedoria e o

Dom: Determinação. A matilha também ganha um dado adicional de Força e Vigor para ser compartilhado da maneira normal.

Dogma: As filhas de Stheno devem concordar com qualquer pedido para servirem como árbitras, principalmente em conflitos entre homens e mulheres. Elas devem esforçar-se para descobrir a verdade desses conflitos antes de decidir seu julgamento.

MET: As matilhas de Stheno ganham uma Característica de Sabedoria, o Dom: **Determinação** e o bônus de **Robustez** e **Resoluto** nas Características Físicas.

Pantera

Custo em Pontos de Antecedentes: 5

A Pantera é um totem raro para os Garou, devido ao sangue ruim após a Guerra da Fúria e gerações subseqüentes de ódio. A Pantera guia algumas matilhas de Desbravadoras, Bacantes e Amazonas, mas não tomou uma nova matilha de filhotes Garou em vários anos; certamente qualquer matilha que ela assumir teria de ser excepcional nas características que a Pantera admira: graça, velocidade e astúcia.

Características: A Pantera dá a seus filhos o Dom: Olhos de Gato e reduz as dificuldades de todos os testes envolvendo furtividade, graça e equilíbrio em dois. Muitos Garras Vermelhas e Crias de Fenris desprezam as seguidoras da Pantera, principalmente devido à sua desconfiança com os Bastet. Os Bastet consideram matilhas da Pantera espíritos aliados e podem convocar suas irmãs em tempos de necessidade; em circunstâncias particularmente raras eles podem vir ao auxílio da matilha da Pantera.

Dogma: As matilhas da Pantera devem ajudar os felinos em perigo — sejam eles gatos domésticos presos em árvores ou Bastet rodeados por criaturas da Wyrn. As matilhas devem também passar no mínimo um mês por ano na Amazônia, apesar do grande risco; as coisas ficaram realmente sérias por lá. A Pantera não pede mais a suas matilhas para reunir fofocas para ela, pois tem coisas mais importantes para se preocupar.

MET: As matilhas da Pantera ganham o Dom: **Olhos de Gato** e um bônus de duas Características em disputas de ações relacionadas com furtividade, graça ou equilíbrio.

Totens de Sabedoria

Têmis, a Tecelã de Sonhos

Custo em Pontos de Antecedentes: 6

Têmis é a deusa da justiça da Grécia Antiga; ela é vista na tradicional imagem da justiça como uma mulher vendada segurando uma balança. Uma matilha de Fúrias dedicada à Têmis construiu o templo do oráculo em Delfos, apesar de que mais tarde ele foi tomado delas. Como filha dos deuses do céu e da terra, ela vagava pelos antigos caminhos de Gaia e os caminhos do Homem. Ela era capaz de manter esse equilíbrio por eras, até o equilíbrio da Tríade ser alterado. Quando isso aconteceu, Têmis ficou entre a Wyld e a Weaver. Seu atual Reino é

uma esfera Umbral próxima às terras dos sonhos; auxílio e conselhos de Têmis vêm através de sonhos, uma característica que deu a ela seu título de “Tecelã de Sonhos”.

As matilhas que servem Têmis estão constantemente em busca de injustiças. Elas observam e meditam sobre o equilíbrio da Tellurian sempre que podem, mas na maior parte, elas buscam orientações de sua patrona até fontes de grandes injustiças. Têmis é um espírito antigo; as Sacerdotisas de Ártemis e as Amazonas mais tradicionais a seguem.

Características: As filhas de Têmis ganham um ponto permanente de Sabedoria e acrescentam um em suas características de Enigmas e Gnose. As Galliards de Têmis ganham o Dom: Comunicação Onírica e todas suas filhas recebem visões proféticas dos planos do Narrador de tempos em tempos — o significado de tais visões não será óbvio. Os jogadores devem interpretar os sonhos através da interpretação, ao invés de fazer um teste de Enigmas.

Dogma: Têmis nunca escolherá Andarilhos do Asfalto ou permitirá que suas filhas aprendam um Dom exclusivo dos Andarilhos do Asfalto (por exemplo, uma filha de Têmis pode aprender Adaptação, uma vez que esse Dom é compartilhado com os Roedores de Ossos, mas não poderia aprender Controle de Máquinas Simples). Existe muito da Weaver nessas coisas.

MET: As matilhas de Têmis ganham uma Característica no Renome Sabedoria, uma Característica de Gnose e uma Habilidade **Enigmas** extra. Os seguidores Galliards de Têmis também ganham o Dom: **Comunicação Onírica**.

Fetiches

Labrys (Não-Feticho)

O labrys “padrão” é um machado de duas lâminas destinado a ser empunhado com duas mãos na forma hominídea; Garou podem empunhar um labrys com uma mão se sua Força chegar a 6. Um Garou pode empunhar um labrys em **cada** mão se sua Força chegar a 8 (ao atacar de tal maneira aplica-se as regras normais para ataques múltiplos — o jogador deve dividir a parada de dados do personagem ou usar Fúria para ações extras — mas uma Fúria em Crinos que empunha dois labrys é uma visão aterrorizadora, digna de um extra de +2 dados em testes de Intimidação). A arma causa Força + 4 de dano letal e é um componente importante para alguns rituais. Os labrys são frequentemente encantados para agir como fetiches além de sua utilidade central como armas; isso é feito tanto em honra à arma como para ajudar seu usuário. Eles são considerados como a arma tribal das Fúrias Negras; a maioria das Fúrias seria capaz de aceitar uma fêmea de outra tribo portando um labrys, mas poucas reagem de maneira bondosa ao verem um Garou macho usando um labrys.

MET: Um labrys possui três Características bônus, as Características Negativas **Pesado** e **Desajeitado**, e

causa três Níveis de Vitalidade em combate. Um indivíduo pode empunhar um labrys com uma mão se tiver 10 ou mais Características Físicas e um par deles se tiver 14 ou mais Características Físicas.

Amuletos de Fertilidade

Nível 1, Gnose 2

Muitos tipos diferentes de amuletos de fertilidade existem; o próprio labrys é considerado como um símbolo de fertilidade por muitos. Outros incluem um corpo estilizado de mulher, tal como a Vênus de Willendorf; olhos de gatos ou simplesmente uma rocha ou um pingente de gato de madeira; ovos; sapos; a lótus; e muitos outros. As Fúrias prendem espíritos de animais particularmente férteis (coelhos, gatos, sapos) nesses amuletos e ao fazerem isso, criam um objeto de magia que aumenta as chances de uma mulher conceber uma criança saudável. Amuletos de Fertilidade funcionam tão bem em Garou fêmeas ou lobas como funcionam em humanos, apesar de que eles não aumentam as chances da mãe conceber uma criança Garou. E, claro, nenhum deles funciona em impuros. Algumas versões mais poderosas desses amuletos também aprimoram a saúde da mãe durante a gravidez, aumentando as chances dela de sobreviver e viver para criar seu filho. As Garou raramente precisam de tal auxílio e a medicina moderna faz um serviço moderadamente bom em cuidar dos humanos, então, esse tipo de amuleto está lentamente desaparecendo. Amuletos de Fertilidade não possuem efeitos no jogo; os resultados de encontros sexuais são melhor deixados nas mãos do Narrador que num teste de dados.

MET: Como notado acima, é melhor deixar os efeitos dos *Amuletos de Fertilidade* nas mãos do Narrador.

Aljave de Flechas de Prata

Nível 2, Gnose 3

A maioria dessas ferramentas foram originalmente forjadas durante os antigos dias de conflito aberto com as outras tribos; os Senhores das Sombras e os Crias de Fenris eram anátemas para as Fúrias naquela época e estavam do outro lado dessas flechas mais normalmente do que as outras tribos. Existem dois encantamentos nessas flechas: primeiro, elas são mais afiadas do que as pontas de flechas comuns e, além disso, elas não quebram com seu uso comum. Isso quer dizer que uma Fúria pode disparar uma flecha de prata em uma criatura da Wyrm, errar e ter a flecha cravada em uma muralha de pedra ou ao lado de um tanque, e ela não se quebrará. Porém, se ela tentar usar a flecha como arma branca, gancho para escalada ou como palito de dente, ela se arrisca a quebrar a flecha.

Um aljave suporta uma dúzia de flechas, mas conta como apenas um fetiche para os propósitos de harmonização. As flechas causam um dado de dano adicional (logo, 5 para arcos curtos e 6 para arcos longos), e esse dano é de prata, não-absorvível para os Garou sem Dons especiais ou armaduras. Esses fetiches

contêm, normalmente, Lunos.

MET: Um aljave de flechas de prata causa dano por prata, como é de se esperar. A versão do fetiche aqui causa um Nível de Vitalidade extra de dano se o arqueiro vencer ou empatar o Teste Simples subsequente ao acerto e nunca se quebram quando disparadas.

Torc da Caverna

Nível 3, Gnose 3

A usuária de um Torc da Caverna é abençoada ao viajar abaixo da superfície de Gaia e explorar seu útero; sistemas de cavernas se tornam um porto seguro para ela. Quando o Torc da Caverna é usado, a Garou pode ver na mais profunda escuridão tão bem como poderia ver em um dia nublado. Nas passagens, ela pode ver ainda melhor; seus sentidos se ampliam vinte metros em todas direções, quando no subsolo. Ela pode sentir inimigos escondidos atrás de uma curva em um túnel ou ver através de uma escavação. O torc funciona até mesmo quando abaixo do solo de estruturas modernas; caso uma Garou o use ao penetrar no porão de um arranha-céu infestado pela Wyrm, ela se beneficiará das habilidades do torc. O Torc da Caverna só falha se a Película for 9 ou maior. Esses fetiches são criados com a ajuda de vários espíritos cavernosos, como espíritos-morcego, -toupeira ou elementais da terra.

MET: A usuária de um *Torc da Caverna* ativo nunca sofre penalidades por escuridão e não pode ser surpreendida por nada dentro de vinte passos, desde que a Película local seja menor que 9.

Leitor de Moedas

Nível 3, Gnose 3

A Irmandade desenvolveu fetiches dessa natureza no início do século XVII; o fetiche rastreia o dinheiro, para ver que o possuía anteriormente. Versões mais antigas desses fetiches são balanças de pratos com uma caneta tinteiro e um pote de nanquim; uma moeda é colocada em um dos lados da balança de pratos e a caneta se levanta e escreve os nomes das últimas sete pessoas a tocarem a moeda. Versões mais recentes do fetiche têm uma bandeja e uma impressora de recibos, mas o efeito é o mesmo — e note que todas as versões do fetiche podem rastrear dinheiro em papel tão facilmente como fazem com moedas. Transferências eletrônicas, sendo puramente do reino da Weaver, não podem ser rastreadas com esse fetiche. Esse fetiche foi primeiramente criado quando uma matilha da Irmandade descobriu estar recebendo uma grande quantia de moedas maculadas pela Wyrm e descobriu que elas inadvertidamente intimidavam os donos de lojas que interrogavam. Certos Dons e poderes da Wyrm podem ocultar as identidades dos antigos donos.

Rumores circulam sobre uma versão desse fetiche que continua a rastrear a moeda por alguns dias após ela deixar o fetiche; essa versão escreve os nomes à medida que a moeda passa de mão em mão durante uma semana ou mais. Tal fetiche certamente possui uma necessidade de Gnose maior do que o leitor de moedas “comum”.

Esses fetiches são feitos ao se prender espíritos da avareza.

MET: Devido à dificuldade de rastrear todo dinheiro imaterial que passa pelas mãos do personagem, esse fetiche deve ser usado entre os jogos, quando você desejar reunir informações sobre os **Recursos** ou **Influência** de alguém. Você pode descobrir como eles ganham seu dinheiro (ao checar quem os paga) ou com quem eles estão gastando, **desde que você tenha um quantia qualquer desse dinheiro**. Fazer isso pode exigir que você interprete de alguma forma como possui o dinheiro do alvo, seja através do roubo ou trapaça.

Arco de Ártemis

Nível 3, Gnose 5

Um Arco de Ártemis só pode ser usado por uma Fúria Negra Donzela. É o arco de caça perfeito, que dá a sua usuária +4 dados em suas paradas de dado de Sobrevivência quando usado em caças por comida. Em batalha, dá a sua usuária +2 dados em suas paradas de dado de Arquerismo e faz com que as flechas que acertem seus alvos causem 2 dados extras de dano letal. O arco é feito prendendo qualquer espírito da ninhada do Pégaso.

MET: Um *Arco de Ártemis* causa um Nível de Vitalidade extra de dano com qualquer flecha disparada; ele dá um bônus de duas Características extras a sua usuária (apesar de que apenas uma única Característica se a arqueira não tiver a Habilidade **Arquerismo** ou **Esportes**); e adiciona um impressionante bônus de quatro Características na resolução de todas as Disputas de **Sobrevivência** em caçadas de arco. Esses modificadores permanecem com munições mágicas — tema a Fúria com Flechas Malditas ou Flechas de Prata.

Labrys (Fetiche)

Nível 3, Gnose 7

Um labrys fetiche é muito parecido com o machado de duas lâminas padrão de mesmo nome (veja acima). Porém, graças ao espírito da guerra ligado a ele, causa dano agravado, e não letal.

Caixa de Pandora

Nível 3, Gnose 6

Nos mitos antigos, Pandora tinha uma caixa cheia dos males da humanidade; como ela era imensamente curiosa, ela a abriu e os males foram liberados para assolar a humanidade para sempre. Esse fetiche é, ironicamente, nomeado graças a essa mulher, já que ele pode ser usado para aprisionar e libertar Malditos — os males da humanidade personificados. A Caixa pode manter até 10 espíritos da Wyrm ao mesmo tempo.

Para aprisionar um espírito, a Fúria ligada à Caixa deve apontar a fechadura da Caixa para o espírito e dizer uma palavra de comando em grego antigo. A Caixa então faz um teste resistido de sua Gnose contra a Fúria atual do espírito; a dificuldade é 6 para ambos. Se a Caixa tiver mais sucessos, o Maldito é aprisionado; se o Maldito tiver mais sucessos ou o mesmo número, ele está livre e a Caixa de Pandora não pode ser usada novamente naquele dia.

Se, por alguma razão, a Fúria desejar libertar um ou mais Malditos, ela só precisa abrir a tampa da Caixa de Pandora. Ela deve fazer um teste de Raciocínio e conseguir 3 sucessos para libertar apenas um Maldito; menos que 3 sucessos indicam que outros Malditos escapam, um por sucesso a menos que 3. Uma falha crítica nesse teste liberta todos os Malditos da Caixa. Se ela conseguir os 3 sucessos, o Maldito que escapa será aquele que está a mais tempo na Caixa.

Esse fetiche é feito ao se aprisionar qualquer espírito com poderes de aprisionamento em seu interior; normalmente espíritos de aranhas-espíritos que constroem algo são os preferidos.

MET: Faça uma Disputa entre a Caixa (seis Características de Gnose) contra as Características de Gnose do Maldito. Se a Caixa vencer, ela imediatamente aprisiona o Maldito. Se falhar, a Caixa não funcionará novamente naquele Maldito pelo resto do dia.

Libertar um Maldito exige uma Disputa Mental Estática do dono da Caixa, com uma dificuldade de 7 Características. Sucesso permite que a Caixa libere o Maldito que vive a mais tempo dentro da Caixa. Do contrário, *todos* os Malditos escapam.

Labrys de Isthmene

Nível 4, Gnose 7

O Labrys de Isthmene não é um item único; pelo

contrário, é o nome geral para qualquer labrys fetiche dedicado a Isthmene, a Górgona da batalha. A versão mais comum desse fetiche causa Força + 4 dados de dano de dano agravado, ao invés de letal, e permite à usuária canalizar o Dom: Espírito da Batalha, gastando sua Gnose como se ela soubesse o Dom. Um Labrys de Isthmene não pode ser usado por um Garou macho de qualquer tribo; o labrys consome um ponto extra de Gnose para fêmeas de outras tribos para harmonizá-lo.

MET: Um Labrys de Isthmene harmonizado, usado apenas por uma mulher, causa dano agravado ao invés do dano letal e permite seu usuário invocar o Dom: *Espírito da Batalha*. Como dito anteriormente, harmonizar tal arma exige uma Característica de Gnose extra para uma fêmea de outra tribo.

Chibata das Fúrias

Nível 4, Gnose 8

Esses chicotes são antigos gatos de nove caudas farpados. São ditos que foram rasgados das tripas de uma grande criatura da Wyrms, e muitos sugerem que a criatura tenha sido o Leão da Neméia. O motivo disso é apenas porque o Leão era, enfaticamente, uma antiga criatura da terra, derrotado pelo deus Hércules e usar suas entranhas como um fetiche de dor condiz com a natureza irônica de uma Fúria Anciã. Esses chicotes são usados para punição ou até mesmo para tortura, não para



batalhas. Um golpe de uma das Chibatas — existem apenas cinco — causa Força +3 de dano agravado, com uma dificuldade de absorção igual à 9. Os ferimentos das Chibatas deixam cicatrizes permanentes; as Fúrias podem fazer um teste de Percepção + Ocultismo, dificuldade 8 para tentar reconhecer as cicatrizes que as Chibatas causam — são necessários 2 sucessos.

Os espíritos dentro da Chibata descobrem as culpas ocultas do alvo com um golpe bem sucedido e passa essa informação para a Fúria que a usa ao menos que o alvo obtenha mais sucessos em um teste de Força de Vontade (dificuldade 9) do que os Níveis de Vitalidade recebidos pelo golpe. A Chibata das Fúrias não é usado unicamente nas criaturas da Wyrn; ela já foi usada em Garou intransigentes de outras tribos, mas esses Garou raramente retornam vivos para seus companheiros de tribo. É sabido que Kelonoke Cabelos-Selvagens possui uma Chibata das Fúrias e que o açoite do fetiche é a menor das agonias que um Garou macho sentirá ao pôr os pés próximos do caern natal das Fúrias.

MET: Uma *Chibata das Fúrias* causa dois níveis de dano agravado, mas não possui Características bônus. Porém, uma vez que a vítima está sendo torturada e incapaz de resistir, é um grande obstáculo. Toda vez que a *Chibata* acerta, a vítima deve vencer (não empatar) um Teste Simples ou gastar uma Característica de Força de Vontade; uma falha significa que uma culpa secreta é transmitida empaticamente para aquela que empunha a chibata.

Labrys de Bronze

Nível 5, Gnose 7

As armas mais antigas das Fúrias Negras vêm da Era de Ouro da tribo, em Atenas durante os dias seguintes à Guerra de Tróia. Durante essa época, elas agiam como árbitras da justiça dentro da cidade, para o temor dos infratores de toda Atenas. Alguns fetiches permanecem com a tribo desde aqueles dias antigos; eles são confeccionados de bronze, como era a maioria das armas e armaduras da época. O Labrys de Bronze é um exemplo de fetiche desse tipo; Narradores e jogadores são encorajados a criar suas próprias armas fetiches de antigamente para encaixar na história da crônica.

O Labrys de Bronze causa Força +5 dados de dano agravado; além disso, ele se move sob influência do espírito das Górgonas em seu interior e dá a sua usuária uma manobra de Bloqueio extra a cada turno de combate, sem nenhuma penalidade por ação múltipla. O Labrys de Bronze pode armazenar até cinco pontos de Gnose, que pode ser acessado pela usuária como uma ação livre, para usar como quiser; ela pode também investir sua própria Gnose no Labrys de Bronze para restaurar a energia que gastou. Por fim, uma vez por dia, a Fúria que empunha o Labrys de Bronze pode usá-lo para cortar até 1m de profundidade de praticamente *qualquer* substância inanimada; fazendo isso, ela pode cavar um buraco para um humano.

MET: Um *Labrys de Bronze* funciona em combate

da mesma forma que um labrys normal, exceto que causa dano agravado e dá a sua usuária um reteste defensivo extra a cada turno de combate. O *Labrys de Bronze* armazena até cinco Características de Gnose, que podem ser usadas ou restauradas à vontade pela usuária. Uma vez por dia o *Labrys de Bronze* pode escavar um buraco de 1m de profundidade em qualquer substância inanimada, exceto nos mais poderosos materiais endurecidos magicamente.

Qualidades e Defeitos

Qualidades e Defeitos são uma regra opcional apresentada no Guia dos Jogadores de Lobisomem. Elas permitem um jogador adicionar vários parâmetros benéficos ou desvantajosos ao seu personagem através do investimento de pontos de bônus (ou recebimento de mais pontos de bônus, no caso de Defeitos). Se o Narrador permitir Qualidades e Defeitos em seu jogo, os seguintes se mostram particularmente apropriados para personagens Fúrias Negras. A critério do Narrador, personagens Garou de qualquer tribo podem assumi-los também. No entanto, é claro, a palavra do Narrador nesse assunto é, sempre, lei.

Notavelmente Fértil

(Qualidade: 1 ponto)

O personagem com essa Qualidade é mais propenso a se tornar um Parente que qualquer outro Garou é. Embora os Garou não sejam substancialmente menos férteis que os humanos, um Garou com Notavelmente Fértil é duas vezes mais propenso a engravidar ou gerar uma gravidez após um simples contato sexual desprotegido que um humano padrão. Os filhos de um personagem com essa Qualidade não são mais propensos a serem um Garou do que os filhos de outro personagem sem essa benção. Os efeitos específicos da Qualidade são deixadas a cargo do Narrador e o jogador envolvido, especialmente se o personagem for fêmea. Por razões óbvias, impuros não pode assumir essa Qualidade.

MET: Como listado no texto acima, seu personagem é anormalmente fértil, mas o impacto disso em jogo é um assunto ao critério do Narrador, não para testes ou Disputas.

Filha do Caern (Qualidade: 5 pontos)

Um personagem Garou com a Qualidade Filha do Caern nasceu durante um Ritual de Parir o Caern (veja página 75). Seu nascimento por si só é considerado um grande sinal profético; o personagem recebe 1 dado adicional em todos os testes Sociais ao líder com os Garou de sua seita. Além disso, os espíritos totêmicos do caern onde o personagem nasceu têm uma atenção especial por ele; recebendo assim um ponto grátis no Antecedente Totem, enquanto o totem de sua matilha for um dos espíritos totêmicos da seita.

Esse histórico também pode trazer uma atenção negativa ao personagem. Caso ele falhe em qualquer

tarafa, os Theurges e Galliards de sua seita provavelmente lamentarão e rangerão seus dentes, visto que o destino do personagem é dito estar ligado ao do caern. O personagem pode receber um mentor ou dois que ele não precisa buscar ou requisitar, devido à necessidade da seita manter sua segurança e integridade. É certo que ele receba uma atenção indesejada da população local da Wyrn, que crê — provavelmente corretamente — que o primeiro passo para corromper o novo caern é forçar o personagem à Espiral Negra, corrompendo-o ao invés de simplesmente matá-lo.

MET: Você recebe uma Característica de bônus em todas as Disputas envolvendo os Garou de sua seita natal — o caern no qual você está ligado. Você recebe uma Característica grátis no Antecedente *Totem*, também. A prosperidade de seu caern natal provavelmente está ligado a sua própria sorte; embora isso seja assunto para o Narrador interpretar, isso significa que seus companheiros de seita saem em seu socorro ou te aconselham, para assegurar sua saúde e, por extensão, a prosperidade contínua do caern. Esteja avisado, visto que conselhos "indesejados" e intervenção por parte dos inimigos da Wyrn podem buscar guiá-lo ou direcioná-lo para influenciar seu caern.

Afinidade/Inimizade com um Campo (Qualidade/Defeito: 2 pontos)

Afinidade com um Campo indica que um campo em particular das Fúrias Negras tem uma afeição especial por você. Talvez você tenha prestado um grande favor ou eles estejam tentando persuadir você a se unir ao seu grupo. Independente disso, você tem um bônus de -1 na dificuldade nos testes Sociais ao interagir com aquele campo. Você não deve ser um membro desse campo ao assumir essa Qualidade, apesar que você pode mudar para esse campo durante o jogo caso a crônica permita.

Inimizade com um Campo indica que um campo em particular das Fúrias Negras não nutre simpatia por você. Isso funciona melhor quando o personagem é membro de um campo em particular no qual o outro campo possui oposição, como a Irmandade e a Ordem da Mãe Misericordiosa, ou as Bacantes e as Amazonas de Diana.

Ou talvez você não esteja num dado campo, mas que você fez alguma coisa para ofendê-lo. Não importa a causa, esse Defeito dá a você +1 nas dificuldades dos testes Sociais ao interagir com aquele campo.

MET: Como uma Qualidade, você ganha uma Característica bônus em todas as resoluções de Disputas Sociais com membros daquele campo em questão; como um Defeito, isso é uma penalidade de uma Característica. Em ambos os casos, você deve deixar cientes os membros dos campos com relação a essa Característica para influenciar de modo apropriado a subsequente interpretação. Note que essa Característica bônus ou de penalidade pode exceder suas Características máximas e mínimas.

Infértil (Defeito: 1 ou 3 pontos)

Seu personagem é infértil, por qualquer que seja a razão; talvez ele tenha contraído uma doença virulenta quando jovem, sofrido uma cicatriz de batalha no abdômen ou vítima de uma complicação abortiva antes de sua Primeira Mudança. Ela não pode gerar qualquer criança. Isso é causa de alguma diminuição de status entre as Fúrias Negras; ela sofre a perda de um 1 ponto de Honra. Se o personagem nunca gerou uma criança, então ele é considerado uma Donzela até ele alcançar a menopausa e se tornar uma Anciã — essa é a versão de 3 pontos desse Defeito. Ele não pode aprender quaisquer Dons ou rituais da Mãe. Se o personagem teve filhos e simplesmente não pode ter mais, esse é um Defeito de 1 ponto. A critério do Narrador, uma versão tardia desse Defeito pode levar o personagem a ser considerado uma Anciã.

MET: Perca uma Característica de Honra: Seu personagem nunca poderá ter filhos, exceto no caso de intervenção mágica (o que pode exigir o gasto de pontos de experiência para remover esse Defeito). Por uma Característica, você teve filhos, mas não pode ter mais, sendo provavelmente considerado uma Anciã. Por três Características, você nunca teve, nem nunca terá, filhos; você também será uma Donzela até você entrar na idade da Anciã. Você também tende a sofrer vários níveis de pena e escárnio por parte das outras Fúrias Negras, especialmente as Mães.





Capítulo Quatro: Irmãs, Filhas e Avós

*“Não existe animal mais invencível que uma mulher,
nem fogo ou gato selvagem tão implacável.”*

— Aristophanes, *Lysistrata*.

Alguns Garou vêem as Fúrias Negras como se elas fossem algo menos do que uma tribo — eles vêem apenas a lei de “nenhum macho”, presumindo que estão lidando com uma irmandade. Isto é um erro horrível e, principalmente, humano. As Fúrias são ligadas não pela sua “rejeição aos machos” (um conceito ridículo, considerando que muitas Fúrias amaram seus irmãos, maridos e filhos), mas pelos laços da sociedade, sangue e misticismo. Suas linhagens e votos ao Pégaso as mantiveram unidas através das terríveis provações que teriam dividido qualquer grupo baseado em nada mais que uma simples filosofia sexista. Isto é, além de triste, frequentemente um bloqueio quando as Fúrias recrutam as fêmeas descontentes das outras tribos; tal renúncia geralmente falha em considerar que suas novas companheiras de tribo não possuem a mesma mentalidade que a Garou recém introduzida. Elas descobrem rapidamente que as Fúrias são uma tribo como todas as outras, para melhor e para pior.

Contudo, ainda *há* alguma verdade na palavra “irmandade”; duas Fúrias Negras da mesma idade e posto considerar-se-ão irmãs. Como quaisquer duas irmãs, elas

podem amar-se, serem indiferente uma com a outra ou odiar-se um pouco — mas continuarão sendo irmãs, não apenas conhecidas. Algumas Fúrias acham que seus laços com suas irmãs, mães e tias tribais são mais fortes que qualquer relação sanguínea que possam ter. Outras acham que suas relações com a tribo não substituem os laços de seus parentes mais próximos — mas lhes dá algo novo em que acreditar. E, é claro, algumas Fúrias são conectadas a certas colegas de tribo por sangue e laço tribal, reforçando ainda mais o pensamento de “a tribo como uma família”.

As seguintes Fúrias Negras são uma seleção das filhotes que ainda têm que deixar sua marca no mundo e de lendas tribais que já o fizeram. As primeiras podem ser usadas como personagens de jogadores já prontas para um jogo, para introduzir novos jogadores ou simplesmente como extras; as últimas podem fazer participações especiais como contatos, espíritos ancestrais ou em seus próprios papéis. Suas motivações, forças e fraquezas são amplamente variadas, mas no peito de cada uma, bate o coração de uma Fúria.

Bruxa do Computador

Mote: Tema minhas 133t perícias, vadia!

Prelúdio: Dizem que o subúrbio não é um lugar para uma defensora da Wyld crescer, mas não é como se você pudesse escolher seus pais. Sua mãe insistia em lhe levar nos ocasionais refúgios nas matas ou na última mania “natural” que possuía, mas ela nunca teve a força de vontade para abrir mão da televisão e da eletricidade por muito tempo. Seu pai era pior — na verdade, “melhor”, em seu ponto de vista. Ele amava seus brinquedos tecnológicos e usava seu confortável salário para adquirir os últimos dispositivos enquanto eles estavam na moda e caros. Quando você começou a mostrar interesse em como coisas como videocassetes e computadores funcionavam, sua mãe não aprovou, mas seu pai encorajou você. Quando ficou claro que você levava jeito para isso. Não tinha como ele tomar seu equipamento ou lhe tirar das aulas de computação.

É claro, não havia nada como a internet para tanto atraí-la ou afastá-la. Ela abria possibilidades infinitas — e a revoltou com o incessante conteúdo de pornografia, pirataria e outras gratificações baratas. Você começou um relacionamento de amor/ódio com a internet, absorvendo toda a grande informação que eles tinham on-line e despedaçando sites que descobria estar passando dos limites.

Sua Primeira Mudança veio tarde da noite, quando você encontrou um link para um site de escravidão que foi longe demais. Você perdeu a paciência, seu humor e seu computador, antes de descobrir o que estava acontecendo. Seus pais a levaram escada abaixo após acalmá-la, fizeram algumas ligações e rapidamente as Amazonas haviam chegado à sua porta.

Você sempre foi uma criança resistente e inteligente, então você passou pelas orientações mais do que a maioria. Mas as anciãs estavam realmente assustadas quando você começou a perguntar sobre os espíritos da tecnologia e sobre usá-los para atacar os inimigos da Mulher. Tal pensamento era da Weaver, o Inimigo, elas diziam. Em sua defesa, você as convenceu a acompanhá-la enquanto você trabalhava em um cybercafé. Em cinco minutos, você mostrou seis sites que tratavam de filmes de drogas, seqüências de estupros nos Balcãs e outras atrocidades. Em vinte minutos, você conseguiu os endereços das ruas. Uma vez que você mostrou que elas nunca teriam descoberto tais locais por si mesmas, as anciãs então concordaram e começaram a ajuda-la a aprender a fazer suas coisas — apenas melhor do que já fazia.

Conceito: Você é uma hacker que se daria bem entre os Andarilhos do Asfalto, mas sua mentalidade é toda Fúria. Onde os Andarilhos tratam os computadores como espíritos aliados, você os trata como demônios e gênios que devem seguir suas ordens. Em seu tempo livre, você usa suas habilidades com o computador, tanto natural quanto espiritual, para rastrear pornógrafos da web do pior tipo e outros ofensores do sexo. Durante seu “horário de trabalho”, você não entra em muitas lutas, mas sua perspicácia em usar os métodos da Weaver e da Wyrms contra eles mesmos é incalculável.

Dicas de Interpretação: Você está por dentro da elite, apesar de ter coisas que ainda precisa aprender. Aja descaradamente e sem medo de falar o que pensa, seja on-line ou na vida real. Favoreça a si mesma em um pouco de tecno-misticismo; use termos como “bruxaria”, “enviando” e “pentagrama virtual” para enfatizar o aspecto pseudo-bruxa em seu trabalho. Isto agita as anciãs, mas também reforça a elas que você ainda está pensando como uma bruxa, não como uma andróide.

Equipamento: Mochila, computador fetiche, itens de chiminage para espíritos tecnológicos, Rolodex cheio de senhas e celular.

FÚRIAS NEGRAS

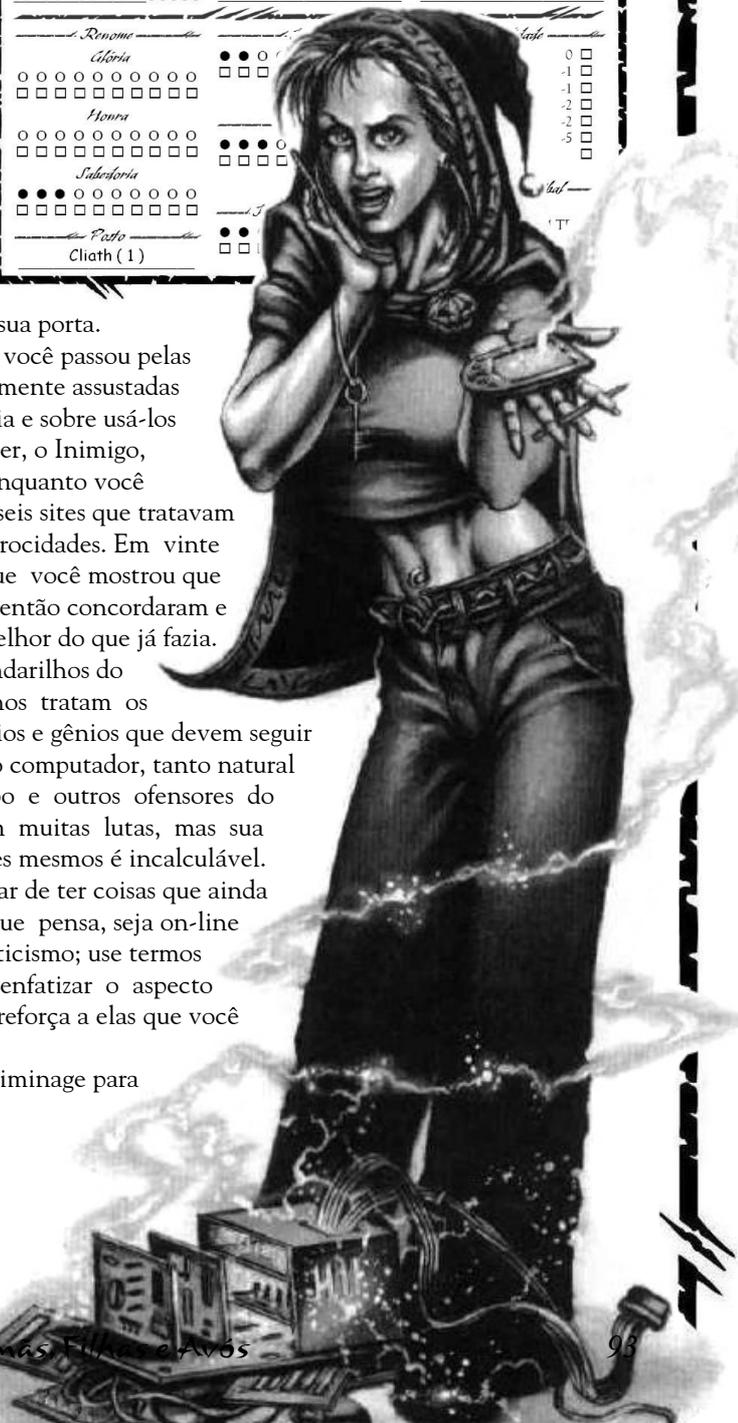
Nome: _____ **Raça:** Hominídea **Nome da Matilha:** _____
Togaador: _____ **Avulsão:** Theurge **Tetam da Matilha:** _____
Crônica: _____ **Campo:** _____ **Conceito:** Bruxa do Computador

Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●○○○	Carisma: ●●○○○	Percepção: ●●○○○
Destreza: ●●○○○	Manipulação: ●●○○○	Inteligência: ●●○○○
Vigor: ●●○○○	Aparência: ●●○○○	Raciocínio: ●●○○○

Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
Prontidão: ○○○○○	Emp. c/Animais: ○○○○○	Computador: ●●●○○
Esportes: ○○○○○	Ofícios: ●●○○○	Enigmas: ●●○○○
Briga: ○○○○○	Condução: ●●○○○	Investigação: ○○○○○
Esquiva: ●○○○○	Etiqueta: ●○○○○	Direito: ●○○○○
Empatia: ○○○○○	Armas de Fogo: ●○○○○	Linguística: ●○○○○
Expressão: ●○○○○	Armas Brancas: ○○○○○	Medicina: ○○○○○
Intimidação: ○○○○○	Liderança: ○○○○○	Ocultismo: ○○○○○
Instinto Primitivo: ○○○○○	Performance: ●○○○○	Política: ○○○○○
Manha: ●○○○○	Furtividade: ●○○○○	Rituais: ●○○○○
Lábia: ●○○○○	Sobrevivência: ○○○○○	Ciências: ●●○○○

Variações		
Antecedentes	Dois	Dois
Contatos: ●●●○○	Persuasão: _____	
Parentes: ●○○○○	Comunicação c/ Espíritos: _____	
Recursos: ●○○○○	Sentir a Wyrms: _____	
Ritos: ●●○○○		
○ ○ ○ ○ ○		
○ ○ ○ ○ ○		

Renome		Coste
Alfama	● ● ● ○	0
○ ○ ○ ○ ○	□ □	-1
□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	-1
Honra	● ● ● ○	-2
○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □	-2
□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	-5
Sabedoria	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○	
○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □	
Peso	● ●	
Clith (1)	□ □	



Atropos dos Dias Modernos

Mote: Tarde demais para rezar, criancinha.

Prelúdio: Algumas vezes a Primeira Mudança não é justa. Em seu caso, ela veio tarde, tarde demais.

Você cresceu numa cidade no fim do mundo, com opções limitadas. Seus pais não a deixaram ir à faculdade, pois achavam que você não precisava daquele tipo de educação. Você casou ao terminar o segundo grau; não era o tipo de romance que colocaria fogo no mundo, mas você honestamente não podia se ver fazendo muito mais. Particularmente nesse tipo de cidade, onde de cada três homens, um batia em sua esposa, cometia adultério ou estava no ponto de se suicidar; e as pessoas viram seus olhos, já que “todos sentem dor depois que o emprego se foi”. Sua única folga era uma ida semanal até a biblioteca. Você leu sobre antropologia, sociologia e folclore; não era nada que poderia conversar em seu círculo — mas era algo que era seu.

Você estava na casa dos cinquenta quando tudo foi para o inferno. Seu filho mais novo estava lhe fazendo uma visita, trazendo sua esposa e seu recém-nascido, quando um motorista bêbado matou os três. Você conhecia o bêbado em questão — era o irmão do juiz da cidade. Quando ele desceu do carro com um punho lembrando um tapa, algo dentro de você despertou. Você deve ter passado pela sua Primeira Mudança em algum lugar entre a sua casa e a dele, mas não se lembra de muita coisa que aconteceu naquela noite. Na noite seguinte, elas a encontraram.

Você assumiu a vida de Garou com paixão. Era tudo o que você leu e mais; quando as Fúrias ofereceram para levá-la, você agarrou a chance. Seu marido tinha parado de amá-la anos atrás e suas crianças tinham as suas próprias famílias para cuidar — agora, finalmente, você conseguia ser a mulher que cuida de si mesma. Pensar em todos os anos que você desperdiçou ainda entristece você — e todas as pessoas que você poderia impedir.

No entanto, era

FÚRIAS NEGRAS

Nome: _____ Raça: Hominídea Nome da Mãe: _____
 Sinal: _____ Ancestral: Philodox Toque da Mãe: _____
 Crônica: _____ Campo: _____ Conceito: Atropos dos Dias Modernos

Atributos

<i>Físicos</i>	<i>Sociais</i>	<i>Mentais</i>
Força: ●●○○○	Carisma: ●●○○○	Percepção: ●●●○○
Destreza: ●●○○○	Manipulação: ●●○○○	Inteligência: ●●○○○
Vigor: ●●○○○	Aparência: ●●○○○	Raciocínio: ●●○○○

Habilidades

<i>Talento</i>	<i>Perícia</i>	<i>Conhecimentos</i>
Prontidão: ●●○○○	Emp. c/Animais: ○○○○○	Computador: ○○○○○
Esportes: ○○○○○	Ofícios: ●●○○○	Enigmas: ●○○○○
Briga: ○○○○○	Condução: ●○○○○	Investigação: ●●○○○
Esquiva: ●○○○○	Etiqueta: ○○○○○	Direito: ●○○○○
Empatia: ●●○○○	Armas de Fogo: ●○○○○	Linguística: ○○○○○
Expressão: ●○○○○	Armas Brancas: ●○○○○	Medicina: ●○○○○
Intimidação: ●●○○○	Liderança: ○○○○○	Oculismo: ○○○○○
Instinto Primitivo: ●○○○○	Performance: ○○○○○	Política: ●○○○○
Manha: ○○○○○	Furtividade: ●○○○○	Rituais: ●○○○○
Lábia: ●●○○○	Sobrevivência: ○○○○○	Ciências: ●○○○○

Vantagens

<i>Antecedentes</i>	<i>Dois</i>	<i>Dois</i>
Aliados: ●●○○○	Persuasão: _____	_____
Parentes: ●●○○○	Verdade de Gaia: _____	_____
Recursos: ●●○○○	Olhos Vigilantes: _____	_____
Ritos: ●○○○○	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

<i>Reputação</i>	<i>Virtú</i>	<i>Utilidade</i>
<i>Glória</i>	●●○○○○○○○○○	Escotado: 0 □
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Machucado: -1 □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	_____	Ferido: -1 □
_____	_____	Ferido Gravemente: -2 □
<i>Honra</i>	●●○○○○○○○○○	Espancado: -2 □
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	●●○○○○○○○○○	Aleijado: -5 □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Incapacitado: □
_____	_____	_____
<i>Substância</i>	_____	_____
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	_____	_____
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	_____	_____
_____	_____	_____
<i>do Povo</i>	●●●●●●○○○	_____
Clith (1)	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	_____

(Opcional)
 DIFICULDADE -1 EM TESTES DE FRENESIS PROVOCADOS POR HOMENS

tão estúpido ouvir falar de jovens homens e mulheres jogando seus futuros no lixo, gastando tanto tempo e esforço punindo os humanos que conseguiam pegar. Você acha que eles não devem correr riscos como esses; é melhor que eles gastem sua energia com problemas que *realmente* precisam ser encarados. Além disso, é melhor não deixar a execução de criminosos nas mãos dos filhotes que são muito inexperientes. O que eles precisam é de uma mão mais experiente, uma que pode segurar a tesoura não importando o quanto o alvo grite, esperneie ou implore.

Corte e recorte.
Conceito: Você definitivamente tem uma mentalidade vigilante, mas falta o fervor selvagem de uma Bacante ou o desejo de batalha de uma Amazona de Diana. Em vez disso, você é uma mulher de coração frio, com a sabedoria de bruxa da cidade e com uma perspicácia acumulada das falhas do coração humano. O incesto, o abuso e o ódio que está sob a superfície de uma pequena cidadezinha como a sua — você sabe que isso é típico em todos os lugares que visita. Alguém deveria fazer algo. Ainda bem, alguém fará.

Dicas de Interpretação: Sua Primeira Mudança atrasada a deixou com uma suave neurose sobre sua idade, levando-a a considerar a si mesma um pouco mais desgastada que qualquer outra Garou jovem suficiente para ser sua filha (ou em alguns casos, neta!). Vista uma casca corajosa e lacônica para esconder suas preocupações; melhor que os outros se lembrem bem de você. Aja quase como uma mãe com os Garou mais jovens com que lida; eles são o futuro do mundo, você faria qualquer coisa para protegê-los.

Equipamento: Labrys, algumas “roupas de trabalho”, pilha de jornais locais, dardos talhados, Sedan inofensivo e manual de operações do FBI.



Solista da Mãe Misericordiosa

Mote: Ave Maria, cheia de graça. Ouça a prece dessa guerreira ajoelhada perante ti. Abençoe-me, Mãe sagrada, em minha batalha e perdoe-me pelo sangue que devo derramar. Tenha piedade das almas que libertarei de seus corpos corruptos. Amém.

Prelúdio: Sua infância poderia ter sido muito pior que foi se não fosse pela fé da sua família. Você cresceu no meio de detritos — oito irmãos e irmãs, todas buscando a atenção de seus pais, tentando pegar a melhor parte da comida e o melhor lugar para dormir. Só Deus sabe que tipo de problemas vocês teriam se não fosse por sua avó. Como uma matrona, ela mantinha a lei no lar, ensinando disciplina e ensinando a rezar quando seus pais estavam ocupados demais no trabalho para fazerem o mesmo. Ela parecia possuir uma força interior, uma força que ela sempre creditou à sua fé em Deus.

Impressionantemente, isso funcionou. Você e seus irmãos podiam ser verdadeiros capetinhas durante a semana, mas todos vocês se endireitavam, vestiam-se bem e se comportavam quando o Domingo chegava. Todos vocês queriam impressionar a sua avó, mas você se sentia dessa forma mais do que qualquer um. Você estudava duro na escola de Domingo, cativada por como a Bíblia era cheia de histórias de milagres e ainda assim repleta de contos brutais da justiça antiga (ou vingança). E, seguindo os conselhos de sua avó, você começou a viver sua vida de acordo com os princípios que lera ali. Claro, isso algumas vezes significava que você dava a outra face e algumas vezes você incorporava “Judite e Holofernes” se seus irmãos estavam lhe causando muita tristeza — mas as coisas nunca ficavam muito sérias. Bem... as coisas nunca ficaram muito sérias com a sua família.

A primeira vez que você experimentou um problema *real*

foi na faculdade, quando você voltava para casa depois da sua formatura. Seu namorado tinha sido um verdadeiro cavaleiro por toda a noite, mas quando ele parou o carro, ele começou a demonstrar uma outra face. Ele começou a falar sobre “esperar demais” e “você sabe que você *realmente* quer isso” — e quando você percebeu que a palavra “não” não estava funcionando, algo dentro de você decidiu ser mais persuasiva. Você ficou sabendo depois, que suas irmãs de tribo tiveram que bater o carro e atear fogo para destruir a evidência do que você tinha feito com ele.

Por isso tudo, você se aborreceu com um notório ressaltado. Você sentia por ter matado seu namorado e você trabalhou muito para expurgar essa culpa — mas você nunca sucumbiu a acreditar que era sua culpa dele ter te atacado ou que sua vida era “uma mentira”. Sua fé te sustentou durante seu Ritual de Passagem e não foi muito antes da Ordem da Mãe Misericordiosa recrutarem você. Elas entendiam as suas crenças e em troca elas ajudaram você a entender as ramificações de sua natureza de lua-cheia. Elas disseram a você que em uma batalha pela alma do mundo, o que o mundo mais precisava era de mais guerreiros com fé. Você concordou de imediato.

Conceito: Você é uma católica extremamente devota, que mantém sua fé desde sua Primeira Mudança, apesar de algumas modificações. Você pratica uma mistura de teologia humana com ensinamentos de Gaia, assim como outras Fúrias de seu campo. A Fúria é muito forte em você para que você participe de uma ordem religiosa, mas você se reconcilia com isso dizendo a você mesma que Deus e Gaia a criaram da maneira que você é para que você pudesse fazer o trabalho Deles. Você luta para que outras pessoas não tenham que lutar.

Entretanto, existe mais do que apenas alguns toques do Velho Testamento na sua fúria: você crê piamente no antigo ditado sobre olho por olho, dente por dente.

Dicas de Interpretação: É muito importante para você representar bem seu campo; ele não é um dos mais populares entre as Fúrias. Seja moderada com seus atos e palavras quando estiver longe do campo de batalha. Não se credite por seus feitos; frise que Deus e Gaia têm a mão em cada uma de suas vitórias.

Ore a Deus, mas nunca esqueça de venerar Gaia — e vice-versa. É importante que você lidere por exemplo, especialmente no ponto da humildade — a Nação Garu e sua tribo já sofreram o bastante por culpa do orgulho.

Equipamento: Rosário, roupas duráveis, Colt M1911A, mochila de ginástica com roupas e munição, Bíblia bem cuidada e vestido limpo e apertado de domingo.

FÚRIAS NEGRAS

Nome:	Raça: Hominídeo	Nome da Matilha:
Sigilo:	Avó: Ahroun	Totem da Matilha:
Crônicas:	Campo: Ordem da Mãe Misericordiosa	Conceito: Soldado da Misericórdia

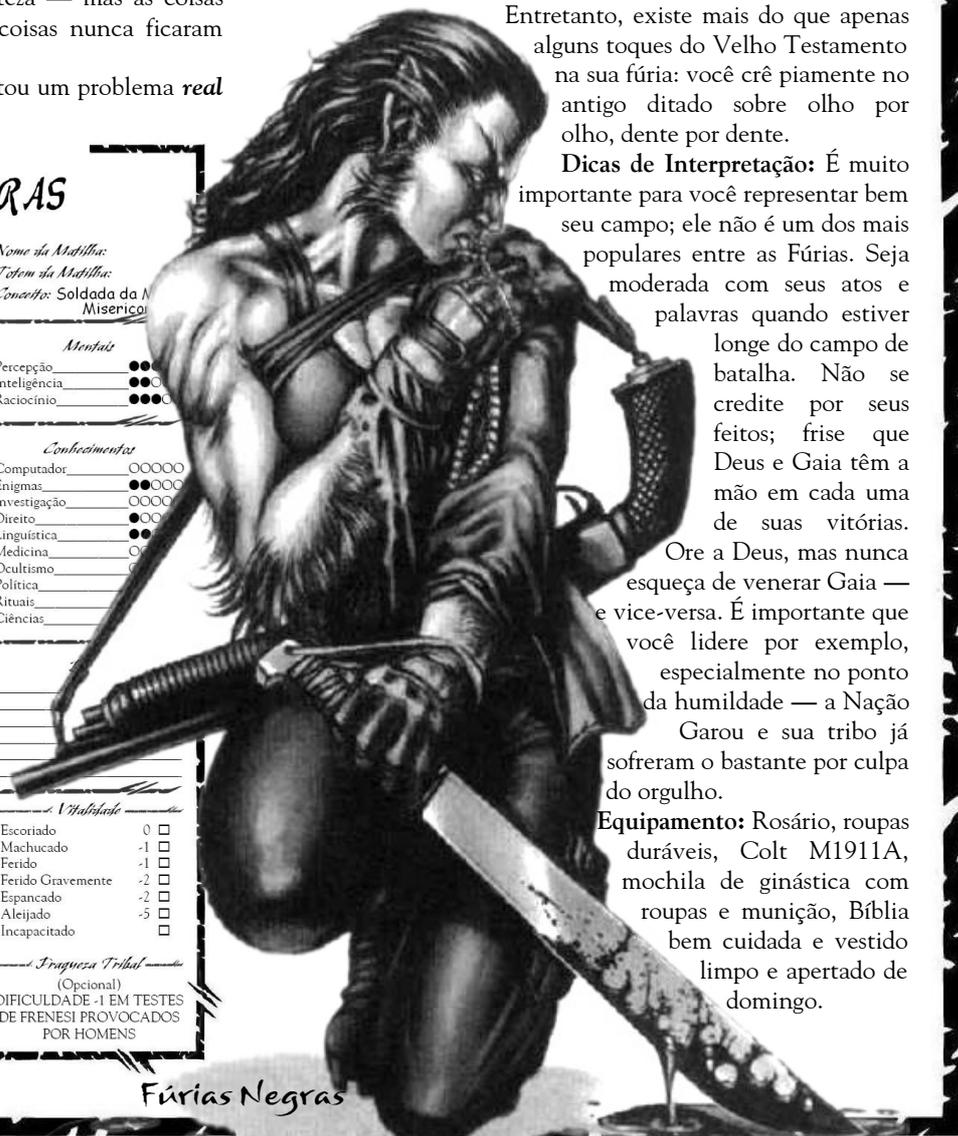
Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força ●●●○○	Carisma ●●○○○	Percepção ●●●○○
Destreza ●●●○○	Manipulação ●●○○○	Inteligência ●●○○○
Vigor ●●●○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●○○○

Habilidades		
Talento	Perícias	Conhecimentos
Prontidão ●●○○○	Emp. c/Animais ○○○○○	Computador ○○○○○
Esportes ●●○○○	Ofícios ●●○○○	Enigmas ●●○○○
Briga ●●○○○	Condução ●●○○○	Investigação ●○○○○
Esquiva ●●○○○	Etiqueta ●●○○○	Direito ●○○○○
Empatia ●●○○○	Armas de Fogo ●●○○○	Linguística ●○○○○
Expressão ○○○○○	Armas Brancas ●●○○○	Medicina ○○○○○
Intimidação ○○○○○	Liderança ●●○○○	Ocultismo ○○○○○
Instinto Primitivo ●●○○○	Performance ○○○○○	Política ○○○○○
Manha ●●○○○	Furtividade ●●○○○	Rituais ○○○○○
Lábia ○○○○○	Sobrevivência ○○○○○	Ciências ○○○○○

Vantagens		
Antecessores	Dois	
Ancestrais ●○○○○	Mestre do Fogo	
Contatos ●○○○○	Toque da Queda	
Mentor ●●○○○	Sentir a Wyrn	
Recursos ●●○○○		
Totem ●○○○○		
○○○○○		

Reputação		
Glória	Fúria	Utilidade
●●○○○○○○○○○	●●●○○○○○○○	Escoriado 0 □
□□□□□□□□□	□□□□□□□□□	Machucado -1 □
		Ferido -1 □
		Ferido Gravemente -2 □
		Espancado -2 □
		Aleijado -5 □
		Incapacitado □

Subespecie	Força de Vontade	Fragorosa Tribal
○○○○○○○○○○○	●●●○○○○○○○	(Opcional)
□□□□□□□□□	□□□□□□□□□	DIFICULDADE -1 EM TESTES DE FRENESI PROVOCADOS POR HOMENS
Patro		
Cliath (1)		



Fúrias Negras

Heroínas

Leukippes

Apesar das Primeiras Filhas ocuparem os melhores locais nos corações de suas descendentes, uma das mais estimadas das antigas heroínas das Fúrias não era da Grécia. Ela foi a guerreira cita Leukippes, uma Amazona das estepes que ganhou sua glória através de sua habilidade em batalha e estratégias.

Os citas não tinham restrições em ensinar suas mulheres a lutar e Leukippes provou ser uma pupila apta. Como todo o seu povo, homens e mulheres, ela aprendeu a usar o arco e era uma soberba arqueira na época de sua Primeira Mudança. Dizem que ela era capaz de acertar um homem em seu cavalo enquanto corria em duas pernas e podia derrotar qualquer lobisomem que corresse com os citas. Não foi surpresa que ela subiu a uma posição de liderança, comandando um grupo de ferozes guerreiras Fúrias — em todas as maneiras bem próximas do que os Gregos pensavam quando imaginavam as Amazonas.

Os feitos de Leukippes são muitos. É dito que ela se juntou ao seu povo e aos Medos quando as duas nações conquistaram Nineve e derrotaram o Império Assírio; contos dizem que sua matilha matou muitos soldados assírios para chegar até os oficiais que as enfureceram. Ela supostamente se aventurou no Egito, para travar uma guerra contra os vampiros e as Feras corruptas que encontrou por lá. Mas ela é mais reconhecida por confrontar e matar o perfeito sacerdote Kamisos, um dos primeiros agentes poderosos da Wyrm.

Os contos não concordam entre si sobre a natureza exata de Kamisos; alguns dizem que ele era um poderoso feiticeiro, outros que era um Parente. A maioria acredita a ele a habilidade de matar com o olhar e poucas histórias dizem que ele tinha poderes maiores. Sua lealdade a Apolo certamente é posta em dúvida e as Fúrias dizem que isso tudo era uma simulação. Mas apesar de tudo, Kamisos era um homem de beleza inumana — e o sacerdote estava liderando uma cruzada contra o povo lobo da Grécia. Ele juntou forças com o sacerdócio Dionisíaco, e juntos, eles atraíram muitos seguidores. Ele ensinou os caçadores por entre a multidão a portar prata e a matar qualquer lobo que eles encontrassem. Fortalecidos pelos poderes sobrenaturais do sacerdote, eles mataram várias Fúrias antes de Leukippes e suas guerreiras chegarem.

Ao invés de atacar diretamente, Leukippes, sabiamente, aconselhou sua matilha a se disfarçar de convertidas locais e elas secretamente participaram de um dos festins do sacerdote. A astúcia delas as levou para perto de Kamisos sem alertar os guardas e a própria Leukippes teve o odiado cultista ao alcance de seus braços ao enfeitá-lo com sua dança. Assim, ela e sua matilha conseguiram matar Kamisos, derrotar seus seguidores e por o medo pelas Fúrias de volta no rebanho do sacerdote, com apenas uma única morte.



Nos dias de hoje, Leukippes é reverenciada como uma das primeiras Fúrias que lutou contra as forças da Wyrm disfarçada da oprimida religião patriarcal. Sua história é recontada como um aviso a jovens filhotes, para enxergarem que a religião, como uma ferramenta contra a Mulher, tem muito mais a ver com as pessoas envolvidas do que a própria religião. Ela é também um dos poucos objetos de estudo das Amazonas de Diana; até mesmo elas devem admitir que a sutileza algumas vezes é a melhor escolha, como no conto de Leukippes.

Guilietta Estrada Oculta

A rivalidade atual entre a Irmandade e a Ordem da Mãe Misericordiosa é de certa forma irônica, considerando que cada um dos grupos considera Guilietta Estrada Oculta uma de suas maiores heroínas. Durante os dias da Inquisição, esta astuta Ragabash fez tanto quanto, ou mais até, que qualquer uma das suas colegas de tribo, para levar Parentes das Fúrias — e os Parentes de outras tribos — para segurança.

Muito da infância de Guilietta permanece desconhecida. Ela aparentemente nasceu em uma rica família italiana, uma família com antigos laços com as linhagens das Fúrias. Muitos contos de suas façanhas mencionam que os outros Garou se espantavam com a “pureza incontestável” de Guilietta — que, no contexto das Fúrias, provavelmente refere-se a sua raça e não a sua virgindade ou piedade. De acordo com a maioria dos contos, sua Primeira Mudança veio enquanto ela fazia

uma peregrinação e Guilietta ficou tão aterrorizada pela carnificina que causou que ela se recolheu em um convento. Daí em diante, a narrativa perde os rastros de suas atividades, apesar de que ela aparentemente tinha contato com outras Fúrias durante esse tempo. Quando a Inquisição começou a se espalhar na Espanha, Guilietta emergiu, e neste ponto ela aparentemente estava em total controle de muitos de seus dons herdados — e de muitos outros.

Guilietta aparentemente subiu ao cargo de Madre Superiora, ou pelo menos a um nível semelhante (muitas Fúrias se recusam a falar sobre a posição dela na Igreja Cristã). Embora isto signifique pouco em termos de autoridade de verdade, ainda assim isso dava a ela algumas audiências com oficiais da igreja de alta posição, onde ela aparentemente utilizava-se de suas grandes táticas persuasivas (o que significa, um grande número de Dons) para direcionar erroneamente uma caça às bruxas.

Entretanto, Guilietta fez a maioria de seu trabalho real, ela mesma. Ela encantava os carcereiros até dormirem e libertava os prisioneiros; ela viu o desaparecimento de muitos investigadores de bruxas que eram “levados por bandidos”; apagou os rumores de bruxaria em vilarejos inteiros, confundindo os Inquisidores que chegavam depois. Ela era particularmente rápida em agir em áreas que possuíam uma grande população de Parentes, e muitos dos Fianna, Presas de Prata e Guardiões ficaram em débito quando ela carregou seus parentes a salvo.

Finalmente, Guilietta viu que meramente negar à Inquisição fazer vítimas, não era o bastante. Homens

zelosos da Igreja se recusaram a se iludir com bruxas — ou, mais importante, se recusavam em deixar seus colegas acreditarem que as bruxas estavam os iludindo. À medida que as acusações de bruxaria tornaram-se mais e mais frágeis, simplesmente para preencher as cotas, Guilietta decidiu agir de uma maneira diferente. Se a Inquisição precisava de vítimas, ela pensou, porque não dar-lhes vítimas da espécie apropriada? Com isso, ela começou a orientar os caçadores de bruxas, conduzindo-os aos templos dos vampiros e aos feiticeiros que atacavam os caerns, ao invés de caçar nas vilas de Parentes. Ela secretamente ensinou aos Inquisidores o conhecimento de usar fogo contra vampiros e como encontrá-los enquanto dormem. O resto é história.

As ações de Guilietta a tornaram uma figura essencial na formação da Irmandade, embora ela nunca tenha devotado sua atenção somente a esse campo; sua ligação com a Ordem de Mãe Misericordiosa significava demais para ela. Algumas histórias dizem que ela morreu casta, escolhendo salvar as crianças dos outros a gerar e proteger as suas. Mas até os dias de hoje, é dito que os Garou nunca sofreram tanto na Inquisição quanto os Sanguessugas ou os feiticeiros — e Guilietta Estrada Oculta é uma daquelas pessoas que os lobisomens devem agradecer por isso.

Electra Dama de Armas

Electra Stavrakis cresceu em um tempo interessante para as mulheres. Ela era uma jovem durante os anos 60, ainda que sua casa na Carolina do Sul não fosse tão receptiva quanto a alguns ideais que começaram a surgir, como “amor livre” e uso recreativo de drogas. Ela estava com uns 20 anos quando na época começou a circular, e sua Primeira Mudança atrasada veio durante uma, notoriamente, uma violenta demonstração dos direitos da mulher. Naturalmente, uma vez que ela foi levada para as Fúrias Negras, ela se sentiu em casa pela primeira vez em sua vida.

Embora Electra tenha se envolvido em assuntos mais urgentes que o ativismo político, ela permaneceu consciente de que modo a causa podia crescer e se expandir — ou ser destruída e acabar — tudo graças a oradoras poderosas, ou não, para defender esses ideais. Esta observação coloriu seu crescimento como uma Galliard, fazendo-a ser a mais interessada em servir o papel de seu augúrio, espalhando a palavra sobre causas importantes de seita em seita e, também, entre os humanos.

Ela obteve muito sucesso em seu território natal, mas ainda não estava realmente satisfeita, achando que não fez tudo que poderia fazer. Então ela começou a ouvir os contos de uma guerra pela Amazônia. A batalha desesperada por um dos últimos lugares da Wyld, a necessidade de dar ênfase à importância dessa guerra para os outros Garou — era a causa pela qual ela estava procurando. Ela começou a pesquisar o quanto podia sobre os fatores mundanos envolvidos no desmatamento da Bacia Amazônica e, quando ela estava segura que





tinha informações o bastante, ela seguiu para a floresta tropical. Suas intenções eram nada menos que ter certeza que todos os Garou envolvidos na disputa lá embaixo soubessem de tudo que precisavam — e aprendendo com cada vitória, cada lição que a guerra tinha para oferecer, dessa forma, nada seria esquecido.

Até hoje, Electra tem tido um sucesso limitado em sua missão. Ela tomou o comando de uma matilha de batedores e observadores que colhem informações para ela, que são livres para operar como desejarem (desde que eles não interfiram nas tropas de combate). Ela conseguiu abrir relações cordiais com muito dos nativos de ambos os lados da operação e já transmitiu os contos de muitos dos heróis caídos para todo o resto do mundo. Porém, ainda há tanto a ser feito e muita oposição, que ela duvida da habilidade dos Garou para vencerem a guerra — ou até mesmo para empatá-la.

Mais recentemente, Electra estabeleceu um contato secreto e muito limitado com os Balam da Bacia Amazônica. Estes homens-gatos notaram suas habilidades para ganhar confiança de seus Parentes e decidiram que ela poderia ser um bom contato entre os lobisomens. Os orgulhosos homens-jaguar a trataram com muito pouco respeito, mas concordaram em ajudá-la se ela influenciar Golgol a abdicar a liderança em favor de alguém mais concordável com os homens-gatos — de uma forma ou de outra. Electra está agora entre uma escolha muito difícil — ou ela nega um aliado potencial na forma dos Balam ou ela tenta retirar a liderança do lobisomem que é possivelmente o único forte o bastante

para coordenar os esforços de guerra Garou na Amazônia. E ela não tem muito tempo para decidir...

Imagem: Electra está na casa dos 50, mas parece estar no máximo com 40 anos. Ela tem aproximadamente um metro e oitenta de altura e seus cabelos negros curtos têm apenas alguns toques grisalhos. Ela está em ótima condição de luta e sua forma Crinos é de um impressionante negro profundo, demonstrando sua Raça Pura. Ela se veste de acordo com a ocasião — roupas cáqui para uma viagem por entre a floresta tropical, fardas para as batalhas e trajes cerimoniais para as assembleias.

Dicas de Interpretação: Você está com a mente dividida entre as escolhas a sua frente; sim, você não gosta de Golgol e provavelmente preferiria a companhia de um metamorfo-gato ao Cria Ancião, mas você precisa admitir que as habilidades de liderança dele têm sido até o momento a única coisa que mantém as rebeldes tribos unidas aqui embaixo. A decisão está lhe devorando, pois você sabe que deve decidir logo. Viver com essa barganha iria interferir com a tarefa de registrar o esforço da guerra, seu propósito definido para estar por aqui — mas rechaçaria os gatos se sua recusa os ofendesse. Você gostaria de saber o que fazer; parece que você vai ter que descobrir.

Raça: Hominídea

Augúrio: Galliard

Posto: 4 (Athro)

Físicos: Força 3 (5/7/6/4), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 4 (6/7/7/6)

Social: Carisma 4, Manipulação 3 (2/0/0/0), Aparência 2 (1/0/2/2)

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 2, Empatia 1, Expressão 4, Intimidação 2, Instinto Primitivo 2, Manha 2, Lábria 1

Perícias: Empatia com Animais 1, Ofícios 2, Condução 2, Etiqueta 3, Liderança 3, Armas Brancas 3, Performance 4, Furtividade 3, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Enigmas 2, Investigação 2, Direito 1, Linguística 2, Medicina 2, Ocultismo 3, Política 4, Rituais 3, Ciências 2

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 2, Parentes 1, Raça Pura 4

Fúria: 5; **Gnose:** 6; **Força de Vontade:** 6

Dons: (1) Comunicação com Animais, Chamado da Wyld, Sentidos Aguçados, Inspiração, Comunicação Telepática, Persuasão, Sentir a Wyrn; (2) Chamado da Wyrn, Maldição de Éolo, Comunicação Onírica, Sentir a Presa, Fitar; (3) Inquietação, Olhos de Cobra, Chamas de Héstita, Canção da Fúria; (4) Andarilho da Ponte, Teatro de Sombras

Rituais: Electra sabe todos os rituais menores e rituais de pacto e renome. Ela também sabe o Ritual de Assembleia, Ritual de Abertura de Caern, Cerimônia pelos Falecidos, Ritual da Pedra Caçadora, Ritual da Conjuração, Ritual da Dedicção do Talismã, Ritual de Ostracismo, Pedra do Escárnio, Voz do Chacal, A

Caçada, Ritual Satírico e Mitigar a Cicatriz.

Mari Cabrah

Apesar de surpreendentemente jovem para seu alto posto, Mari Cabrah é uma das mais dinâmicas, ativas e promissoras das Fúrias Negras. Em seus trinta anos, ela viajou por quatro continentes, partiu em pedaços Dançarinos da Espiral Negra, comungou com o avatar de seu totem, atravessou praticamente todos os Reinos Umbrais e ajudou a reaver um dos maiores artefatos dos Presas de Prata conhecidos pela Nação Garou.

Mari nasceu e cresceu em Nova York, onde teve uma infância não muito feliz. Os eventos que a levaram à sua Primeira Mudança foram decididamente traumáticos ou ao menos confirmam seus companheiros de matilha — Mari não fala de sua vida antes de ter se tornado uma Fúria, nunca. Ela começou como uma vigilante, com uma vingança em particular contra predadores sexuais. Eventualmente, suas anciãs tribais tentaram acalmá-la, colocando-a em uma matilha, a Fúria Guardiã. Porém, a matilha se separou, deixando Mari ainda mais amargurada e retornando a suas operações solas. Foi durante essa época que ela encontrou e desafiou o Presa de Prata exilado, Jonas Albrecht, até então um “lobo solitário” como ela mesma, e perdeu. Ela ainda carrega as cicatrizes desse encontro, apesar de dizer que seu ressentimento terminou.

Como o destino se mostraria, no entanto, não seria a última vez que ela veria Albrecht. Os dois acabaram trabalhando juntos — muito contra a vontade dela — para proteger um Filhote Perdido que era aparentemente de grande significância. Os presságios estavam corretos. O jovem, Evan Cura-o-Passado, acabou criando uma tênue paz entre os dois e unindo-os para operar como uma matilha.

Apesar dos três nunca terem escolhido um nome oficial para a matilha — Albrecht e Mari acharam a idéia muito sufocante — eles têm, mesmo assim, feito muito juntos, incluindo a recuperação da Coroa de Prata perdida e a elevação de Albrecht ao trono. Mari teve um prazer especial na guerra deles contra a Sétima Geração e talvez tenha matado mais cultistas da Profanadora do que qualquer outro Garou que os seguiu em sua cruzada.

Nos dias de hoje, Mari continua a ajudar seus companheiros de matilha quando a necessidade aparece, apesar dela preferir privar-se de se “reunir às pressas” com eles. Ela descobriu uma certa rivalidade entre ela e Kula Sangue-Sábio, outra Fúria vigilante da Costa Leste que a equivale em posto e habilidade. Kula acusa Mari de ser “muito suave”, graças a suas associações com Evan Cura-o-Passado, um notório moderador. Mari suspeita que a rivalidade tem suas raízes nas políticas tribais ao invés de na filosofia vigilante, mas não a considera um problema digno de nota — ainda.

Apesar de seus feitos terem facilmente dado a ela prestígio para se liderar uma seita, Mari prefere permanecer fora do papel de liderança. Ela ainda entrega os assuntos tribais nas mãos de Alani Astarte, líder das

Fúrias de Nova York — isto é, quando ela está envolvida em assuntos tribais. A maior parte de seu tempo não gasto com sua matilha é devotado aos seus assuntos humanos e ao seu território na cidade de Nova York, uma indulgência que suas irmãs de tribo estão dispostas a permitir. Afinal de contas, ela conquistou esse direito.

Entretanto, estar associada com a ascendência meteórica de seu companheiro de matilha Jonas Albrecht, de exílio à realeza, faz com que muitos subestimem Mari, presumindo que ela seja a “auxiliar Fúria”, ou algo pior, no relacionamento entre os dois. Isso não tem ajudado suas relações com os emissários das outras seitas, ao menos aqueles que condescendem com ofensas menores como a “vadia e braço direito do Rei Albrecht”. Mas se há uma compensação, é que os Dançarinos da Espiral Negra e os outros inimigos da Nação, algumas vezes fazem a mesma coisa — e descobrem que Mari não é o “elo fraco” às costas de Albrecht. Se você a perguntar, ela lhe dirá que as coisas não são bem assim.

Imagem: Mary é uma mistura de descendência hispânica e italiana, que é mostrada através de seus olhos e cabelos negros. Apesar de atraente, ela não o é de uma maneira “suave” ou “bonita”; seu corpo é repleto de músculos, sem um sinal sequer de gordura, suas cicatrizes são evidentes quando ela usa mangas curtas e sua face quase nunca demonstra um sorriso. Ela veste roupas com as quais pode lutar, normalmente um top e calças militares. Sua forma Crinos e Hispo são negras, com grandes marcas brancas em sua face e em seu torso (ela se



torna praticamente negra na forma Lupina) e quando utiliza essas formas, ela se cobre de Fúria.

Dicas de Interpretação: Você sofreu muito no passado devido a pessoas mais fortes que você, quando abusaram dessa força. Nunca mais. Você constantemente testa seus limites físicos, permanecendo na melhor forma que pode estar. Você se recusa a mostrar aos outros sinais de fraqueza; até mesmo seus próprios companheiros de matilha vêm um dar de ombros de vez em quando. A única exceção é uma pequena criança; você pode ser terrivelmente protetora com as crianças, como uma irmã mais velha. Mesmo assim, você não tem tempo para a criação; o fim está praticamente à vista, e você se condenará se terminar seus dias de outra forma que não seja com seus dentes na garganta da Wyrm.

Raça: Hominídea

Augúrio: Theurge

Posto: 5 (Anciã)

Físico: Força 3 (5/7/6/4), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 5 (7/8/8/7)

Social: Carisma 3, Manipulação 3 (2/0/0/0), Aparência 3 (2/0/3/3)

Mental: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 5, Esquiva 4, Empatia 1, Intimidação 3, Instinto Primitivo 3, Manha 3, Lábria 1

Perícias: Empatia com Animais 2, Ofícios 2, Condução 3, Etiqueta 1, Armas de Fogo 3, Liderança 1, Armas Brancas 3, Furtividade 4, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Computador 1, Enigmas 4, Investigação 2, Direito 2, Linguística 2, Medicina 3, Ocultismo 4, Política 2, Rituais 5, Ciência 1

Antecedentes: Contatos 4, Raça Pura 2, Recursos 2

Fúria: 7; **Gnose:** 8; **Força de Vontade:** 9

Dons: (1) Sentidos Aguçados, Toque da Mãe, Persuasão, Garras Afiadas, Sentir a Wyrm, Simular Odor de Homem, Comunicação com Espíritos, Olhos Vigilantes; (2) Comandar Espíritos, Maldição de Éolo, Perturbar Tecnologia, Língua de Kali, Nome do Espírito, Sentir a Presa, Visões, Espírito da Batalha, Fitar; (3) Coup de Grace, Exorcismo, Percepção do Invisível, Agonia Visceral; (4) Debilitar o Corpo, Captura à Distância, Defesa contra Espíritos, Garras-ferrões; (5) Lobotomia Animal, Invocação da Wyld.

Rituais: Mari é uma Theurge de Posto Cinco. Se ela já não souber um ritual em específico. Ela sabe onde encontrar alguém para ensiná-la, caso seja necessário (exceto os rituais específicos das outras tribos, claro).

A Matadora de Homens

Nem todas as “heroínas da tribo” fazem suas irmãs se orgulharem. Algumas delas são assassinas tão sanguinolentas e terríveis que inspiram tanto desprezo quanto admiração em sua tribo. Uma dessas pessoas tão infames é uma assassina “vigilante” que se tornou conhecida como a Matadora de Homens. Para as Bacantes, esta figura enigmática é uma extremista — para o resto da tribo, ela não é mais uma guerreira, mas

algo entre uma serial killer e uma assassina em massa.

O apelido de “Matadora de Homens” foi, na verdade, forjado por uma matilha de Andarilhos do Asfalto. A matilha era dedicada a monitorar os sinais de violência dos Garou que poderiam precisar ser encobertos. Enquanto cumpriam com a função da matilha, eles encobriram uma série de assassinatos sangrentos que o FBI tentava ligar uns aos outros. Os Andarilhos do Asfalto fizeram algumas pesquisas e ficaram espantados ao descobrir que o FBI tinha apenas uma parte da história — uns cento e cinquenta homens foram mortos de maneiras diversas e o número continua a crescer. Pior que, muitas das vítimas não tinham aparentemente nenhuma ligação com as atividades da Wyrm — os culpados, por pouco mais do que frequentar um clube de strip, foram rasgados como os verdadeiros culpados. O Theurge mais poderoso da matilha dos Andarilhos não podia determinar nada mais sobre a identidade do culpado do que “ela é uma criança do Pégaso” — notícia que a matilha não queria ouvir.

Por parte das Fúrias, a maioria da tribo está duramente envergonhada pelas atividades da Matadora de Homens, principalmente pela pesquisa espiritual dos Andarilhos do Asfalto decretar que “é uma criança do Pégaso” — e não “era”. Aquelas Fúrias que tentaram obter mais informações do Pégaso encontraram um silêncio impassível. Lamentavelmente. Muitos assumem esse silêncio como uma evidência de que Pégaso apóia as atividades da Matadora de Homens — uma posição que nada ajuda nas relações das Fúrias com as outras tribos, que já ouviram sobre as caçadas da Matadora de Homens.

Atualmente, a tribo está envolvida com uma investigação contida (as Fúrias são, por razões óbvias, opositoras às caças às bruxas) para determinar a identidade verdadeira da Matadora de Homens. O rumor mais comum é que ela foi Alecto Mão-Sangrenta, uma das mais importantes Bacantes antes de seu desaparecimento em uma cruzada contra uma Colméia de Espirais Negra e como seu *kuklos* teme, os tormentos e violações que ela certamente sofreu possam ter feito com que ela passasse dos limites, mesmo depois de sua fuga. Outras teorias também circulam; ela pode ser uma poderosa guerreira que forjou sua própria morte, que foi abandonada para morrer no campo de batalha ou simplesmente uma Fúria em seus limites, que foi vítima de um esmagador desejo por sangue, ao invés da Harano. Muitas Fúrias dizem que ela precisa ser pega e levada até o Érebo, ou purificada de outra forma; outras acham que ela deveria ser executada por abusar da missão sagrada das Fúrias, um gesto que também agradaria as outras tribos. É um argumento que causa uma certa amargura entre os dois lados.

Claro que a Matadora de Homens ainda não foi pega — e aqueles envolvidos em rastreá-la não estão mais próximos de encontrá-la do que anteriormente. Se ela está de fato louca, não é de uma doença que a impeça em suas habilidades de encobrir seus rastros. As Fúrias mais moderadas temem que ela tenha aliadas entre a tribo e



talvez entre as outras tribos também; as lendas urbanas mais terríveis sobre Roedores de Ossos canibais, Filhos de Gaia enlouquecidos e blasfemos Peregrinos Silenciosos, mostram que os Garou mais cruéis encontram simpatizantes. Na verdade, pode ser que não exista apenas uma “Matadora de Homens”; é bem possível que o apelido tenha sido adotado por uma matilha ou, até mesmo, por uma extensa rede de Fúrias extremistas, que disfarçam seu trabalho como a da renegada, para evitar retaliações. Se for esse o caso, então as chances de parar a brutal matança da Matadora de Homens diminuem drasticamente.

FÚRIAS NEGRAS

Nome:

Raça:

Nome da Matilha:

Fogador:

Augúrio:

Totem da Matilha:

Crônica:

Campo:

Conceito:

Atributos

Físicos

Sociais

Mentais

Força	OOOOO	Carisma	OOOOO	Percepção	OOOOO
Destreza	OOOOO	Manipulação	OOOOO	Inteligência	OOOOO
Vigor	OOOOO	Aparência	OOOOO	Raciocínio	OOOOO

Habilidades

Talentos

Perícias

Conhecimentos

Prontidão	OOOOO	Emp. c/Animais	OOOOO	Computador	OOOOO
Esportes	OOOOO	Ofícios	OOOOO	Enigmas	OOOOO
Briga	OOOOO	Condução	OOOOO	Investigação	OOOOO
Esquiva	OOOOO	Etiqueta	OOOOO	Direito	OOOOO
Empatia	OOOOO	Armas de Fogo	OOOOO	Linguística	OOOOO
Expressão	OOOOO	Armas Brancas	OOOOO	Medicina	OOOOO
Intimidação	OOOOO	Liderança	OOOOO	Ocultismo	OOOOO
Instinto Primitivo	OOOOO	Performance	OOOOO	Política	OOOOO
Manha	OOOOO	Furtividade	OOOOO	Rituais	OOOOO
Lábia	OOOOO	Sobrevivência	OOOOO	Ciências	OOOOO

Vantagens

Antecedentes

Dons

Dons

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

Renome

Fúria

Vitalidade

Gloria

OOOOOOOOOO
 □□□□□□□□

OOOOOOOOOO
 □□□□□□□□

Escoriado	0	□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido Gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado		□

Honra

OOOOOOOOOO
 □□□□□□□□

Cinose

OOOOOOOOOO
 □□□□□□□□

Sabedoria

OOOOOOOOOO
 □□□□□□□□

Força de Vontade

OOOOOOOOOO
 □□□□□□□□

Fraqueza Tribal

(Opcional)

DIFICULDADE -1 EM TESTES DE FRENESI PROVOCADOS POR HOMENS

Pasto

FÚRIAS NEGRAS

----- *Humano* ----- *Alabro* ----- *Crinas* ----- *Alvo* ----- *Lupino* -----

Nenhuma
Mundança

Força(+2)___	Força(+4)___	Força(+3)___	Força(+1)___
Vigor(+2)___	Destreza(+1)___	Destreza(+2)___	Destreza(+2)___
Aparência(-1)___	Vigor(+3)___	Vigor(+3)___	Vigor(+2)___
Manipulação(-1)___	Manipulação(-3)___	Manipulação(-3)___	Manipulação(-3)___
	Aparência 0		

Dificuldade: 6 Dificuldade: 7 Dificuldade: 6 Dificuldade: 7 Dificuldade: 6

INCITA DELÍRIO EM HUMANOS Adiciona 1 dado de dano em Mordidas Reduz dificuldades de Percepção em 2

----- *Outras Características* -----

_____	OOOOO

----- *Fetiches* -----

Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado

----- *Dons* -----

----- *Rituais* -----

----- *Combate* -----

Arma/Manobra	Teste/Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente

Armadura

Nível: _____

Penalidade: _____

Descrição: _____

FÚRIAS NEGRAS

Natureza:

Comportamento:

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Antecedentes Detalhados

Ancestrais

Raça Pura

Fetiche

Aliados

Parentes

Mentor

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Experiência

Equipamento (Carregado) _____

TOTAL: _____

Adquirido em: _____

Bens (Possuídos) _____

Seta

TOTAL GASTO: _____

Gasto em: _____

Nome: _____

Localização do Caern: _____

Nível: _____ Tipo: _____

Totem: _____

Líder: _____

Agradecimentos: Fúria, Fúria e mais Fúria!!!

*Show me a warrior soul
Let me reach into your heart
Let me see and feel the fire
That I can be a fighter
Become a warrior too
— Doro, Warrior Soul*

A Longa Batalha

Esse livro possui grandes marcas que gostaríamos de evidenciar.

Inicialmente, é o primeiro livro que não travamos eletronicamente, ou seja, estamos deixando o caminho livre para qualquer um que queira copiar e colar os textos daqui, seja num fórum, seja numa folha para impressão, seja numa janela de msn, quer seja onde for. Ele breve, faremos isso em todos os livros, quem sabe até re-diagramemos o primeiro para comemorar nossas próximas vitórias? Mas isso, só Gaia mesmo sabe...

Outra novidade interessante é que, anunciamos o livro para o exato dia 12 de setembro e aqui está ele. Cumprimos nossa palavra. Creio que atitudes como essa fazem com que sejamos aguardados, as pessoas acabam confiando mais e nós, criando planos em cima de nossas expectativas. Não sabemos se isso é uma coisa boa ou não, mas aqui está.

Agora cinco tribos de Gaia tem sua história e seu arsenal a disposição. Sabemos que nacionalmente falando nenhuma editora fará o que estamos fazendo.

Certo que não entraremos nesse mérito e ainda estamos respeitando a ordem e as listas de traduções prometidas. Como sempre fizemos. Os créditos originais também estão aí, nos créditos. Não estamos roubando nada de ninguém.

Aos cães imundos que ficam por aí em seus pasquins infames, atacando de falsos moralistas, dizendo que estamos aqui para favorecer alguns, vão algumas estatísticas. Sempre fomos recordistas de baixamentos. Se tanta gente está do nosso lado, é sinal que estamos do lado certo e que alguma coisa nas mentes dos nossos difamadores (além da notória inveja, é claro) precisa ser curada.

Claro, não temos culpa disso, o sucesso não está ao alcance de todos e, alguns preferem brincar de fazer jornalzinho a fazer alguma coisa que realmente ajude. Paciência. Alguns fazem, outros só coçam as partes...

Mas, como isso nem mesmo pode ser considerado um contratempo, estamos aqui, firmes e fortes e vamos até o Apocalipse se preciso for para realizarmos nossa própria lista de livros traduzidos. Ainda não a conhece? Vá até nossa comunidade e veja com seus próprios olhos, Garou.

Lutaremos Até o Fim!!!!

Tal desejo é o que nos impulsiona, queremos estar cada vez mais na frente, mais nas mesas das pessoas, ajudando a todas elas a jogarem crônicas cada vez mais divertidas e ricas de informação. *Nem todo mundo lê em inglês, mas se nós lemos, faremos que todos entendam através de nossos esforços heróicos! Às armas!!!!*

Jullie "Cólera-de-Gaia"

Ahroun Fúria Negra Cliath

Sabe, tem muito pouco tempo que descobri o RPG. Sempre que ouvia meus amigos falando sobre Lobisomem, não imaginava que eu teria um lugar tão adequado e agradável entre eles como uma Fúria Negra: finalmente descobri minha missão como defensora das mulheres e da Wyl!d!

Mas, desde então, nunca imaginei que, tão logo, teria espaço entre os nomes que aparecem por aqui! A conclusão desse livro me deixa feliz, principalmente porque ele, além de me inspirar profundamente, foi dedicado a mim! Ha-ha!

Obrigada ao Chokos e ao Pedro por tudo que me ensinaram e ainda vão me ensinar sobre o Universo Garou!

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Ancião

Mensagem dedicada à Jullie, Cólera de Gaia, Ahroun das Fúrias Negras:

"Foram vários os cartõzinhos escritos no meu aniversário, alguns enviados até Ouro Preto, outros entregues na minha casa. Também foram muitas as cervejas que tomamos em meus aniversários e em várias outras situações. Dessa vez o aniversário comemorado é o seu, Joo! Sei que prometi que enviaria um cartão, mas para valer para todos os outros cartões que deixei de escrever, dedico o livro inteiro a você. Esse é o seu cartão."

"Um livro de RPG pra você, que por tanto tempo esteve junto comigo e nossos amigos, ouvindo-nos falar desse jogo estranho. Tanto foram as horas de "debate RPGístico" que você até resolveu aprender como era o jogo. Então, nada mais justo do que o livro de sua tribo favorita."

"Parabéns, felicidades e tudo de bom para você, garota! Nos vemos o mais breve possível! Beijos!"

Alessandra "Caçadora-da-Noite"

Ahroun Fúria Negra (Amazona de Diana) Cliath

As Fúrias Negras sempre foram a minha tribo favorita de Lobisomem — por isso, foi justamente o livro

que peguei para ajudar a traduzir. Infelizmente, não pude traduzir tudo o que eu gostaria de ter traduzido, mas mesmo assim, foi muito bom, um trabalho que me fez conhecer mais a fundo o mundo das Fúrias. Em comparação ao livro anterior das Fúrias Negras, este da terceira edição mostra uma tribo mais "boazinha" e tolerante, o que fez a tribo perder um pouco do seu "ar" radical, não sei se isso é algo positivo ou negativo.

Gostaria de agradecer a chance de colaborar com este maravilhoso livro!

Em nome de Gaia, irmãs!

Fabiane "Alma Branca DarkHeart"

Theurge Fúria Negra Cliath

Gostaria de agradecer meus amigos, os dicionários do UOL e Babylon (=D) e ao pessoal da Nação Garou (valeu a força nas horas em que eu não sabia que termo usar!!!).

Dedico essa tradução à minha afilhada, que irá nascer junto com o livro, Minha Luanna (Nome Garou: Lua), te amo desde já! E, é claro, a mãe e ao pai, por me darem o orgulho de ser madrinha dessa Andarilha lindinha. Além deles, só posso dedicar ao meu amor, meu Peregrino lindo... Te amo!

Lica "Canção da Wyl!d"

Theurge Fianna Cliath

Como muitos jogadores de Lobisomem, eu só tinha lido até há pouco tempo o livro da minha tribo do coração (e os Roedores de Ossos, por causa de uma crônica), agora com o trabalho na NG, estou conhecendo as outras tribos melhor e algo que saltou aos olhos no Livro das Fúrias, foi a ironia com que elas tratam determinados assuntos e me peguei admirando essa faceta.

Uma tribo de grandes personagens e histórias que possibilitam interpretações memoráveis, como a de um amigo que um belo dia resolveu jogar de Fúria Lupina e nos divertimos muito com as situações que arranjou. Saudades da Diana, Daniel, quem sabe um dia você possa voltar a interpretá-la.

Rafael Tschope (RGT)

Wingus Testocruciblo, um Nocker entediado que foi encontrado por um bando de lobinho

(deu uma saída e ninguém viu aonde ele foi).

Manaira "Espelho-da-Água"

Philodox Fúria Negra Cliath

Mais um trabalho fora realizado, não só por mim, mas por todas as Fúrias e as outras Tribos também. Que trabalhos como este continuem a serem feitos, trabalhar contra a Wyrms! Este é o objetivo de todos os Garou existentes, combater a Wyrms de se expandir e etc. Glória

às Fúrias! Força de Luna! Sagrada Gaia!

Que desde já sejam trabalhos como estes que espelhem na alma dos Garou mais jovens, trazendo-os para lutar ao nosso lado.

Yann Marien "Sussurros do Invisível"

Philodox Filho de Gaia Fostern

Viva! Quero agradecer a todos que ajudaram neste livro, de qualquer maneira que foi possível. Foi um trabalho muito gostoso de ser feito, fiquei muito feliz de ter participado e coordenado grande parte do projeto e, no final, quando eu tive que me ausentar por algum tempo, o Chokos assumiu e fez um ótimo trabalho, me dando a surpresa do livro estar pronto no dia em que eu

retornei!

Como jogador e fã, esta é a tribo que eu mais gosto. Tudo nela é encantador e puro. Nossa matilha continua mostrando a sua força contra todas as adversidades!

Um abraço para todas e todos, já que este é o espaço delas.

Folha do Outono "Ágil-com-o-Vento"

Theurge Fianna (Romeiros Sussurrantes) Ancião

Dizer alguma coisa? Não... as mulheres desse livro já disseram todas as coisas necessárias. E é a cada uma delas, lindas e poderosas, guerreiras e graciosas, a quem dedico meu humilde serviço em nome de Gaia neste livro.

Vocês derrubam, literalmente, qualquer homem.

Até o próximo livro!!



LIVRO DE TRIBO: FÚRIAS NEGRAS

Guardiã de Minha Irmã

Desde a aurora da civilização, as Fúrias Negras tiveram uma irmandade fortemente entrelaçada, unida por laços de sangue, espiritualidade e convicções. Elas são as guardiãs da Wyld, as campeãs das mulheres, a fúria de Gaia. Elas sem dúvida produzem algumas das maiores guerreiras e mais sábias místicas conhecidas na Nação Garou. Mas a medida que os Últimos Dias se aproximam, as Fúrias se vêem cercadas por todos os lados, e pior, dispersas por suas brigas internas. Irá essa orgulhosa irmandade ser capaz de suportar os desafios que enfrentarão?

As Amáveis

Finalmente, a série dos Livros de Tribo completa o ciclo e em Edições Revisadas. O Livro de Tribo: Fúrias Negras contém mais que o dobro das informações do original – história expandida, eventos atuais, convenções sociais, tradições ocultas, vários novos Dons, rituais, fetiches e outras regras, dicas de coisas que estão por vir e muito mais. Mesmo que você pense que conhece as Fúrias Negras, veja novamente; há muito mais sobre essas selvagens Garou do que muitos imaginam.

LOBISOMEM O Apocalipse

Mind's Eye Theatre



Nação Garou
Grupo de Traduções

