

LIVRO DE TRIBO:

DE CORIAS FENRIS





LENDAS DOS GARDU

A Fraqueza de Uli Presas-Brilhantes

Era uma vez, um filho de Fenris que se dizia fraco.

Seu nome era Uli Presas-Brilhantes, mas esse não era o nome que havia recebido de seus irmãos e irmãs. Os anciões deram a ele o nome de Uli Presas-Brilhantes durante seu ritual de provação, pois estava ensangüentado e, ainda assim, parecia belo e sem marcas no rosto.

Uli era um guerreiro fiel a sua tribo e a sua seita. Quando as batalhas vinham ameaçar seu lar, Uli estava ao lado de seus irmãos e irmãs para esmagar os invasores. Quando os anciões pediam a sua matilha para caçar os bastardos servos da Wyrn em seus lares sombrios, Uli era tão feroz quanto qualquer um de seus companheiros. Ele enfrentou muitas batalhas e de suas garras gotejava o sangue venenoso de seus inimigos. E em nenhuma batalha seus inimigos foram capazes de marcar seu rosto, pois ele não sofria nenhum ferimento que não pudesse curar sem deixar cicatrizes. Seus companheiros riam disso, diziam que ele fora bem nomeado e louvavam sua habilidade.

Mas quando ele se deitava à noite ao lado de sua esposa, Uli Presas-Brilhantes permanecia acordado, de olhos abertos na escuridão, dizendo a si mesmo, “eu sou fraco”.

Isso preenchia os dias e noites de Uli Presas-Brilhantes. Quando sua matilha fazia uma matança que lhes trazia glória, Uli silenciosamente passava toda a

batalha em sua mente, e arbitrava que sua parte na vitória havia sido mínima. Quando a carne de Uli era rasgada, ele rangia seus dentes frente a dor, e pensava consigo mesmo que certamente seus companheiros não sentiam tanta dor quanto ele. Todo dia ele via algo que o deixava mais convencido de que sua força não era o que deveria ser, e toda noite ele permanecia acordado, se perguntando por quanto tempo mais seria assim antes que sua fraqueza significasse a morte de sua matilha, ou até mesmo de sua seita inteira.

Por fim, Uli resolveu fazer algo sobre isso. Ele foi até seu Jarl, fez a reverência apropriada e disse, “Mestre, eu não sou tão forte quanto o Grande Fenris exige. Sinto em meu coração que falharei com vocês quando maior for a necessidade. Eu imploro para que deixe-me partir ao mundo espiritual, onde eu possa me confrontar e expulsar a fraqueza de meu corpo.”

O Jarl franziu o cenho. “Ir para a Umbra, sem a sua matilha? Essa idéia é realmente sua, Uli Presas-Brilhantes?”

“Sim, é. Com minha matilha eu posso contar com a força dela e minha fraqueza se esconderá de mim. Sem minha matilha, ela vai se tornar mais forte e mais corajosa, assim eu poderei encará-la e matá-la.”

O Jarl resmungou, se acomodando em seu assento, e então olhou para a velha sábia Godi que estava presente. A anciã Lua Crescente balbuciou alguma coisa consigo

mesma, esfregou a corda de runas que estava em volta de seu pescoço e, por fim, concordou. “Que assim seja,” rugiu o Jarl. “Você tem um mês lunar para reparar isso em seu interior, Uli Presas-Brilhantes, apesar que eu tenho apenas a sua palavra de que você tem uma necessidade tão grande quanto diz. Parta na noite da lua nova, amanhã, e retorne antes que a lua esteja nova mais uma vez.”

Uli ajoelhou, baixou sua cabeça e retornou ao lar de sua família. Ele comeu com eles, brincou com suas crianças e não os incomodou com suas notícias — isso nunca fora o modo dos Fenrir. Naquela noite, ele sussurrou ao ouvido de sua esposa, “Eu devo partir novamente.” E ela não o respondeu com palavras, ao invés disso, disse adeus a ele como marido e esposa o fazem.

Ele se preparou para sua jornada no dia seguinte, selecionando as poucas coisas que poderia precisar, mas não encontraria em seu caminho, e as uniu à sua forma espiritual. Ele comeu uma última refeição com sua família, partiu pela porta, mas sua esposa e seus filhos foram atrás dele.

“Marido, onde está sua matilha?” perguntou sua esposa. “Por que eles não vieram encontrar com você aqui?”

Uli sentiu um aperto em seu coração, mas respondeu. “Eu vou sem minha matilha. Vou ao mundo espiritual.”

“Por que?” perguntou sua esposa em um sussurro. “Você nunca fez nada assim antes, e sua matilha está forte e saudável.”

“Eu sinto muito, esposa de meu coração, mãe de meus filhos, mas eu devo ir porque eu sou fraco.”

“Quem disse isso?” cuspiu sua esposa. “Quem ousou mentir tal coisa? Marido, você deve pegar o homem que disse essa blasfêmia e arrancar a pele de seu corpo!”

“Não é blasfêmia,” Uli disse a sua esposa. “Não é mentira. A fraqueza é real, eu a sinto percorrendo meu interior dia e noite. Eu devo ir para o mundo espiritual, onde todas as coisas são feitas sólidas e, se tiver sorte, encontrarei minha fraqueza lá, e a matarei. Então poderei voltar pra casa novamente e ser o marido do qual você possa se orgulhar.”

Lágrimas correram no rosto da esposa de Uli, derretendo a neve onde caíam. Ela mordeu seu lábio até que o sangue escorreu, mas não disse nada mais, pois não era o lugar de um Parente questionar um Fenrir, nem mesmo seu próprio cônjuge. Uli beijou sua esposa, deixando que suas quentes lágrimas permanecessem em suas bochechas enquanto se despedia de seus filhos e então se virou e desceu por seu caminho, sem olhar para trás.

• • •

Talvez Uli Presas-Brilhantes soubesse exatamente quando atravessou para o mundo espiritual; talvez estivesse perdido em seus pensamentos e nunca viu a divisa. Mas sob a luz de um céu sem lua, ele saltou um riacho e chegou ao outro mundo. Ele caminhou por um

tempo no mundo espiritual, subiu uma colina e olhou para o horizonte e então tentou escutar.

Ele não ouviu nada.

“Eu ainda tenho um longo caminho para percorrer,” disse Uli Presas-Brilhantes, começando a descer a colina.

Uli caminhou por vários dias, bebendo dos riachos puros do mundo espiritual — pois vivia em uma época onde os locais puros ainda eram fortes e a poluição ainda não aparecia por todo lado — e comendo a caça que conseguia capturar. Os espíritos de animais nutriram seu corpo espiritual e ele continuou saudável. Às vezes, ele ficava debaixo de uma árvore, ou sobre outra colina, e tentava ouvir algo. E ainda assim, nada escutava.

Então ele chegou até um local onde a trilha se bifurcava. O caminho que ia pela direita era brilhante como a luz de Luna, que refletia em cada pedra. O caminho que partia pela esquerda era mais escuro, sombrio, afundava na escuridão e Uli não podia dizer onde terminaria.

E Uli Presas-Brilhantes escolheu o caminho da esquerda.

Ele sabia que havia feito a escolha certa quase que de imediato. Logo que estava fora da vista da bifurcação da trilha, com as sombras adiante e atrás dele, disse a si mesmo, “Agora, certamente, minha fraqueza irá me encontrar nessa trilha.” Então prosseguiu e não parou para tentar ouvir de novo.

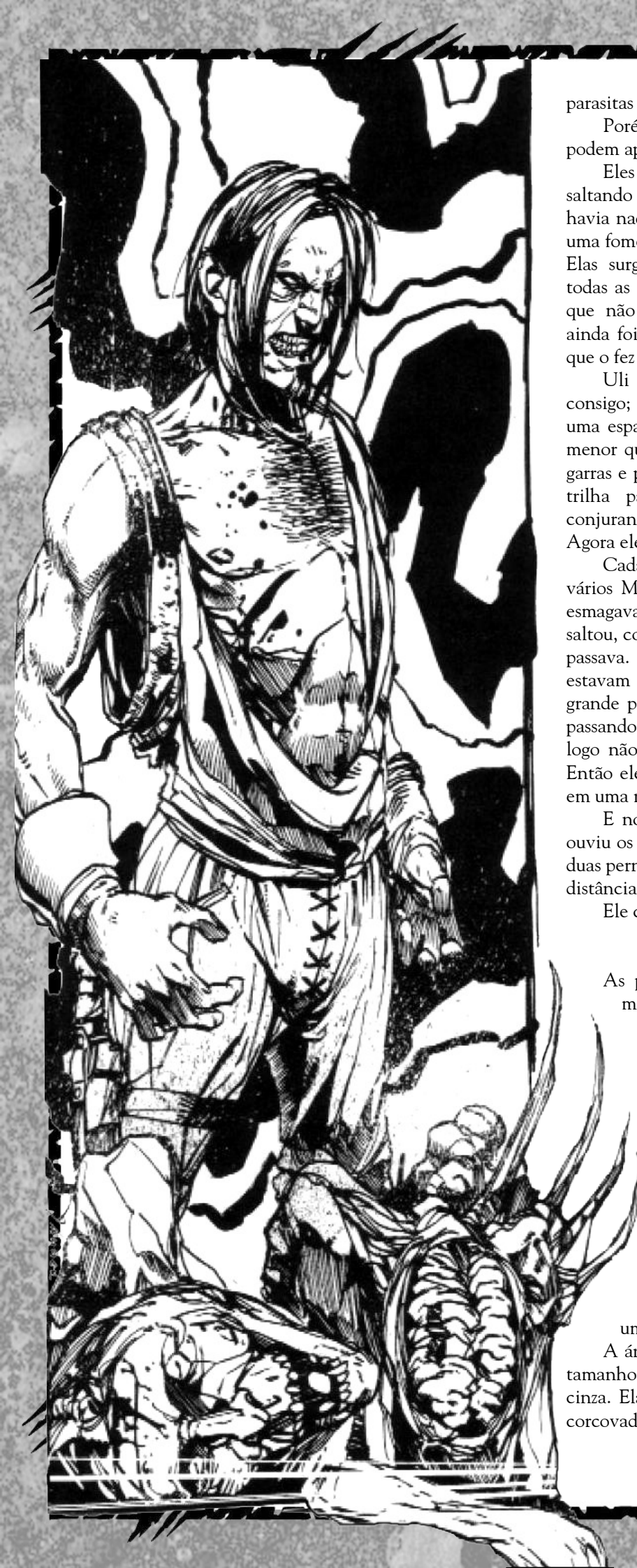
Mas claro, o defeito íntimo não seria a única coisa a aguardar por um viajante em tal caminho.

Enquanto Uli caminhava pela trilha, mais o verde deixava as árvores e arbustos que estavam entre as rochas à sua volta. Muitas estavam mortas — não mortas por veneno, ou raios, mas mortas por uma morte cinzenta e vagarosa, como se elas simplesmente decidissem deixar de viver. Isso atingiu Uli e ele vacilou, pois qualquer Cria de Fenris teme perder o amor pela vida, e pior, morrer inutilmente.

E quando Uli pausou sua jornada para observar uma dessas árvores, e se questionar se iria morrer de tal maneira, algo saiu da escuridão, debaixo das raízes da árvores e tentou agarrar Uli Presas-Brilhantes.

Era algo rastejante, trêmulo e úmido como se tivesse acabado de sair de uma casca de ovo podre, ou debaixo de uma pedra putrefata. Era uma larva malévola, que ainda tinha que entrar em seu casulo e incubar-se novamente, saindo mais forte que antes. Aquilo nunca poderia formar palavras — apenas gritos estridentes repletos de dor e sofrimento alheio. Uli viu isso e saltou para trás, então nesse momento soube o que era. Aquilo estava ali para se alimentar do terror que ele sentiu quando olhou para aquelas árvores. Aquilo fora atraído até ele.

Uli assumiu sua forma de guerra, agarrou a coisa com suas garras e a partiu em dois pedaços. O último grito da criatura estava carregado de sufoco e dor, misturados com um fraco tom de vitória e liberdade. Uli largou as duas partes da criatura e disse a si mesmo, “Essa pequena criatura não pode ter sido minha fraqueza. Era um dos



parasitas do Inimigo.”

Porém mesmo as mais vis e fracas criaturas da Wyrn podem aprender as virtudes de viajar em grupos.

Eles surgiram das sombras e por entre as rochas, saltando e rastejando até Uli, todas de uma vez. Não havia nada de humano ou animal em seus olhos, apenas uma fome que ansiava por consumir o sofrimento de Uli. Elas surgiram buscando por dor, miséria, fome, ódio, todas as coisas que alimentavam seu povo. E Uli sentiu que não poderia superar tantas — entretanto, maior ainda foi o sentimento de repulsa às criaturas malditas, que o fez perceber que não poderia deixá-las inteiras.

Uli Presas-Brilhantes não carregava arma alguma consigo; ele não possuía nenhuma relíquia de família e uma espada ou machado mortal seria de um uso muito menor que suas boas garras e presas. Mas contra tantos, garras e presas eram menos efetivas. Então, ele saltou da trilha para onde estava uma das árvores mortas, conjurando o poder de Fenris, arrancou a árvore do solo. Agora ele estava bem armado.

Cada golpe do novo porrete de Uli arremessava vários Malditos alados ao chão; cada pancada no chão esmagava centenas de criaturas rastejantes. Ele correu e saltou, com a árvore em seus braços, golpeando enquanto passava. Depois de muito tempo, aqueles que não estavam destruídos no chão fugiram. Uli pegou uma grande pedra redonda e rolou-a para frente e para trás, passando por cima dos Malditos que estavam no chão, e logo não havia mais nada deles, apenas bile e fumaça. Então ele desceu a trilha e arremessou sua arma, sentou em uma rocha e descansou.

E no silêncio, ele tentou escutar e ouviu algo. Ele ouviu os suaves passos de algo que caminhava, talvez em duas pernas, talvez quatro, que ainda estava a uma grande distância dele.

Ele continuou caminhando.

...

As pedras ao redor do seu caminho se tornavam mais ásperas e afiadas à medida que Uli seguia sua jornada, e as árvores e arbustos se tornavam menores e mais distantes. Grandes nuvens

esconderam a luz de Luna, e o caminho de Uli era iluminado não pela prata, mas por um cinza profundo. Mas o caminho em si se mantinha suave — era fácil caminhar, assim como se ferir ao caminhar pela escuridão adiante. Uli prestava atenção em tudo pelo

que passava e dormia um sono leve, mas as coisas rastejantes que viviam na mais profunda escuridão não atrapalhavam-no. E então, no crepúsculo entre noite e manhã — ou talvez entre tarde e noite — Uli chegou em uma grande árvore.

A árvore crescia em cima de uma pedra que tinha o tamanho de um navio, suas raízes iam fundo na rocha cinza. Ela seria alta, se fosse reta — mas era curvada e corcovada, sem nenhuma folha em seus galhos. Mas

ainda desse modo, parecia forte como um carvalho vivo, como se tivesse se alimentado com a força da pedra e fez tal força a sua.

Nos galhos da árvore estavam dois corvos, cada um tão grande quanto um cão; Uli sabia as leis do mundo espiritual — isso não era acidente. Então ele andou para debaixo da árvore e balançou sua cabeça para os corvos em sinal de respeito.

O corvo da esquerda falou, sua voz era como pedaços de gelo caindo em uma pedra. “Aonde você vai, Uli Presas-Brilhantes? Você está muito longe de casa.”

“Eu busco uma coisa.” Uli respondeu.

O corvo da direita falou, sua voz era como folhas instáveis em um vento gelado. “O que você está buscando, Uli Presas-Brilhantes? Deve ser algo importante.”

Uli não se importava com o tom dos corvos, mas se lembrou do antigo pacto entre Fenris e Hrafn. E mais, ele sabia que se não falasse a verdade com eles, eles o seguiriam, não importando aonde ele fosse, até que estivessem satisfeitos, sabendo que sabiam os assuntos dele — é assim que os corvos fazem.

“Eu estou buscando minha própria fraqueza.”

Ambos os corvos compartilharam uma risada. “É por isso que anda tão longe de sua tribo, então,” disse a que estava a esquerda. “Porque eles se afastam de suas fraquezas e andam em direção à força.”

“Mas ainda,” disse o corvo à direita, “talvez você esteja fazendo a coisa certa. Se você carregasse sua fraqueza consigo e não pudesse vencê-la no reino da carne, talvez aqui você possa.”

“Não sou algum tipo de lobo-chacal que correria de suas fraquezas,” Uli grunhiu. “Eu irei achá-la aqui e matá-la.”

Ambos os corvos riram como ossos se quebrando. “Você acha que isso será fácil?” tagarelou o corvo da esquerda. “Você não é mais forte agora do que era antes.”

“Se você pudesse derrotá-la com sua força,” tagarelou o corvo da direita, “você teria feito isso há muito tempo.”

“Você precisa de um outro meio de se superar, Uli Presas-Brilhantes. Você precisa de sabedoria.”

“Se você estiver disposto, Uli Presas-Brilhantes, nós compartilharemos nossos segredos com você.” Os corvos eriçaram suas penas e mudaram o peso de um pé para o outro sob galho da árvore.

Mas Uli olhou para eles e o sangue de Fenris vibrou enquanto as fitava. “Por que pedem minha permissão para aconselhar-me? Vocês não são filhos de Hrafn, que são livres e generosos com seus segredos?”

O corvo da esquerda resmungou para si mesmo. O corvo da direita permaneceu em silêncio. Então eles falaram, branda e diretamente.

“Existem regras.”

“Existe um preço.”

Uli nada disse.

“Pendure-se nessa árvore,” disse o corvo da esquerda, sua voz era baixa e seus olhos meio-cobertos. “Se pendure

aqui.”

“Nós iremos sentar em cima de ti e tiraremos sua pele,” disse o corvo da direita, com voz de serpente, “e em troca nós lhe diremos muitas coisas.”

“Coisas que o farão sábio.”

“Coisas que o farão forte.”

Uma luz verde, fria como o fundo de um brejo esquecido, brilhou nos olhos delas. Uli Presas-Brilhantes rosnou e a fúria levantou em sua voz. “Vocês não são corvos,” Ele disse.

“Claro que somos corvos,” disse o da esquerda. “Nós trazemos sabedoria.”

“Nós devemos ser corvos,” disse o da direita. “Nós aprendemos segredos de homens mortos.”

“Wotan tinha criaturas que ele chamava de corvos também,” disse Uli, e sua voz era baixa e horrenda. “Eu conheço vocês.”

“Eu não acho que conheça,” disse o da esquerda, e seus olhos brilhavam como esmeraldas presas no gelo.

“Talvez, ao invés do nosso, você conheça o nome dos nossos antepassados,” disse o da direita, estalando seu bico.

“Nós somos filhos deles.”

“Nós somos herdeiros deles.” E ambos os corvos se inclinaram a frente na árvore, suas penas inchando para fora, estando quase do tamanho de um Hispo.

“Vocês são aberrações,” rugiu Uli, “Vocês são traidores e comedores de cadáveres, as asas de carne podre. Vocês são os bastardos expulsos por Hrafn. Vocês são as aves que morderam a Pele da Serpente.”

“Nós somos o que somos, Uli Presas-Brilhantes.”

“Nós somos a sua destruição”

E da árvore, eles pularam contra ele, rápidos como flechas. Uli estava em sua forma de batalha em um piscar de olhos, mas eles rasgaram sua carne com os ataques de suas asas, cada pena uma lâmina afiada. Ele mordeu e atacou-as com as garras, mas eles eram rápidos como nenhuma ave mortal, e seus dentes e garras fechavam-se vazios no ar. Eles riram com suas vozes estridentes novamente, enquanto circundavam-no no ar, riram quando desceram sobre ele uma segunda vez e mais sangue correu de seus braços e pernas. Eles ainda riam enquanto desciam uma terceira vez.

E então sua mão se fechou em volta do pescoço do primeiro deles. Ele atacou-o com suas asas, mais poderosas do que cascos de um grande cavalo e suas penas cortaram sua carne até que o sangue corresse. Mas Uli não o deixou escapar. Ele tentou gritar para seu irmão, mas o aperto de ferro de Uli sufocou o grito em sua garganta, e assim, ele não podia fazer nada.

O segundo corvo desceu sobre Uli como um raio que acerta uma montanha. Mas um raio não consegue derrubar uma montanha e o corvo não conseguiu derrubar o Cria de Fenris. Seu bico afundou na carne do ombro de Uli, mas Uli o alcançou com a outra mão e segurou o segundo corvo pelo pescoço. Ele, também, o atacou com suas poderosas asas e o cortou com suas penas afiadas, mas Uli não o deixou escapar também. Ele foi até

a rocha que apoiava a árvore dos corvos e socou a cabeça de ambos contra a rocha, quebrando seus crânios e explodindo seus cérebros para fora. Então, ele pendurou os corpos dos corvos na árvore e se apressou em sair daquele local.

E apesar de não poder ver nada, ele ouviu um macio barulho de pés que o seguiam.

•••

Depois dali, não havia mais árvores; não havia mais arbustos, nem espíritos de animais, nada que um dia tenha vivido. Uli bebeu o que lhe era necessário de riachos que algumas vezes escorriam entre as rochas, mas não tinha sabor e era ruim, como se os riachos estivessem tentando ser amargos, mas faltava-lhes força. Ainda assim, ele seguiu em frente; ele sentiu que se desse a volta e retornasse, havia a chance de que a criatura que o seguia fugisse. Ao invés disso, ele seguiu em frente, na esperança de que seu perseguidor ficasse mais ousado.

À medida que Uli seguia em frente, tudo pelo caminho perdia cada vez mais a sua cor. Então, ele ficou surpreso quando chegou a um par de pilares que flanqueavam a estrada, e viu dois lobos negros com olhos amarelos recostados nos pilares. Os dois lobos permaneceram onde estavam e olharam para Uli, nenhum dos dois ergueu seu focinho ou encolhendo suas barrigas. Uli primeiro pensou em tranquilizá-los, já que era um estranho, mas a lembrança dos dois corvos falsos era recente, e então devolveu o olhar sem hesitar.

“Nenhum homem ou mulher, nenhum lobo ou espírito segue por esse caminho ao menos que busque sua própria destruição”, disseram os lobos, falando em uníssono, cada palavra um uivo macio e solitário. “É por isso que trilha esse caminho?”

“Eu procuro minha destruição, sim,” disse Uli aos lobos. “Mas eu não pretendo me render a ela. Eu trilho esse caminho para que minha destruição possa me alcançar, para que possamos lutar e ver quem é o mais forte.”

“Bravas palavras,” disseram os dois. “Talvez esse caminho não seja pra você. Além desses pilares, nada aguarda por você, a não ser sua destruição, mas o caminho de volta às terras do luar não é onde você encontrará sua perdição. O que você procura jaz no terceiro caminho que parte deste local.”

Uli olhou para ambos os lados. “Eu não vejo nenhum terceiro caminho.”

“Você não poderia,” riram os lobos, e lá estava o tom dos carneiros em suas vozes. “Mas nós trilhamos esse caminho, e poderíamos facilmente mostrar o caminho a você. Ficaríamos honrados em fazer isso, Uli Presas-Brilhantes.”

“Vocês não estão ligados a vigiar essa trilha e avisar os viajantes?”

“A trilha vigiar-se-á a si mesma,” responderam. “Nós estávamos esperando por você.”

Uli olhou para os dois uma segunda vez e por um momento o brilho de seus pêlos era quase cinza como dos Fenrir de sangue mais puro — mas então, o brilho se fora,

devorado pela escuridão de seus pêlos. E Uli soube o que eles eram.

“Houve sentinelas que abandonaram seus postos antes,” rugiu Uli. “Eles eram lobos de Fenris que caíram.”

Os dois lobos passaram para duas pernas, assumindo sua forma guerreira. “Você cheira ao sangue de nossa família, Uli Presas-Brilhantes. Você deixou os ossos de nossas irmãs espalhados pela estrada e pendurou os cadáveres de nossos irmãos em sua própria árvore. Você vai pagar por isso.”

Uli se ergueu em sua forma de batalha e cuspiu seu desafio em resposta.

Os dois atacaram como um só. Talvez eles fossem irmãos de verdade, ou talvez simplesmente fossem disciplinados — mas lutavam bem juntos. Quando Uli pulou sobre um deles, ele saltou para além de seu alcance, enquanto o outro cortava suas costas com as garras. Logo o sangue de Uli corria de muitos ferimentos, os sentinelas estavam rindo, e ele sabia que não poderia vencer a batalha daquela forma.

Então ele saltou com toda a força que tinha e caiu do outro lado dos dois. Quando eles se viraram para pegá-lo, Uli correu para trás de um dos pilares. Um dos lobisomens corrompidos deu a volta no pilar pela esquerda, e o outro pela direita, para que Uli não tivesse para onde correr.

Esse foi o erro deles. Uli não correu, ao invés disso, se abaixou e partiu diretamente para cima do lobo que vinha pela direita. Quando seu irmão deu a volta completa no pilar, era tarde demais; Uli já havia rasgado sua garganta. O lobo negro gritou quando viu Uli sobre o cadáver de seu irmão, e saltou em direção a ele, com sua mandíbula espumando.

Mas agora a luta era de um lobisomem enlouquecido, corrompido, contra um Cria de Fenris. O sentinela marcou Uli várias vezes, mas nunca até ferir seus ossos ou pontos vitais. Então, Uli agarrou seu maxilar inferior com uma mão, e o superior com a outra, e puxou.

E com isso feito, Uli Presas-Brilhantes colocou o crânio de cada um dos lobisomens nos pilares que guardavam, e avançou na trilha.

E apesar de não ter se mostrado, a criatura que caminhava atrás dele soava ainda mais próxima.

•••

Os ferimentos de Uli Presas-Brilhantes ainda não haviam se regenerado quando ele chegou ao final da trilha. A neblina e a sombra cresceram ainda mais, até que cobriram a luz de Luna completamente. Não era a escuridão — eram as trevas absolutas. As rochas e pedras que Uli passou não tinham cor; elas eram cinzas, apenas porque nenhuma outra palavra se aproximaria disso. E a única coisa que não era dessa mesma cor era a fenda no solo, do próprio mundo espiritual, um precipício maior que o horizonte e mais negro do que os espaços entre as estrelas. Uli Presas-Brilhantes se ergueu na borda do precipício que dividia o mundo espiritual e soube que havia chegado no fim de sua jornada.

No Abismo, a força falha. No Abismo, a fraqueza e o desespero crescem e podem consumir até mesmo os mais bravos Garou. Ali, a fraqueza de Uli Presas-Brilhantes certamente estaria no auge de seu poder. Se ela realmente pudesse se mostrar, ela o faria ali.

E enquanto Uli Presas-Brilhantes olhava para a escuridão que se assentava no coração do mundo espiritual, ele ouviu passos atrás de si, agora próximos, como o braço de um amigo. Ele ouviu a respiração vindo de um focinho invisível e sabia que era sua fraqueza que havia vindo pegá-lo nesse local. E apesar de ser a coisa mais difícil que ele já havia feito, ele endireitou suas costas e se virou para encará-la.

Mas era Grande Fenris quem estava atrás dele.

Nesse mundo, no mundo espiritual, e em qualquer outro mundo, nunca houve um lobo tão grande, tão forte, tão terrível quanto Grande Fenris. Quando ele abre suas mandíbulas para devorar seus inimigos, um homem poderia cavalgar um grande cavalo em sua garganta sem ter que abaixar sua cabeça. Seus olhos são amarelos como sóis recém-nascidos, seu pêlo cinza como o desespero e tão mais forte que o ferro quanto o ferro é mais forte que o vidro. Quando ele rasga a terra para marcar seu território, suas garras deixam buracos nas mais duras das rochas, tão profundos quanto o dedo médio de um homem. Quando o Grande Fenris uiva em fúria aos céus, as estrelas tremem nos céus e choram de medo. É isso que ele é. Ele é Fúria, ele é o Primeiro Lobo, ele é aquele que agarra cometas com seus dentes e os morde até que sangrem. E agora ele estava diante de Uli Presas-Brilhantes. Quando ele falou, sua voz foi como gelo, cada palavra saída de um estalo de suas terríveis mandíbulas.

“Por que você está aqui, Uli?”

“Grande Fenris, eu estou aqui, pois temo minha fraqueza. Eu vim através desses reinos em busca dela, para deixar que ela me siga e então agarrá-la e despedaçá-la, para que eu possa ser digno de seu favor uma vez mais.”

Grande Fenris permaneceu lá, imóvel, mas trovões saíram de sua garganta. “Você sabe que eu posso ver através da falsa força até as falhas mais abaixo.”

“Eu sei, Grande Fenris.”

Novamente o grande lobo rosnou. “Você quer que eu lhe mostre onde vive sua fraqueza?”

Uli tremeu com medo, mas as palavras que falou saíram de sua alma. “Quero, Grande Fenris.”

Os olhos do Grande Fenris brilharam, sua cabeça avançou e Uli sentiu a dor de milhares de ferimentos surgirem em seu peito. Suas costelas partiram-se como gravetos e sangue fluía de seu peito para molhar as rochas do Abismo. Grande Fenris recuou seu focinho, completamente manchado com o sangue do coração de Uli e cuspiu algo no chão. Apesar que todos os músculos

de seu corpo pedirem para que ele caísse e morresse para encerrar a dor, Uli permaneceu de pé e baixou os olhos para seu próprio coração.

“AQUI está sua fraqueza. Ela jaz em seu coração e é uma falha que eu desprezo. Sua fraqueza é a Dúvida — uma falha tão debilitante que levou você a questionar o MEU julgamento, a presumir que EU iria chamar um fraco de meu filho. A falha em seu espírito trouxe vergonha para sua seita, para sua família, e para MIM.” Mesmo na luz escura do Abismo, os dentes do Grande Fenris brilhavam como espadas sangrentas. “O que você tem a dizer por si mesmo, Uli Presas-Brilhantes?”

Apesar de seu coração jazer no chão diante dele e de seu peito estar destruído, Uli encontrou palavras. “Eu... eu estou envergonhado, Grande Fenris.”

Cada respiração trazia uma nova dor, mas ele continuou. “Eu... eu me avaliava pelos meus próprios medos... não pela minha matilha... não pela minha tribo. Eu pensava o pior... sobre mim mesmo... e assim eu pensava o pior... sobre aqueles que me chamavam de forte. Eu... eu não tinha o... orgulho que deveria. Eu não estava... orgulhoso de ser um Fenrir.”

Grande Fenris rugiu baixo e profundamente, e seus olhos ainda queimavam de fúria, mas ele não mostrou seus dentes. “Pegue seu coração, Uli Presas-Brilhantes. Coma-o. Conheça a si mesmo.” E ele se virou, e logo havia sumido, desaparecido nas sombras do Abismo.

Com sua visão escurecendo, Uli Tateou cegamente o chão molhado com seu próprio sangue. Seus dedos se fecharam em seu coração, que ainda batia. Ele colocou-o em sua boca, o cheiro do sangue de seu coração o deixou nauseado e esfomeado. E ele mordeu seu coração, comendo-o em três mordidas e então a força estava nele novamente.

Uli retornou à sua seita na noite da lua nova. Ele se curvou perante seu Jarl e contou a história de sua vergonha e de seu recém-descoberto orgulho. Ele pediu desculpas à sua matilha por sua falta de fé, eles lhe deram uma surra que ecoou pelo lugar e ele saiu rindo de tudo. Ele foi para casa, para sua esposa, e não disse nada, mas nada precisava ser dito. A cicatriz em seu peito nunca desapareceu, ele teria se envergonhado e desonrado em ver a cicatriz sumir.

Uli Coração-de-Cicatriz viveu bem como um guerreiro pelo resto de seus dias e morreu tão bem quanto um Fenrir poderia pedir. Uma de suas crianças nasceu verdadeira, foi uma boa Skald e honrou seu povo. Quando ela caminhava entre os Garou das outras tribos, ela estava orgulhosa em dizer que, nunca, nenhum lobisomem escolhido por Grande Fenris era fraco — mesmo que fossem tolos o suficiente para pensar isso vez ou outra.



LIVRO DE TRIBO:

CRÍAS DE FENRIS



*Por Bjørn T. Bøe e Chris Campbell
Lobisomem criado por Mark Rein-Hagen*

Créditos

Autor: Bjørn T. Bøe e Chris Campbell. Lobisomem e o Mundo das Trevas criado por Mark Rein•Hagen. Sistema de jogo Storyteller desenvolvido por Mark Rein•Hagen.

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Editor: Aileen E. Miles

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte: Jeff Rebner, Ron Spencer e Kieran Yanner

Arte da Capa: Steve Prescott e Sherilyn Van Valkenburgh

Design da Capa, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles



Créditos da Versão Brasileira

Copyright: White Wolf

Título Original: Tribebook Get of Fenris Revised

Tradutores:

Chokos (Lendas dos Garou, Capítulo 1)

Squal (Capítulo 1)

Marcel (Capítulos 2, 3 e 4)

Dmitri (Capítulo 3)

Revisores: Marcel, Dmitri, Chokos, Gustavo, Folha do Outono, Lica, Sussurros do Invisível, Rodrigo Oliveira

Diagramador e Planilha: Folha do Outono

Mestre das Capas: RGT

Favor Visitar Nossa Comunidade no Orkut:

<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 7º livro, publicado em 6/Julho/2007)



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 Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Livro de Tribo Crias de Fenris, 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 NO SEU TRABALHO, MAS REZE PARA O PATRÃO NÃO VER !!!!

LIVRO DE TRIBO: *DE* CRIAS FENRIS

Conteúdo

<i>Lendas dos Giarou: A Fraqueza de Uli Presas-Brilhantes</i>	<i>2</i>
<i>Capítulo Um: Vozes do Trovão (História)</i>	<i>13</i>
<i>Capítulo Dois: Filhos de Fenris (Sociedade)</i>	<i>41</i>
<i>Capítulo Três: Magia do Sangue e Poder da Pedra (Criação)</i>	<i>71</i>
<i>Capítulo Quatro: Guerreiros Natos (Modelos e Lendas)</i>	<i>87</i>



Capítulo Um: Vozes do Trovão

*Eu relembro o povo dos Etins
Que há muito me dera vida
Nove mundos eu conheço, as nove abóbodas
Da gloriosa árvore-mundo no solo mais abaixo
— Voluspá*

Existem histórias, nas Terras do Norte. Existem histórias da criação da Terra e do Céu. Histórias que cantam como os pais dos deuses mataram o gigante Ymir e criaram a Terra de seus restos. Existem histórias da criação das coisas e contos do término de todas elas.

Apenas uma religião nascida no deserto imaginaria um mundo acabar através de fogo, enxofre e da fúria dos céus. Nas terras do norte, frias e gélidas, pertencentes à noite em metade do ano, eles sabem, o mundo acabará em gelo, escuridão e frio.

Existem outras histórias também. Existem histórias de deuses e demônios, homens e bruxas. Velhas histórias, contos perturbadores de mistérios, glórias, desastres e dor, a memória de um povo de sagas e contos orais, distorcidos pelo tempo.

Os humanos dizem que, no princípio, antes do mundo de homens e deuses existir, uma primavera apareceu no grande vácuo, Ginnungagap. Essa

primavera, Hvergelmir, formou uma neblina que em troca se modificou para um reino congelado e melancólico conhecido como Nifheim, que formou a região sombria primordial da existência. Da primavera de Hvergelmir em Nifheim surgiram onze rios, os Elivagar.

À medida que o tempo passou, as águas dos Elivagar correram pelo Nifheim e chegaram até a parte norte do Ginnungagap. A água congelou, formando grandes camadas de gelo no vácuo. O ar quente saído de um tórrido e escaldante reino, conhecido como Muspell, derreteu um pouco do gelo. A água derretida que surgiu, formou um mar, e é aqui que os homens do Norte dizem que a vida começou.

O primeiro ser a viver foi o Gigante Congelado, Ymir. Ele era composto inteiramente de neve e gelo. Os humanos dizem que de seu corpo foram criados os Jotunn, os deuses e o homem.

Os Fenrir sabem mais sobre o assunto.

Honrada como a mais poderosa das treze tribos dos Garou, a história dos Fenris é um assunto confuso. Muitos Garou hominídeos estudiosos se encontram em uma confusa contemplação de como uma tribo orgulhosa e confiante como os Fenrir traça sua linhagem até um grande inimigo da humanidade, nascido de um semi-deus descendente de um Jotunn, um servo da Grande Wyrn, e ainda se orgulha disso. Mas eles falham em perceber que a história dos Crias de Fenris é muito mais que simples folclores e crenças humanas. E, mais importante, que há mais sobre o Grande Fenris do que o conto humano, que fala de um destino em correntes antes do Ragnarok, no qual ele está destinado a devorar Odin e ser morto por Vidar. Muito mais.

Escutem com cautela, filhotes, pois os melhores skalds de sua seita narram a vocês a história de nosso povo.

O Conto de Fenris

Como recontado por Krister Voz-do-Alfar, Cria de Fenris Galliard

Escutem me, ó crianças. Eu sou Kister Voz-do-Alfar, *Skald* dos Fenrir, e eu agora reconto a vós a antiga história dos Crias de Fenris, a mais poderosa e mais forte dentre as dezesseis tribos dos Garou. Pois nós somos os verdadeiros Guerreiros de Gaia, e protetores do Mundo, e nosso conto não é um sobre tolas tréguas e submissões a alguns deuses. Não, meus filhotes, pois ela começou há tanto tempo que nenhum bardo vivo conhece a exata explicação de como tudo surgiu. Sem dúvida você ouviu várias histórias e lendas de como nós surgimos, como Mãe Gaia criou os Garou para proteger o mundo. Este não é o conto dos Garou. Este é o conto dos Crias de Fenris; um conto de glória e força, honra e coragem, de aventura e conquista, de angústia e desolação. Deixe-me contar a vocês o conto de nossa tribo.

As Eras Míticas

Você pode pensar no Grande Fenris como um poderoso espírito-lobo, a divindade patrona de nossa tribo, e um mero servo de Gaia, a Grande Mãe. Mas não é isso. O exaltado Pai Lobo é nenhum outro além de nosso próprio antecedente, o antepassado de nossa orgulhosa linhagem. Ele era um dos Primeiros, os dezesseis homens-lobo criados por Gaia para proteger Sua criação, para guerrear contra as forças devassas do Caos e Destruição, e acabar com a Wyrn e seus servos. Eu vejo alguns de vocês, com olhos brilhantes e inquisitivos, com a aparência assustada em seus rostos. Sem dúvida, vocês já ouviram esse conto de uma maneira diferente. Saibam vocês que a história que conto passou de geração para geração, entre os melhores skalds de nossa tribo. Se têm dúvidas ou perguntas inteligentes sobre meu conto, talvez, um dia depois do Ritual de Passagem, nós nos encontraremos e comparamos as histórias. Até lá, fiquem sentados ao meu lado e não interrompam o meu conto, pois minha fúria será devastadora.

Fenris: Lobo ou Lobisomem?

Obviamente, nem todo Fenrir concorda se Fenris era um verdadeiro Garou ou “simplesmente” o maior lobo progenitor da tribo. Os Fenrir, como todas as outras tribos, possuem mais de um conto de sua criação, mas o conto do ‘Grande Fenris como o primeiro de nossa tribo’ aparece frequentemente. Para alguns Fenrir, essa é a explicação mais sensata; para outros, isso desvaloriza o Grande Fenris ao tentar torná-lo (sem necessidade) mais acessível a seus filhos, dizendo que ele é “como” eles. É um ponto de discussão entre os Fenrir, mas não um particularmente separatista; dificilmente ele ganha o rótulo de heresia. Ainda assim, os Fenrir são notórios por resolver suas disputas por meios físicos, e assim, essa discussão, como muitas outras, já causou uma boa parcela de brigas.

A solução mais simples parece ser perguntar ao próprio Grande Fenris, mas nem mesmo os mais poderosos Theurges dos Crias de Fenris conseguiu. Por um motivo, espíritos de tal magnitude possuem uma forma de absorver muitos conceitos menores em si mesmo. O Grande Fenris pode muito bem ser o “totem da guerra original” e “o Garou progenitor”, assim como o Rato é um totem de guerra, uma deusa da fertilidade, um espírito da doença, um espírito da sobrevivência e outras coisas. Então, se ele pode ser ambos, porque perder tempo perguntando? Por outro motivo, é que como um Totem Tribal e Incarna, o Grande Fenris é provavelmente mais poderoso agora do que ele já foi quando vagava livremente pela terra, e perguntar pela sua parte mais “fraca” pode ser... um insulto. Por fim, a maioria dos Theurge Fenrir anciões alcançou suas posições lidando com problemas imediatos — mistérios genealógicos podem ser interessantes, mas se você estiver disposto a enfrentar os problemas para perguntar algo ao Grande Fenris, seria tolo perguntá-lo sobre algo trivial. Além do mais, se isso *realmente* importasse, o Grande Fenris com certeza teria resolvido esse problema há algum tempo.

Sobre o Homem e o Lobo

Grande Fenris viveu para caçar, lutar e servir a Gaia. Essas eram as tarefas que ele tinha mais respeito. Pois apesar de nenhum outro Garou possuir tanta Fúria quanto o Grande Fenris, nenhum viveu de maneira tão honrada como ele. Como ele era o guerreiro mais forte entre aqueles da Primeira Matilha, ele podia escolher qualquer parceira que quera, tanto entre os humanos quanto entre os lobos, e ninguém disputava sua liderança em combate com as forças da Wyrn, os Jotunn. Ele lutava com uma ferocidade incomparável, com habilidade inimaginável, e força que é tão lendária quanto seu próprio nome. Os outros Garou da Primeira Matilha o reconheciam como líder dos Garou naqueles



tempos; seria muito depois que os Presas de Prata apareceriam para tornar-se líderes de nossa nação. Muitas grandes batalhas a Primeira Matilha lutou, contra os exércitos crescentes da Wyrn, e muitos deram origem a novos Garou para lutar a seu lado. Mas não o Grande Fenris. Enquanto os outros membros da Primeira Matilha escolhiam companheiras e acasalavam quando quisessem, Grande Fenris, apesar de livre para escolher a parceira que bem entendesse, sentia que uma companheira, digna dele, não existia. Ele possuía muito gosto pela força e honra em seu coração, assim como seu amor pela Grande Mãe, e ele achava os humanos que protegia fracos e frágeis, e os lobos muito dissimulados e desonrados para sua predileção. Ele ansiava por uma fêmea tão forte em sua vontade e corpo e tão pura em seu coração que ela brilharia com o brilho dos céus, e ele seria capaz de encontrá-la dentre uma centena de pessoas.

Muitos anos passaram com o Grande Fenris vivendo em solidão, e ele aperfeiçoou sua vontade e sua força em sua solidão, enquanto os outros Garou da Primeira Matilha moldavam tribos para sua prole, indiscriminadamente. Ele tinha quase abandonado a esperança de encontrar uma companheira, e devotava todo seu tempo a aperfeiçoar seu corpo e espírito nas artes do combate. Seu coração sofria, mas sua mente negava a dor que crescia em seu peito, pois ele sabia que a tristeza sobre assuntos tolos como o desejo pelo amor iriam fazer com que ele ficasse fraco e digno de pena.

Ele forçou sua mente a não se importar com a dor, a abandoná-la e aceitar que ele para sempre seria sozinho. Até que depois de tudo ter passado, em uma das mais gloriosas batalhas contra os Jotunn, o Grande Fenris viu um relance de uma beleza sobrenatural liderando um grupo em um ataque aos flancos dos Jotunn. Ela brilhava como uma estrela entre centenas de seu povo; ela lutava com uma ferocidade que ele nunca havia visto. Ela portava um gigantesco machado de duas lâminas como se ele fosse a haste flexível de uma muda de primavera; seus fortes braços seguravam a arma firmes como rochas. Ela feriu hordas de feras e monstros com resolutos golpes de seu machado.

Seu cabelo longo, selvagem e brilhante dançava no calor da batalha, e sua pele lisa e macia brilhava como algo nunca antes visto pelo Grande Fenris. Ele quase esqueceu de seu lugar na batalha, e quase foi ferido por um lanceiro dos Jotunn, mas se recuperou e o matou. Depois disso, ele perdeu a beleza sobrenatural de vista, e não a

Os Jotunn

Quem eles eram, essas infames criaturas que nós lembramos como crias dos gigantes e monstros? A verdade é que nenhum humano sabe. Eles não lembram. Os Crias de Fenris, porém, não esqueceram:

“Os Jotunn eram um povo subterrâneo, que fizeram seus lares em salões dentro das montanhas. Eram ditos como criaturas caóticas que possuíam uma grande gama de formatos e tamanhos, com uma natureza cruel e um apetite para tudo aquilo que pudessem colocar seus dentes. Eles geralmente desciam de suas montanhas para atacar vilas e roubar mulheres e estavam em guerra com os Aesir. Nem todos eles eram horrendos; alguns eram belos e tinham o poder de encantar os outros. Muitos humanos com sangue de Jotunn viveram e muitos ainda vivem, mestiços como Loki Caminhante-do-Céu. Mas a nenhum Fenris foi permitido viver com o sangue de um Jotunn em suas veias.”

“Quando nós chegamos até as Terras do Norte, descobrimos que os Jotunn já haviam migrado para lá; afinal de contas, o Grande Fenris derrubou seu desgraçado Utgard. Eles vivam nas montanhas que dividiam a costa leste e oeste da Península Escandinava, e essas montanhas foram para sempre chamadas de Jotunnheim.”

“Como os Jotunn são ligados à Wyrn, não sabemos; as lendas os chamam de Forças do Caos, que de algum modo é um paradoxo, visto que a Wyrn não é a face caótica da Tríade. Entretanto, eles prosperavam com destruição e decadência, e realizavam massacres em nome da Wyrn, geralmente portando símbolos associados com o Pai da Corrupção. Skalds entre os Fianna dizem que os Jotunn também chegaram até as Ilhas, apesar de que eles os chamam por um nome diferente, um que vocês certamente reconhecerão: Fomorianos. Existe uma ligação, de alguma forma, entre os servos da Wyrn que chamamos de fomori e os Jotunn, mas o que é exatamente permanece como um segredo bem escondido. Apenas a Escuridão sabe com certeza.”

“Alguns dentre nós dizem que os Jotunn eram uma parte essencial da Criação, como nascimento e crescimento, pois via de seus métodos destrutivos, eles ainda assim demonstravam um entendimento básico de manter o equilíbrio na natureza, através da destruição e do renascimento. Algumas vezes, mostravam sinais de uma mínima compreensão de honra. Provavelmente foi por causa disso que nosso povo não tentou erradicá-los definitivamente. Muito provavelmente, eles descendiam de alguma cria da Wyrn das primeiras eras. Mas nossos ancestrais deixaram que vivessem. Nosso primeiro grande erro — um que nós não cometeremos novamente.”

— Stefan-Corneteiro dos Jallar, Galliard Cria de Fenris.

viu novamente naquele dia.

Por semanas o Grande Fenris correu como lobo em grande desespero para encontrar essa fêmea. Ele tinha de testá-la; fosse ela tão honrada quanto era bela ela seria a parceira que ele tanto procurou em sua vida. Por quatro longos anos ele procurou, antes de rastreá-la até sua terra natal. Nessa época, a maioria dos humanos vivia na região central da Terra, mas o Grande Fenris teve que ir longe do berço da humanidade para encontrá-la, quase nos confins do mundo. Até uma grande e gelada terra ele chegou, onde o gelo cobria o solo durante todo o ano e os ventos eram gélidos e cruéis. Aqui ele a encontrou, uma rainha de seu povo, cujo nós nos lembramos como os Vanir. Ele conseguiu uma audiência e se curvou perante dela. Ele a honrou e alegou seu amor por ela, e pediu para ser seu parceiro. A rainha, Sigun, estava cativada por esse grande guerreiro, mas disse que ela estava prometida a um lorde de seu povo, outro grande guerreiro. Grande Fenris ficou enfurecido, e disse que ele se encontraria em combate com esse lorde pelo amor de Sigun. A rainha concordou em casar-se com o vencedor — se o lorde aceitasse o desafio de Fenris. Os mensageiros do lorde logo trouxeram a mensagem de que ele havia aceitado, e os criados começaram os preparativos para o duelo. Fenris estava momentaneamente atemorizado no dia de sua luta, pois o lorde que ele havia desafiado era um gigante, um antigo gigante do próprio gelo. Mas o Grande Fenris invocou toda sua força, coragem e poder, e lutou quase até a morte contra o lorde gigante. Longa e dura foi a luta, o deságio mais difícil que o Grande Fenris até aqui havia enfrentado. Mas o Grande Fenris não era chamado de o maior guerreiro vivo em vão, e ele quebrou o pescoço do gigante, apesar de que seus gigantescos braços não pudessem agarrar todo o pescoço do adversário. Porém, a luta cobrou seu preço também do Grande Fenris, e após se provar vitorioso, ele caiu inconsciente.

Quando acordou, ele se encontrou aos cuidados da própria Sigun. A princípio ele ficou enfurecido, porque ele não queria ser cuidado como uma reles criança humana. Sigun então explicou a ele que ele havia salvado-a de uma vida com um brutal gigante como seu companheiro, um gigante que ela detestava, e que essa prova de poder e inigualável habilidade de combate havia conquistado seu coração, e que ela agora o amava. Ainda assim, o Grande Fenris testou Sigun, com três testes ainda usados por nossos maiores anciões para testar aqueles que buscam renome, mas destinados a apenas os poucos selecionados para líderes de nossa tribo. Ele tinha de ter certeza de que ela era verdadeiramente digna. E como ele havia imaginado no momento em que a viu, ela era muito mais do que digna. Ela era ideal. Seu coração se reconfortou, pois ele havia achado sua companheira.

Grande Fenris viveu com sua rainha por muitos anos antes de retornar a seus irmãos e irmãs da Primeira Matilha, e teve três filhos com sua parceira: Rábjörn, Garm e Frode. Cada um dos três possuía talentos

inigualáveis: Rábjörn herdou a habilidade de batalha de seu pai, Garm era um skald que não podia ser rivalizado, e Frode era mais sábio e justo do que qualquer outro. E foi assim que iniciou a linhagem de Fenris, com três filhos com as três características mais importantes em um bom guerreiro: força, honra e a língua do bardo. Por que a língua do bardo? Oras, para contar os contos de nosso povo, seu filhote estúpido!

O Impergium

Eventualmente, Fenris e seus filhos retornaram para a Primeira Matilha e seus descendentes, e os filhos e filhas de Fenris geraram sua própria prole, e os Fenrir tornaram-se uma tribo. Nessa época, os humanos começaram a expandir seus assentamentos, cujo nosso povo estivera guardando e observando na região central do mundo. Mas o mundo estava mudando, e com isso eu não digo apenas socialmente, mas geograficamente. Isso levou os humanos a viajar para longe de seu berço, e explorar e se assentar em outros lugares do mundo. Isso tornou difícil para os Garou guardá-los, porque além da região central do mundo havia muitos perigos, em muitas formas e disfarces. Então, eu imagino que vocês já tenham ouvido falar do Impergium, certo? Não? Foi um governo instituído pelos Garou para controlar e proteger os humanos, dos perigos externos, mas também deles mesmo. Ao fazer isso, nós os forçamos de volta a suas vilas e nos tornamos seus mestres. Nós escolhíamos livremente povos entre eles e cultivávamos grande quantidade de pessoas para procriação, e matávamos aqueles que se opunham a nós, e escravizávamos o resto.

Bem, os Garou das outras tribos vão lhes dizer o contrário, mas os Fenrir não apoiaram o Impergium à primeira vista. Assim como nosso pai, nós acreditávamos que um parceiro deveria ser digno e equivalente; eles podem dizer a vocês sobre nossos ancestrais irem até um assentamento humano para ataques regulares, carnificinas e estupros, mas isso é conversa fiada. Fazer essas coisas abre o seu coração para o Inimigo, e nenhum Fenrir de verdade quer ver seu filho ser criado por uma vítima. Ele quer seus filhos criados por sua *parceira*. Claro, devido aos nossos padrões serem tão altos, nós não éramos tão numerosos quanto às outras tribos. Sim, qualquer um de nós valia dois Garou das outras tribos de posto semelhante, mas assim acontecia.

Continuando. As outras tribos criaram o Impergium para manter e controlar sua rede de procriação. Claro, não é correto culparmos apenas os outros; uma vez que nós consentimos com isso, os Fenrir tiraram tantas vantagens sobre isso quanto todos os outros. Nós éramos abusivos como o resto, e você pode ver como o mundo descontou isso. Os humanos que nós assustávamos decidiram cravar suas próprias cicatrizes na carne da Mãe, por vingança. Agora não há espaço para recriminações e palavras de tristeza — agora há apenas a batalha contra o mal que foi gerado pelos nossos feitos passados.

A Guerra da Fúria

Existe uma outra mancha negra em nossa história; a Guerra da Fúria. Caso vocês não saibam sobre ela, foi a guerra que nosso povo travou contra as outras Raças Metamórficas, os outros povos metamorfos, se vocês preferirem. Pois nós, Garou, não somos os únicos, ou não *éramos* os únicos Metamorfos da Mãe. Hoje há pouquíssimos, se tiver algum, remanescentes dos Fera, as outras Raças Metamórficas. Uma das razões para isso, além do fato de que eles não eram tão fortes quanto nós, é que as Feras discordavam do fato de que os Garou deviam liderá-los. Nós éramos os Protetores de Gaia. A segurança Dela estava em nossas mãos, e nós precisávamos de uma absoluta lealdade para sermos capazes de defendê-la da forma apropriada. As Feras se recusaram a nos seguir em nossas campanhas, e constantemente agiam em nossas costas, Gaia sabe por qual razão. Isso nos enfureceu, claro, e apesar de que nós talvez não estivéssemos em nosso direito de forçá-los a se submeter, nós optamos por fazer justamente isso. Deve ser apontado que eles poderiam ter nos respondido de maneira diferente do que fizeram, mas em sua arrogância, na ambição de cada um dos Fera de governar todos os outros, eles escolheram se opor a nós. Guerra era uma necessidade.

E nós éramos os mais fortes, claro, e nós acabamos com eles. Nós matamos tantas Feras que nós não temos nenhuma noção de quantos podem ter sido. Claro que nossas fileiras também foram diminuídas, mas nada comparado com aqueles que nós erradicamos.

Nós só podemos abaixar nossas cabeças em vergonha pelos excessos de nossos ancestrais, e torcer para que as Feras sobreviventes façam o mesmo. Não é justo dizer que nós somos os únicos a serem culpados, e nem que não temos culpa alguma. Não foi honrado acabar com as fileiras de nossos aliados. Isso nos enfraqueceu em nossa batalha contra a Wyrn, e é por isso que ela cresce tão forte nos dias de hoje — porque eles não iriam nos seguir, e nós escolhemos o caminho errado para liderá-los.

A Conquista do Norte

Vocês acham que os grandes caerns da Europa e das Américas são impressionantes? Eles não são nada; nada mesmo, quando comparados com Heimhalla. Esse lugar, esse magnífico e radiante portal para a Umbra, aninhado em um vale nas montanhas que separam a Sibéria das terras além mar, e Ásia da Europa. O Grande Fenris liderou seu povo da região central da Terra até as terras do norte, de gelo e neve, onde sua amada Sigun morara, mas agora era governado pelos Jotunn. Ali ele descobriu que os Jotunn haviam destruído o reino perdido de sua amada — e o Grande Fenris respondeu da mesma forma. Ele destruiu o reino Jotunn de Utgard e debandou suas forças, e no local de sua vitória ele ergueu um grande

caern, Heimhalla, e fez dele o lar de seus Crias.

Heimhalla — o maior dos caerns, o verdadeiro caern de guerra. Ele era tão remoto e tão bem escondido que até o próprio Loki Caminhante-do-Céu não podia encontrá-lo. Ele abrigava *toda* nossa tribo naqueles dias; não apenas um grupo que descendia de Tarjei Regras-Rígidas ou Órjan Matador-de-Godos ou outro Fenrir famoso, e sim cada um de nós. Heimhalla era nosso *lar*. Nosso *Lar Tribal*. Mais de um aventureiro já se partiu na esperança de encontrar essa antiga cidadela, mas nenhum foi bem sucedido. Só as energias espirituais deveriam fazer com que fosse fácil rastrear, mas coitado de nós! Alguns lobisomens reformistas dizem que Heimhalla nunca foi nada além de um trote, uma lenda sem fundamento. Mas quando você fez parte da Grande Assembléia Tribal em Uppsala, na Suécia, e você viu como o espírito do Grande Fenris possui o corpo de cada Garou, sejam eles de Montreal, Barcelona ou Copenhagen, na abertura da assembléia, você sabe. Quando nós nos erguemos como um e cantamos nossas preces ao Grande Fenris, nós sabemos da verdade.

Ah, o grande Heimhalla caiu perante os pés do inimigo mortal de Fenris. No norte, eles o chamam de Odin, no sul de Wotan. Ele era o Deus Patíbulo dos Aesir, os deuses dos nórdicos, que o grande skald humano Snorri Sturluson diz ter vindo da Ásia. Uma provável parábola, já que nosso povo também vagou da África

pela Ásia, até a Sibéria. Depois da queda de Heimhalla, o Grande Fenris passou a residir no aspecto Umbral de Heimhalla, mas era convocado pela Mãe para fazer suas ordens secretas no mundo espiritual. Ele às vezes estava distante por anos, algumas vezes levando seus guerreiros favoritos com ele, retornando a nós com notícias e ordens. Depois que Fenris desapareceu na Umbra em uma missão de capturar e destruir Wotan, nosso povo migrou para o oeste, para a atual Escandinávia. Climas mais amistosos, porém ainda severos, nos esperavam, assim como as grandes matas e montanhas. Nós fizemos dessas terras nosso novo lar.

A Queda de Heimhalla

Então vocês querem ouvir sobre a queda, não querem?

Muitos skalds contam vários dos grandes feitos do Grande Fenris. Ele era o primeiro guerreiro; ele era o *maior* guerreiro. Todos os outros guerreiros desde então são nada mais do que ecos. Mas as coisas foram ruins para o nosso pai. Ele tinha muitos inimigos, nenhum dos quais podiam enfrentá-lo sozinho, e nem em uníssono, pois eles não conseguiam derrubar Fenris e suas Crias em batalha — a horda mais poderosa que o mundo já viu.

Mas seus piores inimigos ainda eram fortes. De todos, os mais poderosos eram Odin, o Caolho, o Grande



Trapaceiro Loki, e Utgard-Loki, senhor dos Jotunn. Odin era o Rei Negro do Valhalla e estava em guerra com Utgard-Loki e seu povo. Loki, por toda sua falta de valor, era a personificação viva dos Ragabash, e jogava os dois lados um contra o outro, sempre cutucando as fraquezas dos aliados e inimigos. Um bastardo corrupto por completo — seus ideais veneravam poder e força através de uma manipulação de fantoches. Um governante deve governar com punho cerrado, e não com a ponta dos dedos. Loki era irmão de sangue do Pai de Todos do Valhalla, e era do povo de Utgard-Loki, e assim, era livre para entrar em ambas as partes. Mas ele não era permitido em Heimhalla, pois ele tinha conquistado a inimizade dos Fenrir com seus modos enganosos. De sua fortaleza no Topo dos Ventos, a meros dias de marcha de Heimhalla, ele tecia suas teias de enganos e traições. Ele queria se vingar do Grande Fenris e sua ninhada, e queria o poder de governar Utgard e Valhalla. Com esse poder ele facilmente poderia governar o mundo, pois apesar do verdadeiro poder de Utgard ter sido destruído, o reino de Utgard-Loki era forte, e se espalhava por todo o mundo. Unidos, Utgard poderia convocar hordas terríveis dos Jotunn, prontos para trazer agonia ao mundo.

Então, Loki foi até seu irmão de sangue, Odin dos Aesir, e pediu uma audiência com o governante dos reis dos homens. Ele disse a ele uma mentira de como Fenris estava planejando conquistar Asgard e Utgard. Os contos dos homens dizem que Odin tinha sua memória e pensamento investido por seus corvos, Hugin e Munin. A verdade é contada por nossos skalds, e diz que ele mantinha sua razão e memórias separadas para que mesmo que destruído ele pudesse retornar em um novo corpo. Mas ele tinha amigos, e esses pássaros (se é que eram pássaros de verdade) voaram por todo o mundo e viam e descobriam tudo o que acontecia, em favor a seu mestre. E as notícias da chegada da invasão de Fenris era algo que eles ainda não tinham visto. Mas veja bem, Loki sabia alguns truques, e mostrou a Odin uma imagem de Fenris planejando sua campanha com seus filhos. Essa imagem era, claro, montada por Loki, e não era verdadeira; Fenris tinha pouco a ganhar tentando conquistar seus vizinhos.

Odin ficou lívido de raiva. Ele destruiu seu trono, e a lenda diz que ele arremessou um gigantesco bloco de pedra que caiu e matou um de seus servos instantaneamente. Ele se ergueu de seu assento e partiu pelos antigos salões, Loki Citador-de-Falsidades em seus calcanhares. Ele reuniu seus guerreiros mais bravos e disse a eles que marcharia até Heimhalla. Ele atacaria o lar sagrado dos Fenrir enquanto eles enfrentavam os Jotunn.

Essa parte do plano foi fácil de alcançar. Os Fenrir e Utgard estavam sempre em guerra, os Jotunn sendo servos da Wyrn e os Fenrir servos de Gaia. Odin não teve que esperar muito para que os Fenrir e os Jotunn entrassem em guerra novamente. E de fato foi uma batalha gloriosa, e muitos dos Lobos Fenrir provaram seu valor aquela noite.

Mas em Heimhalla, as forças de Odin Satisfeito-Pela-Guerra avançavam e sitiavam a fortaleza. Apesar de Loki não saber sua localização, Odin certamente sabia, já que seu pensamento e memória podiam conhecer qualquer lugar. Assim como conseguir entrar...

Dois fortes Garou, Freke e Gere, eram os protetores do caern, e não foram permitidos a participar da luta contra os Jotunn, já que protetores para o caern eram necessários lá todo o tempo. Eles achavam essa tarefa injusta e tediosa — e esse foi o seu erro. Até mesmo o mais duro dos guerreiros sabe que existem épocas que você deve montar guarda ao invés de lutar, e isso é, de fato, uma tarefa importante e honrada.

Um emissário da campanha de Odin aproximou deles, como era honrado, e disse a eles para se renderem. No primeiro momento eles não se dispuseram, mas o emissário, que era Loki disfarçado, persuadiu os dois a se unirem às forças de Odin. E mesmo que Freke e Gere encontrariam a morte por suas ações, é bem sabido que mesmo os maiores guerreiros seriam presas para os terríveis encantos de Loki.

Então Freke e Gere se uniram aos serviços de Odin, cuja campanha derrubou as muralhas de Heimhalla, estuprou e matou o Povo dos Fenrir. A companheira do Grande Fenris, Sigun, lutou e matou mais atacantes que todos os outros juntos, mas caiu perante o poder de Odin. Apesar de toda sua covardice, ele ainda era um deus da guerra. Por isso Odin se tornou o inimigo mortal dos Fenris. Os sitiante tentaram localizar o Centro do Caern, mas não conseguiram encontrá-lo; ele era muito bem escondido. Mas o caos e destruição que eles causaram fizeram montanhas inteiras entrarem em colapso, matando muitos, muitos homens do exército de Odin, e soterrando Heimhalla. Grande foi a tristeza dos Fenrir, especialmente a de nosso Pai, e ele jurou que se tivesse que persegui-lo até o Ragnarok — o Apocalipse — ele iria engolir Odin e devorá-lo vivo por suas ações covardes.

Pegadas Pelo Continente

Quando perdemos o nosso lar, nós nos espalhamos pelo continente europeu. Conosco vieram os povos germânicos nômades, os humanos que em sua maioria eram nossos Parentes. Ou talvez você pode dizer que nós viajamos com eles; faz pouca diferença. Nós nos espalhamos pelo continente e tomamos muitos territórios, e os mantivemos. Em particular, o frio norte da Escandinávia se tornou praticamente exclusividade nossa — pois quase nenhum outro Garou era resistente e determinado o suficiente para chamar tal local de lar. Vocês querem saber porque os outros dizem que o coração de nossa tribo está na Escandinávia? Porque nunca houve nenhuma outra força, seja mortal, lobisomem, Fera ou até mesmo os malditos servos da Wyrn, que era capaz de tomar pelo menos uma parte dessas terras de nós.

Muitas das tribos humanas eventualmente se

assentaram conosco, claro; nós não somos os Garras, e não cruzamos apenas com lobos. Eles tinham que trabalhar muito para usar aquela terra, mas eles descobriram que o solo era muito fértil, já que havia ficado sob o gelo por várias eras. Nossos ancestrais os deixaram trabalhar para fazer a terra dar a eles mais do que daria naturalmente — um erro, talvez, já que isso deu algum poder à Weaver. Mas levaria muitos anos para o nosso povo descobrir como aquelas sementes brotariam.

Nós ajudamos na criação dos maiores caerns, e nós formamos poderosas seitas. A mais famosa de nossas seitas era a Seita do Punho de Sangue em Schwarzwald, Alemanha, no lugar onde o próprio Grande Fenris passou seus últimos dias na Terra antes de partir para a Umbra, e a Seita do Inverno Fimbul, nosso caern tribal em Uppsala, Suécia. Muitas de nossas posses foram perdidas e novas foram estabelecidas, mas a Seita do Sangue Imóvel permanece — apesar de estar sitiada.

As Lendas dos Humanos

Por onde nós fomos, nós deixamos nossas marcas naquelas terras, os humanos que nos seguiam pegavam um ou outro conto dos antigos dias de nossa tribo, e assim a religião nasceu. Infelizmente, muito fora perdido entre o pouco de verdade que os humanos ouviram e o que eles acabavam dizendo às suas crianças. Desse muito você já pode reunir a partir dos contos que eu lhe disse sobre Odin e Loki. Os humanos defendiam que Loki, que era algum tipo de feiticeiro ou algo do tipo, deu a luz ao Grande Fenris. **Há!** Como se a Mãe Gaia fosse se deitar com tamanha víbora! Talvez os humanos geraram suas pequenas histórias a partir do conto que eu lhe contei sobre como o Deus Patíbulo foi trapaceado por uma imagem falsa de Fenris que Loki criara. Talvez eles apenas pensem que os lobos eram coisas do mal, e assim **tinha** que ser coisa de Loki. Se esses malditos humanos

Os Povos Germânicos

Isso não é para ser uma aula de história e nem um tratado sobre a história dos povos germânicos. Entretanto, há alguns pontos da história humana que precisam de uma iluminação. A visão mais popular é de associar os Crias de Fenris com os nórdicos, as tribos dos germânicos que viviam na Escandinávia. Mas os Fenrir são mais corretamente de um modo geral associados com os povos germânicos como um todo, e não com apenas uma pequena ramificação de uma imensa árvore. Tribos dos germânicos migraram para o norte da Europa por volta de nove mil anos atrás, por volta do final da última Era do Gelo, junto com seus guardiões Fenrir e seus Parentes. À medida que o gelo lentamente se retirava das até então cobertas de gelo terras da Escandinávia, ele revelou um solo fértil e muita caça e pesca, e quando a arte do cultivo chegou até as tribos nômades, eles se assentaram, principalmente na Península Escandinava, ao redor do Mar Báltico e na Dinamarca, e ao norte da atual Alemanha. É vital notar que já que os Fenrir não estão necessariamente associados com toda tribo germânica, não há motivo para explicar a expansão de todas as tribos germânicas e suas histórias subseqüentes. Para evitar ter o nome de cada povo em cada frase relevante, aquelas tribos associadas com os Fenrir serão referidas como germânicas, como um denominador simples. (E, claro, nos dias modernos os Crias de Fenris não possuem nenhuma ligação com qualquer grupo étnico como um todo).

A razão que nós trazemos isso à tona é para explicar que os Fenrir são mais do que “lobisomens Vikings”, mas também para clarear a idéia de que se aprofundar nos povos que nós conhecemos tão pouco é uma tarefa fútil. Havia muitos deles. As tribos germânicas foram responsáveis pela população de muitas partes da Europa, e mais tarde desenvolveram-se em outros povos diferentes, tornando os franceses, hispânicos, tchecos ou, claro, alemães do mundo moderno. À medida que as tribos migraram para o sul da Europa, por volta de 700 a.C., o povo germânico se separou em três facções menores: os germânicos do norte, e os germânicos do leste e do oeste. Mais rupturas geraram muitas tribos, a maioria das quais diferiam, no início, principalmente nas divindades adoradas. Comum para a maioria é um equivalente do panteão encontrado na mitologia nórdica (como é melhor conhecido), com nomes diferentes à medida que as línguas se desenvolviam em outras. Se o estudante de história descobre que uma ou duas de suas tribos favoritas está ausente nesse livro, ele não tem com o que se preocupar. Talvez os Fenrir nunca se importassem com a tribo; talvez eles se importassem. Mais provavelmente, eles apenas não se importaram em manter um rastro de todos os nomes de seus parentes humanos, mais do que eles se importam em manter os registros genealógicos de seus lobos Parentes, que se estendem até a aurora do tempo. Realmente, isso não é tão importante no grande plano das coisas.



contassem as histórias direito, talvez o mundo não estivesse no estado que está.

O Retorno de Wotan

O que lhes irei dizer agora é brevemente citado na história humana. O cronista humano Snorri diz que Odin veio de seu reino no Leste depois de deixar seus dois irmãos, Ve e Vilje, no controle de Asgard. Ele trouxe com ele muitos filhos, e juntos eles conquistaram Saxia, o norte da Alemanha, e então Svitjod, Scythia, que nos dias de hoje são a Ucrânia, onde nossos Parentes já possuíram reinos.

Ele deixou seus filhos para governar seus novos reinos, e foi para o norte, para uma ilha na Dinamarca onde ergueu um castelo. Ele enviou espiões para os assentamentos na Suécia, e fez acordos com os Jotunn. Se ele sabia que nós estávamos lá, nós não sabemos, mas se ele sabia, ele não podia ser tão sábio quanto dizem.

Uma coisa é certa: Odin tinha se tornado muito poderoso com os milhares de anos que se passaram. Ele podia abrir a terra e as pedras, podia dar vida a cadáveres de homens enforcados, que ele levava consigo, e podia alterar as condições físicas de itens mortos ou de seres vivos. Ele havia reunido muitos bens terrestres, e juntou um grupo de doze discípulos, antigos capitães, que o seguiram e a quem ele ensinou suas artes. Ele entregou um de seus olhos em troca de seus poderes, ou assim dizem as lendas, e era imortal, e retornaria à vida se fosse morto.

Ele conquistou muitas terras no continente e na Rússia, e instituiu regimes em seu nome enquanto peregrinava a terra em busca de mais conhecimento e poderes ainda maiores.

Quando o conselho Tribal em Uppsala soube do que estava acontecendo, nós respondemos imediatamente. A primeira coisa que fizeram foi tentar enviar uma mensagem ao Grande Fenris, que estava longe, procurando por Odin nos mundos espirituais.

Primeiro nós derrubamos o reino dos Aesir em Saxia. Os Filhos do Grande Fenris eram a matilha governante de nossa tribo quando o Grande Fenris não estava. Não seja enganado pelo nome; nem todos eram machos. Enfim, eles chegaram até lá e esmagaram a cidadela de pedra dos Aesir com um ataque massivo com cada um de seus punhos. A terra tremeu, e os Aesir aterrorizados que sobreviveram fugiram como os covardes que eram. Nenhuma honra eles tinham. Os Filhos do Grande Fenris instituíram o governo de Fenris, e retornaram a Uppsala, enquanto nós marchávamos até Scgythia, onde lutamos uma sangrenta guerra contra os filhos de Odin. Muitos dos guerreiros de Fenrir provaram seu valor naquela noite, e nós demos um rápido fim naquele reino.

Odin, ao retornar de suas viagens, ficou furioso, e imediatamente lançou um ataque à Seita do Inverno Fimbul. Seu exército de homens mortos e feiticeiros veio pelo mar em um grande navio chamado Skibladner, e o

próprio Wotan montado em Sleipnir, seu garanhão gerado por feiticeiros, um cavalo gigantesco com oito patas.

Grande foi a batalha que aconteceu naquela noite, e muitos são os contos dos bravos guerreiros que encontraram uma morte honrada nas mãos de um poderoso inimigo. Odin Satisfeito-Pela-Guerra era renomado por nunca perder uma batalha; na verdade, muitos acreditavam que forças sobrenaturais o ajudavam. Nenhum homem mortal fora tão forte quanto ele era, eu tenho certeza disso. Mas não era esperado que ele desse conta de toda a tribo de Fenris, especialmente quando estávamos todos sedentos por vingança, depois de tudo o que ele fez a nossos pais.

Como eu já disse a vocês, não era possível derrotar o exército de Odin em batalha. Apesar de termos os destruído, ele fazia com que voltassem a viver, e ele também conjurava mais forças que surgiam do mundo espiritual — monstros inomináveis com quem havia feito pactos, mas também mais homens vindos de outros mundos, presumivelmente do reino do próprio Odin. Nós também conjuramos guardiões e espíritos aliados, e nós até mesmo tentamos convocar o espírito do próprio Grande Fenris.

O que aconteceu em seguida, as palavras não podem descrever.

Os lendários Filhos do Grande Fenris, nossos governantes, combinaram suas forças e fisicamente se uniram em uma imagem do próprio Grande Fenris. Eles se tornaram tão colossal e poderoso quanto era nosso pai, imbuídos de seu espírito imortal, eles caminharam como um só até Odin. O covarde Caolho tentou fugir, mas eles derrubaram sua montaria voadora, e arremessaram Odin ao chão. Seriadamente ferido, ele convocou seus poderes, e parecia sugar as energias da própria terra, e se ergueu com uma aura de força e poder. Longa foi a *homlgang* entre eles, e dura foi a batalha, mas os Filhos do Grande Fenris saíram vitoriosos, com o cadáver sem vida de Odin. Nós rapidamente destruimos o cadáver, para evitar que ele revivesse, e assim os muitos-que-eram-Um se separaram, e voltaram ao normal. Mas a batalha teve seu preço, e muitos deles morreram das feridas e dos ferimentos envenenados infligidos por Odin, que não podiam ser curados.

Os nomes daqueles que caíram para sempre serão lembrados; eles eram Aegir Rápido-em-Fúria, Modi hominídeo; Vendel-Sabedoria-de-Muitos, Forseti hominídeo; Tove-Mata-Jotunn-Com-Vingança, Modi lupino; e Tord-Skald-Chifrudo-Com-Voz-de-Gaia, Skald impuro. Que seus nomes sejam para sempre cantados e honrados, pois eles eram guerreiros gloriosos e Unos com o Grande Fenris antes de morrer. Saúdem os Filhos do Grande Fenris!

As forças de Odin se dispersaram com medo, pois aquele que mantinha o exército unido se fora, e eles nunca mais se ergueram ao poder novamente. Mas seu legado permaneceu pelas terras germânicas, e os

humanos veneravam Odin e seus filhos como deuses. Nós não toleramos isso à princípio, mas depois, quando se tornou claro que nós precisávamos nos esconder dos olhos dos homens, isso tornou-se um bom mito para sustentar o Véu.

Dos muitos guerreiros que se provaram na Batalha por Uppsala, estava um jovem lobo chamado Beowulf, e ele foi transformado em Jarl da Saxia. Vocês já devem ter ouvido o conto humano de como um homem chamado Beowulf matou uma fera chamada Grendel, e talvez outros contos que podem ou não ser verdadeiros. Mas *houve* um Fenrir chamado Beowulf. Ele era um grande guerreiro e um Jarl honrado.

Outra grande guerreira dessa batalha foi Brynhilde-Asas-da-Fúria. Ela liderava uma matilha só de fêmeas, as Valquírias, ou Arautas da Morte. Elas depois viajaram com os ostrogodos para a Europa oriental, e governaram nossa tribo nessas terras por um período, antes de desaparecerem de nossas histórias. Muito ruim; elas estavam dentre nossos melhores e mais lendários guerreiros. Eu já ouvi um conto de como elas se uniram às Fúrias Negras. Eu não sei se esse conto é verdadeiro, mas se for, talvez isso explique como as Fúrias se tornaram grandes guerreiras; as Valquírias eram quase tão renomadas quanto os Filhos do Grande Fenris.

Invasões Romanas

Conforme contadas por Markus Crina-de-Prata, Galliard Cria de Fenris:

Huh! O Império Romano. Que cambada de covardes imprestáveis e empacados. Eu os culpo pelo que esse mundo se tornou, como a política e o dinheiro se tornaram as razões para os humanos viverem. Eu cuspo em suas tumbas! E os Presas de Prata e aqueles Guardiões dos Homens desgarrados, que agora se chamam de Andarilhos do Asfalto, eles confirmam.

Nossos Parentes, entre eles os povos visigodos e os vândalos, haviam se movido para o sudeste, e eles foram os primeiros a encontrar os Romanos. Eles vieram com suas máquinas pomposas e armas avançadas, e ainda assim não foram páreos para nós. Nós mostramos a eles que nós não os reconheceríamos, saqueando a própria Roma. Isso enfureceu os Presas de Prata, e nós rimos deles.

Eles tentaram subjugar nossos Parentes como “punição”. Primeiro, eles foram atrás dos lombardos, e eles enganaram uma tribo de Parentes e os Fenrir chamou os Cherusci para ajudá-los. Um Rotagar chamado Herman-Corredor-de-Distâncias, andava pra lá e pra cá a fim de confundir e desnortear os romanos, e topou com estes Cherusci na floresta de Teutoburgo. Ele os ensinou uma lição valiosa sobre se venderem para o inimigo. Eles viram seus erros, e perguntaram o que eles podiam fazer para desculparem-se e repararem a situação. Herman tomou todos os filhotes que ainda não haviam completado seus Rituais de Passagem, e liderou-os com

seus Parentes para a vitória contra os romanos, destruindo três legiões, e marcando o início da revolta germânica contra os romanos. Herman-Corredor-de-Distâncias era conhecido pelos romanos como Arminius, e ganhou a inimizade do Império, para sua satisfação.

No terceiro século de nosso tempo os romanos enviaram convites para muitos povos germânicos se unirem ao Império. A jogada é que eles iriam servir aos romanos como legionários. Entretanto, muitas das tribos humanas aceitaram a oferta, assim como muitos Parentes Fenrir, e isso levou ao primeiro grande cisma dentro da tribo. A maioria dos Fenrir viu isso como a sagaz intriga dos Presas de Prata que ela era — uma intriga para subjugar-nos. Criando um cisma, eles acreditavam que eles conseguiriam nos manter em xeque por estarmos lutando um contra o outro. Muitos Fenrir vieram a servir como generais no Império Ocidental, e de fato, o grosso do Exército Romano nestas terras consistia de germanos. Entretanto, isso não ocorreu exatamente como os Presas haviam planejado, e eles falharam em prevenir diversas invasões a Roma.

Espalhando a Tribo

Quem eram eles, esses safados que vieram como o vento do leste em seus magros cavalos? Em 372, os Hunos cruzaram o Volga e conquistaram e escravizaram

os ostrogodos. Nossa tribo imediatamente viu o perigo nesse povo louco com a Wyrn em suas calças, e quando os Presas de Prata vieram nos pedir ajuda para combatê-los, nós concordamos. Alguns de nós correram ao lado dos visigodos, escondendo-se entre seus números; eles cruzaram o rio Danúbio e acamparam como aliados dentro do Império. Entretanto, os palhaços nos enganaram, e eles destruíram nossos Parentes. Essa foi a ponta do iceberg. Os Presas de Prata e os seus raquíticos aliados, os Guardiões dos Homens, haviam ido longe demais, e era hora de mostrar a eles de quê os Filhos e Filhas de Fenrir eram feitos. Nós saímos num arrastão, e destruímos cada legião romana que encontramos.

O coitado do imperador Valente da Roma Oriental tentou nos parar, e seu sucessor encontrou a cabeça de Valente numa lança, e seu exército devastado. A Batalha de Adrianópolis, uma das maiores batalhas da história, destruiu completamente a ilusão da invencibilidade do Império Romano, e causou mais que cento e cinquenta anos de caos e desordem em Roma. Hah!

Um grande Parente Fenrir, Alarico, tomou o comando e liderou seus visigodos numa campanha de assaltos e pilhagens através do Império, e saqueou Roma em 410. O Império tentou um acordo e entregou a Gália, a França, como um oferecimento de paz. Alarico tomou-a, mas também invadiu e conquistou a Espanha sem que os assustados romanos sequer tivessem coragem de



protestar. Mas os ataques de Alarico na Itália foram mais que apenas um artifício: Os romanos levaram tudo o que eles tinham para a Itália para proteger Roma de Alarico, sem sucesso, e como resultado as fronteiras desguarnecidas foram inundadas com tribos germânicas. Nossos Parentes e seus companheiros de tribo literalmente povoavam o continente, e os romanos nunca mais poderiam abalá-los depois disso.

A mais importante mudança na população humana para nossa tribo foi os francos assentarem-se na Gália, e os anglos, saxões e jutos invadirem a Bretanha. Também, os vândalos moveram-se da Gália para a Espanha e tentaram ir para a África, e os burgúndios assentaram-se no Vale Ródano. E onde esses humanos foram, nós também pudemos ir, vendo o que eles viram.

África

Um general romano renegado, Bonifácio, fez um pacto com o general Fenrir Baderic, e seus irmãos, o vândalo Guntheric e Gaiseric, para criar um novo domínio na costa da África. Os irmãos Guntheric e Gaiseric reuniram tantos vândalos quanto eles puderam, e lançaram em massa a maior expedição marítima jamais vista. Mais de 80.000 bárbaros saíram para a África, com uma coleção dos Garou de Baderic seguindo-os. Baderic deixou-os numa jornada sagrada na Umbra durante o percurso, e seu irmão Guntheric morreu no mar, mas Gaiseric, que foi um dos mais hábeis e fortes humanos da história, firmou-se como um líder excepcional para a expedição.

A horda bárbara encontrou pouca oposição, e Cartago foi a única verdadeira ameaça para a nação vândala, mas os constantes reforços dos espanhóis e também dos mouros manteve a nação unida. Quando Cartago caiu, a nação vândala foi suprema, e impôs o terror pelo Mediterrâneo Ocidental. Tudo culminou com o saque a Roma em 455. A nação vândala perdurou por quase oitenta anos, antes do Imperador Justino conseguir destruí-la completa e definitivamente. Parecia que uma horda bárbara cujo único objetivo era a pilhagem e os espólios não poderia manter uma nação unida.

Nossa tribo nunca conseguiu manter-se na África. Era muito quente, muito seca, muito forte. Se nós devêssemos ficar na África, nós teríamos ficado lá desde o início. Ainda assim, alguns Fenrir fizeram acordos com os Peregrinos Silenciosos, e houveram Fenrir na costa africana por mais de oitocentos anos. Nenhuma seita apropriada foi fundada, embora os caerns que nós encontramos eram mantidos sob controle mútuo das forças Peregrinas e dos Fenrir. Foi uma união estranha, e não foi definitiva. Quando nós deixamos a África, os elos Peregrino-Fenrir simplesmente desapareceram. Ainda assim, muitos dos nossos ancestrais estão enterrados na África, e nós faríamos bem em nos lembrar que eles morreram lá em nome de uma boa luta.

Bretanha

Nossa conquista bretã foi uma das expansões

territoriais mais importantes em nossa história. Embora os germanos anglo-saxões tenham falhado em sobreviver até os dias de hoje, os Fenrir britânicos certamente conseguiram, e hoje eles se mantêm uma das partes mais fortes da tribo.

Nossos Parentes e alguns da nossa tribo chegaram a Bretanha em 407, mas nós entramos em conflito com os Presas de Prata e os Guardiões dos Homens que ocupavam-na, e nenhum bem veio dessa primeira expedição. Em resposta à hostilidade dos romanos, nós partimos numa série de pilhagens a partir de 410, e nós mostramos a eles uma coisa ou outra sobre força. Os bretões, ou romanos que eram, não receberam nenhuma ajuda do Império, mas eles eram muitos para podermos subjugar sozinhos. Agora, nós tivemos negócios com os Fianna no passado; eles tiveram que encarar os romanos da mesma forma que nós no continente, e aqueles da tribo que se chamavam de Mastins do Cornífero haviam lutado ao nosso lado contra Roma antes. Mas os Fianna da Bretanha não pareciam dispostos a cooperar conosco por nenhuma razão. Nós estávamos interessados em explorar e ficar na Bretanha, pois era uma terra bela e succulenta com muitos caerns poderosos, e gritava por protetores decentes.

Como eu lhe disse antes, os romanos convidaram os germanos para servir em seu exército. O mesmo valeu para os bretões, e quando o Rei Vortigern, que havia declarado independência do Império Romano, convidou os mercenários saxões para vir e se estabelecerem como mercenários no exército, nós decidimos aceitar a oferta. Um grande herói Fenrir, Hengest, liderou alguns homens e firmou-se em Thanet. Hengest serviu Vortigern bem, o protegeu dos saqueadores pictos, e o auxiliou contra as ameaças dos rivais bretões e da invasão Imperial.

Mas Hengest não confiava em Vortigern, pois ele era um líder fraco e tencionava a traí-los, e os bretões eram soldados fracotes e covardes. Nós preferíamos que os saxões comandassem a Bretanha, porque eles eram guerreiros hábeis e podiam proteger as terras. Nós fomos para Angeln e convidamos mais mercenários, porque as terras eram boas e os bretões eram fracos. Da Jutlândia, Angeln, Suíça, Noruega, Balcãs e Saxônia vieram mais homens. Os germanos vieram para ficar.

Vortigern, Vortimer e Ambrosius

Então os saxões tiveram uma grande festa, e Hengest ofereceu uma bebida à Vortigern. E Vortigern encantou-se com a bela filha de Hengest, Rowena, e pediu-o para casar-se com ela. Hengest não gostou do som de tal união, mas ele sabia que se um neto seu viesse desta união, e os rivais de Vortigern fossem derrotados, o controle saxão da Bretanha seria mais fácil. Então, quando Vortigern perguntou à Hengest pelo preço de sua filha, Hengest clamou Kent, onde havia um grande caern. Vortigern concordou, casou-se com Rowena, e deu à Hengest as terras de Kent.

Entretanto, o filho de Vortigern, Vortimer, que não era tão fraco e desprovido de graça quanto seu pai, imediatamente viu que sua posição como herdeiro era

ameaçada. Então ele livrou-se de seu pobre pai e buscou o poder. Ele desfez todos os acordos com os saxões, e tentou levar os saxões para fora da Bretanha. Após alguns poucos anos de mal governo, sua madrastra Rowena conseguiu matá-lo, e Vortigern poderia novamente clamar o trono. Vortigern, aquele homem suave, fraco, não poderia dar a seus aliados saxões e Fenrir nenhuma comida ou roupas, pois Vortimer havia gasto o tesouro em guerras contra os visigodos na Gália, e os Anciões concordaram que seu mal governo havia ido longe demais. Nós varremos o país por um tempo, até que Hengest declarasse paz, e chamou por uma reunião entre os saxões e bretões na Planície de Salisbury.

Para mostrá-los exatamente o que nós achávamos de seus pífios jogos por poder e politicagem tola, o grupo de Hengest matou todas as três centenas de soldados de Vortigern. Vortigern foi capturado, e libertado em troca das terras de Essex e Sussex, onde também haviam caerns e Hengest sabia que devia reivindicá-los para si e protegê-los.

Vortigern abdicou e tentou estabelecer uma fortaleza em Gwynnedd em Gales. Entretanto, seus homens não conseguiram construir o castelo, pois a cada manhã o que eles haviam construído desabava novamente. Vortigern consultou muitos feiticeiros, e lhe foi dito para procurar por um garoto sem pai criado por um Parente Fada. Eventualmente os homens de Vortigern encontraram um garoto chamado Myrddin Emrys, que mostrou à Vortigern que a razão pela qual o castelo não podia ser construído era que haviam dois dragões lutando, um vermelho e um branco, representando os bretões e os saxões, abaixo dele. O branco estava vencendo, e isso assustou Vortigern tanto que ele fugiu.

Essa demonstração definitiva de falta de coragem resultou numa rebelião dos bretões contra seu rei, e uma sórdida obra de arte chamada Ambrosius Aurelius tomou o poder. Agora os romanos estavam novamente no comando, e um inimigo estava claramente diante de nós. Nós atacamos os bretões romanos, e conseguimos inspirar os anglos a revoltarem-se junto a nós contra os bretões. Por isso, os Fianna mostraram um interesse em nós, e juntos nós conseguimos empurrar a maioria dos bretões para o outro lado do Canal, onde eles se estabeleceram na Britânia. Então, Myrddin mostrou à Ambrosius a região do castelo que Vortigern estava construindo, e ele tomou-o como sua cidadela. Ele reuniu seus bretões, e fez os saxões recuarem gradualmente. A ligação dos envolvimento de nossa tribo nessas questões saiu do curso logo em seguida, mas isso é algo que já não devia ser surpresa. Nessa época, alguma coisa havia começado a cheirar estranhamente engraçado lá nas partes nortes das Ilhas.

A Décima Sexta Tribo Cai

Alguns dos lobos de outras tribos nos culpam — eles lutam ao nosso lado, mas eles desdenham a Lei de Fenris, que só se deve confiar a luta de Gaia aos fortes. Eles

exaltam suas próprias virtudes ao invés da força — conhecimento secreto, paixão, até mesmo a compaixão — e eles dizem que nós somos tolos por sermos tão “simples”. Mas não existe nenhum deles que não quisesse que os Uivadores Brancos tivessem sido um pouco mais parecidos conosco.

Os Uivadores Brancos foram, a seu modo, como seus primos Fianna, mas um pouco mais que eles. Suas paixões ardiam mais forte, seu amor pela guerra era maior, suas canções eram mais altas e mais aterrorizantes — e suas vontades eram ainda mais fracas. Quando a Wyrn veio à soleira de suas portas e cavou sob as pedras de suas terras natais, eles saltaram para a batalha mais rápido que qualquer outra tribo, mesmo a nossa, teria feito. Eles desafiaram o Inimigo em seu covil — e eles não estavam preparados para a sua força. Eles não tiveram a sabedoria para prever que eles não estavam prontos para o serviço, e eles não tinham a força para sequer morrerem limpos quando eles foram derrubados.

Algumas vezes você ouve as outras tribos cantando sobre a tragédia da perda dos Uivadores Brancos, da queda da “tribo dos Leões nobres”. Você não nos ouvirá cantar estas canções. A única tragédia foi que Gaia deixou esses fracotes prosperarem por tanto tempo quanto Ela deixou. Se os outros querem praguejar a perda de uma tribo nobre, eles devem passar mais tempo lamentando a perda dos Croatan, que tiveram a força para morrer bem e honradamente, e por todas as razões certas. Chorar pelos Uivadores Brancos enquanto eles ainda estão matando e estuprando seu caminho através do rosto de Gaia não é somente inútil, é um insulto maldito para cada ancestral caído que foi o dobro do Garou que os Uivadores jamais foram.

A Era Viking

Conforme contada por Martin-Uivo-do-Último, Galliard Cria de Fenris

Há! Bem, agora, meus filhotes, eu vejo que Markus claramente aborreceu-os com seus discursos sobre o Império Romano? Bem, nada temam. Agora nós vamos para uma das partes mais interessantes da nossa história, e eu sou o Skald sortudo que foi escolhido para contar-lhes estes contos gloriosos...

Foi um tempo tumultuoso na Europa. Muitas guerras ocorriam entre os anglo-saxões e os bretões, antes de tudo se tornasse uma mistura de povos num pequeno reino. O Império Romano estava morto nas mãos de seus próprios políticos. A situação relativamente estável na Inglaterra mudou drasticamente, entretanto, quando um novo castigo veio como as chamas do Inferno pelas terras do Norte da Bretanha conforme as hordas de Vikings e Fenrir enfurecidos rasgavam a Terra e matavam aqueles que eram tolos o suficiente para oporem-se a eles! Os escandinavos haviam decidido expandirem-se, como seus irmãos do continente haviam feito, e não sem belos chutes no traseiro!

Nós, os Fenris, havíamos mais ou menos nos retirado dos assuntos humanos por um tempo, e começamos a nos



concentrar apenas na guerra contra as sorrateiras forças da Wyrn. Como Markus apontou, uma nova e sombria tribo havia surgido, e deixou o toque estéril da mácula da Wyrn em suas pegadas. Embora a maioria pensasse que fosse um mito, aqueles de nós que estavam na Bretanha sabiam que era tudo verdade. Eles eram os Caídos, que haviam dançado as Nove Espirais da Wyrn, e nomearam-se como os Dançarinos da Espiral Negra; eles eram os Garou Caídos, guerreiros que marchavam direto para a corrupção definitiva nas mãos da Wyrn! Desde a última guerra contra os Jotunn, nós, Fenrir, tivemos poucos oponentes dignos de nossa atenção — agora finalmente nós olhávamos novamente o rosto do tipo de inimigo que nós havíamos nascido para lutar, bastardos tão engenhosos e quase tão fortes quanto nós. Então nós nos mantivemos fora das políticas humanas por um tempo — mas onde nossos Parentes iam, nós também íamos. Nós tínhamos uma nova razão para ir caçar em novas terras.

Uma Guerra Santa?

Não foi totalmente sábio ficar fora do caminho dos humanos: os ingleses, como eles são hoje, cresceram fracos e leves, e abraçaram uma nova religião; a das legiões do Cristo Branco e sua cruz. Quando nós retornamos, nós os encontramos jogando fora os velhos e saudáveis métodos pagãos e adorando um novo e falso deus que fez os homens fracos e as mulheres devotas. Nós estávamos enfurecidos! Nós não queremos que nossos Parentes sejam pateticamente devotos; nós os queremos fortes e capazes, prontos e querendo derrubar seus inimigos ao invés de “dar a outra face”!

Talvez seja por isso que os então pagãos escandinavos desceram com seus punhos enfurecidos, e saquearam aquele monastério na Ilha Santa de Lindisfame em 793, iniciando uma nova era no norte da Europa; a Era Viking.

Quase quatro centenas de anos de terror dos Lobos do Mar deixaram os pobres cristãos fugindo de terror e tremendo em suas roupas! A Europa tremia conforme os vikings expandiam seus reinos na

Inglaterra, Escócia, Normandia, Alemanha, Islândia, Itália, nos Bálcãs e na Rússia, e todo o caminho para a fabulosa Miklagard, Constantinopla. E entre suas fileiras levantavam-se orgulhosos guerreiros Fenrir, liderando e guiando-os.

Era a hora de retomar a noite.

Para a Bretanha Mais uma Vez

Eu li um livro uma vez, chamado *A Crônica Anglo-saxônica*, e ele descreve a chegada dos vikings. Ele diz:

793. Neste ano presságios terríveis apareceram sobre a Nortúmbia, que assustou seus habitantes: haviam excepcionais relâmpagos, e dragões

ferozes eram vistos voando pelo ar. A fome seguiu forte sobre estes sinais; e pouco depois nesse mesmo ano, em 8 de Junho, o saque dos selvagens miseravelmente destruiu a igreja de Deus com rapina e morte.

Bastante apocalíptico, vocês não acham, meus filhotes? Hah! Essa foi a Ira dos Fenrir! Nossos Parentes haviam caído para o Cristianismo. Era tão ruim que eles adoravam um falso deus Wotan, inimigo jurado da nossa tribo, mas ao menos isso os deu o respeito que eles deveriam ter e os ensinou sobre força e honra. Onde está a honra nas Cruzadas, eu lhes pergunto? Onde está a honra em roubar dinheiro dos pobres para que eles possam ser “absolvidos”? Não existe glória nisso, somente a cobiça. E cobiça, meus filhotes, não é uma virtude que nós, Crias de Fenris, aprovamos.

Mas essa não foi só época de vingar-nos contra o Cristo Branco. Também foi um tempo conturbado para a união de nossa tribo! Vejam, filhotes, foi nesse período que os Fianna começaram a nomear os Fenrir Anglo-saxões, aqueles que haviam invadido a Bretanha pelas ultimas centenas de anos, de Crias de Fenris, num termo derogatório. Os Garou selvagens do norte ainda eram referidos como Fenrir. Os Anglo-saxões aprovaram este nome, pois diziam que era melhor ser a menos favorecida cria de Fenris que um mimo de um totem mais fraco. Ainda assim os Fenrir do Norte não se importavam em reconhecer um nome dado a seus primos por nenhum forasteiro, quem dirá dos Fianna.

Por um tempo, eles tomaram os nomes realmente a sério — aqueles da nossa tribo que viviam na Escandinávia e no norte da Bretanha recusavam-se a responder por qualquer coisa exceto “Fenrir”, enquanto aqueles que viviam mais ao sul estavam felizes com “Cria de Fenris”. Eles eram quase dois campos rivais. Os Fenrir culpavam os Crias por deixarem a população tornar-se cristã, e os Crias culpavam os Fenrir por terem invadido seus domínios. Os Fenrir dinamarqueses que haviam formado a Danelaw no sul da Inglaterra uniram-se aos Crias, enquanto os Fenrir suecos e noruegueses, que vieram para as ilhas no norte e para a Escócia, tinham um ponto de vista diferente. Eles chegaram à Irlanda, e viram como os Parentes dos Fianna também haviam se voltado para o Cristo Branco, e lhes tomaram um poderoso caern, e fundaram uma cidade para seus aliados humanos. Dublin, eles a chamaram, e os irlandeses a chamaram de Baile Atha Clíath, a cidade na cerca na trincheira.

Não foi a primeira vez que os Fianna e os Fenrir entraram em guerra um contra o outro. Nós lutamos antes, no continente, e quando nós ajudamos Vortigern, mas esses Fenrir do norte não estavam muito interessados em serem lembrados de guerras das quais eles não haviam tomado parte. De fato, eles ofereceram trégua com os Fianna, pedindo-os para dividir as terras. No fim, eles ouviram a razão, os Fianna haviam se unido com os romanos para destruir os pictos, os Parentes dos Uivadores Brancos, e haviam visto os erros disto. Agora

Jogos na Era Viking

Essa é apenas uma pequena introdução à Era Viking pelos olhos dos Crias de Fenris, para aqueles que simplesmente não podem resistir àqueles grandes barcos com dragões na proa. Se o leitor quiser saber mais sobre a Escandinávia medieval e os vikings no Mundo das Trevas, nós sugerimos **Wolves of the Sea** para **Vampiro: Idade das Trevas**; o foco está nos vampiros, mas é útil para vikings sobrenaturais de todas as estirpes. Também, para os europeus entre nós, o rpg sueco **Viking** pode vir a calhar para aqueles que realmente quiserem carregar os grandes barcos e velejar para a glória.

era a hora de reconstruir os pactos, e para Garou cooperar com Garou!

Por um tempo os Fianna pareceram aceitar isso, e os Fenrir e a Tribo do Cervo viveram pacificamente com tratados de troca.

Reinos Escandinavos

Oh, nessa época a Escandinávia não tinha nações claras, mas era uma terra de muitas tribos que eram comandadas por chefes que tinham um tipo de acordo. Uma vez por ano eles se reuniam numa grande convocação em Uppsala, não muito longe de onde nós realizamos nossa Assembléia Tribal. Muitos chefes tinham sonhos de tornarem-se reis, e alguns dos reinos em questão foram importantes para nossa tribo.

O Reino da Noruega

Um dos chefes que eu mencionei era um chefe chamado Harald. Ele jurou não cortar seu cabelo ou barba antes dele unificar a Noruega sob seu estandarte, e por isso ele era chamado de Harald-Belos-Cabelos. Harald lutou brava e ferozmente, e realizou seu sonho. Ele era Parente de um Fenrir chamado Haakon-Garra-de-Prata-Rasga-a-Wyrm, que era um membro dos Filhos de Fenris. Entretanto, Harald não recebeu ajuda alguma de seu irmão, nem de nenhum outro Garou, enquanto reunia sua nação norueguesa. Ainda assim ele ganhou seu lugar como um Parente leal e valoroso por seus esforços, provando-se um guerreiro mais hábil e reinando como um rei justo com um punho firme, como um governador de verdade deve ser!

O Reino da Suécia

O Reino de Svea, ou Suécia, também foi fundado durante a Era Viking, embora o povo de Svea fosse mais interessado nas trocas que nas invasões e pilhagens que os noruegueses. Eles trocavam peles e escravos para a Rússia, Bizâncio e o califado Árabe em Bagdá. Entretanto, isso não quer dizer que os Fenrir-Svea não se revelaram na glória da batalha ou eram fracotes! Absolutamente que não. Eles eram renomados por suas

artes de combate, e é por isso que o Czar Vladimir da Rússia escolheu os Svear para constituírem a Guarda Varegue de Miklagard que o Imperador Basil II de Constantinopla recebeu como presente do Czar em 988. Essa força de 6.000 Vikings e Parentes Fenrir russo-suecos aterrorizou infernos vivos em muitos dos inimigos do Imperador, eu posso lhe garantir.

O Reino de Gardar

Em partes da Rússia atual e da Ucrânia repousa o reino nórdico de Gardaríke, que o chefe Rurik comandava. O Reino de Gardar foi estabelecido no meio do século IX, e seus descendentes comandaram a Rússia até 1600. As cidades de Novgorod e Kiev eram as paradas chave para a rota da Pérsia e Bizâncio. Os Fenrir envolvidos em Gardar tinham vários problemas com os Presas de Prata, e gradualmente partiram para procurar problemas mais importantes. Aqueles que permaneceram tornaram-se guardiões leais do Império Russo, e estavam entre os mais orgulhosos da tribo até a revolução.

O Reino da Dinamarca

O Reino dinamarquês foi unificado por volta de 700. Era constantemente pressionado pelo império Franco, mas conforme essa pressão entrou em colapso, os dinamarqueses conseguiram desenvolver uma nação estável cobrindo a maioria do que é conhecido como território dinamarquês hoje em dia. Harald Dente-Azul, filho de Garm, o Ancião, completou a unificação no século IX, mas também foi responsável pela cristianização da Dinamarca. Os dinamarqueses também governavam uma grande parte da Bretanha, conhecida como Danelaw, uma força que não foi destruída completamente até 1066.

Dublínn

Nós fundamos a cidade-estado Dublin para proteger um caern da Wyrn, e nós lutamos muitas batalhas para protegê-lo de nossos irmãos Fianna, que achavam que nós havíamos vindo para conquistá-los. Por três séculos, nós nos prendemos àquele caern, um caern que nossos contadores de histórias dizem ter sido construído de ossos de uma princesa Alfar de uma era atrás, levados das terras do norte por uma fada da Irlanda.

Nenhum Fenrir iria sofrer a mácula de qualquer intruso naquele lugar. Mas nós fomos derrotados, expulsos não pela Wyrn, não pelos Fianna, mas por um rei ladrão irlandês mortal. Desprezando o que você possa ter ouvido, Brian Boru era pouco mais que um capanga construtor de impérios. Seus cavaleiros colocaram fogo em nosso caern, e nos expulsaram. Nós éramos muito poucos. O Reino Nórdico de Dublin caiu naquele dia, e o orgulho dos Crias também caiu. Cavaleiros irlandeses bêbados jogaram nosso tesouro fora, e os ossos daquela princesa Alfar foram quebrados e jogados na terra lamacenta.

O Império Franco

Clóvis era o nome de um franco dito por descender

do herói mítico Merovech. Foi sugerido que Merovech não foi ninguém mais que o herói Fenrir Mervek-Mandíbula-Dourada que era filho de Arminius, mas isso contradiz outras lendas sobre ele. Podem pesquisar se quiserem. Clóvis foi o primeiro governador absoluto do reino germânico dos Francos. Se Clóvis era realmente descendente de Mervek, ele desonrou seu ancestral, pois ele caiu para o Cristo Branco e cristianizou os Francos.

Em 752 o rei franco Carlos Magno conquistou a Lombardia e a Saxônia, e estabeleceu sua autoridade na Itália. Ele conquistou o que é atualmente a França, Holanda, Bélgica e Luxemburgo, partes da Espanha, Alemanha e Áustria, e foi coroado imperador em 800. Nascia o Primeiro Reich. Apesar de suas características cristãs, os Crias de Fenris apoiou o Reich inicialmente, pois era um império germânico, e contabilizava muitos territórios Fenrir e de Parentes sob sua bandeira. Entretanto, assim que os Guardiões dos Homens e os Presas de Prata demonstraram interesse, nós retiramos nosso suporte e nos tornamos de uma certa forma hostis a ele. Eles com certeza sentiriam.

Após um período de batalhas e guerras gloriosas, um acordo chamado Tratado de Verdun, uma maldita realização dos Guardiões, restaurou a paz e o Império foi repartido entre três filhos. O Reino Franco Ocidental mais tarde tornou-se a França, e o Oriental tornou-se a Alemanha e a Áustria, e o Reino do Meio, constituiu a maior parte das terras entre a França e a Alemanha, e partes de ambos estas futuras nações. O trono, entretanto, dependia do Reino do Meio. Nossa tribo instigou os senhores locais no Reino Oriental para clamarem mais poder, e resultou no surgimento de pequenos reinos provincianos na Francônia, Saxônia, Bavária, Swabia e Lorraine. Esses ducados ganharam mais e mais força, e resultaram na extinção da linha Carolina de Carlos Magno.

Otto, o Grande foi o próximo governador interessante. Nós dizemos que Otto era de sangue Fenrir, embora os Presas de Prata também o clamem como um de seus Parentes. Ele era um líder duro, e partiu os duques territoriais que se opunham a seu governo. Ele expandiu os territórios sob sua coroa nos territórios eslavos da Polônia e Boêmia, e parou a expansão Magiar na batalha de Lechfeld em 955. Os magiares eram um povo que imigrou da Ásia. De onde exatamente eles vêm nós não sabemos, mas nós sabemos que eles tinham acordo com os Sanguessugas, e que então eles eram nossos inimigos. Otto ganhou o controle do Reino do Meio também, e foi coroado o rei formal dos romanos, um título que mais tarde seria de Imperador do Sacro Império Romano.

O Ducado da Normandia

A coisa mais interessante de se notar sobre o Ducado da Normandia é que ele não tem nada a ver com os Crias de Fenris — não mais. Verdade o suficiente, nossos Parentes, liderados pro Gange-Hrólfr, haviam recebido terras de Carlos o Simples como recompensa por terem protegido a França de outros vikings. Hrólf converteu-se ao cristianismo e batizou-se Rollo (dá pra

acreditar nisso!!), e seu pobre título de duque não nos interessava, então nós o deixamos sozinho. Entretanto, os Presas de Prata viram uma oportunidade dourada por algum motivo, e começaram a cruzar com os normandos. Então, quando Guilherme o Bastardo da Normandia invadiu a Bretanha em 1066, qualquer lobisomem junto na viagem era provavelmente Presa de Prata, não Fenrir.

Aos Altos Mares...

De acordo com os contos de nossos Skalds, a primeira expedição maior dos noruegueses e suecos exilados chegou à costa da Islândia em 874. Oh, foi uma grande expedição, e lhe foi numerada por cerca de quatrocentas almas, e haviam alguns Parentes Fenrir entre eles. Foi instituído um sistema de camponeses em torno de chefes eleitos, com a maior autoridade sendo o Allthing, onde cada homem livre podia falar o que achava. A Islândia tornou-se uma democracia livre e verdadeira, sem a intromissão de ninguém, sejam eles os Garou ou os Sanguessugas ou o homem! Infelizmente, eles também, um dia, escolheram um único deus pacífico acima do caminho da força e da guerra. Mais tarde, muitos Fenrir viajaram para as belas e intocadas terras da Islândia, mas essas terras não tinham árvores, e entristeceram a alma aventureira dos Fenrir.

... E Além do Atlântico

Você provavelmente sabe que Colombo não foi o primeiro Europeu a velejar para a América; os vikings têm essa honra. Como o destino gostaria, haviam poucos de nós entre eles — e uns poucos Roedores de Ossos também. Por estranho que pareça, nesses dias eles não haviam se tornado tão dependentes das cidades humanas como eles são hoje em dia; eles ofereciam seus serviços para Garou mais fortes em troca de proteção. Nós estávamos contentes em aceitar a oferta; embora eles nunca tivessem sido fortes e fossem incompatíveis com o alto padrão do Grande Fenris, eles eram leais e confiantes, e sua esperteza era um grande recurso. Então algumas vezes um guerreiro Fenris iria viajar para a guerra com um Roedor de Ossos para carregar seu escudo, rasgar seus inimigos, e geralmente agir como um batedor ou até mesmo como escudeiro.

Então quando aconteceu que um guerreiro Fenrir e seu batedor Roedor estavam no barco certo na hora certa, ambos os lobisomens estavam surpresos de descobrirem fazer parte de uma história maior do que esperavam.

A Groenlândia

Em 960 o chefe Erik o Vermelho foi banido da Noruega por diversos crimes violentos que ele havia cometido quando furioso. Nós gostamos de dizer que ele tinha um pouco de Fúria consigo, embora ele fosse humano, e não pudesse controlá-la. Ele velejou para a Islândia, um país livre, e muitos exilados nórdicos o seguiram para começar novas vidas. Ali, Erik ainda não

conseguia controlar sua besta interior, e ele matou novamente, e foi sentenciado a três anos de exílio da Islândia. Baseado em contos de marinheiros e lendas sobre uma terra ao oeste, Erik e sua tripulação saíram velejando mais uma vez em busca de novas terras para ficarem. Ele descobriu uma terra que parecia muito com a Islândia e com a Noruega, com largos fiordes e férteis vales verdes. Erik apaixonou-se por esse belo país, e ele voltou para a Islândia e falou sobre essa terra, que ele chamou de “Groenlândia”. Ele recebeu permissão para liderar uma expedição para a Groenlândia em 986, e com ele vieram 25 navios com 500 homens e mulheres a bordo. Muitos Fenrir viajaram com ele, pois nosso anseio por aventuras sempre foi grande. Os 14 navios que sobreviveram à viagem fundaram uma colônia e a chamaram de Brattahlid, e logo construíram duas vilas chamadas Vestbygdi e Austbydhi. As terras eram perfeitas para a criação de ovelhas, embora não houvessem árvores até onde a vista dos homens viam, como na Islândia.

A colônia eventualmente cresceu bastante, e mais de trezentas fazendas existiram num período, antes da colônia desaparecer sem deixar rastros 500 anos depois. O que aconteceu? Nós não sabemos. Nossos sábios sugerem teorias que englobam da Wyrn corruptora até ataques dos Alfar, e até mesmo um breve retorno dos Jotunn. Haverá um grande Renome para aquele que resolver esse mistério.

Um Novo Continente

O filho de Erik, Leif, seguiu uma vida aventureira como seu pai. Leif foi filho de Erik e Thjóðhildur-Captura-O-Maldito, um Fenrir **Forseti**; uma pena o sangue não ter ficado forte nele. Leif foi quase rejeitado por ser cristão, e chegou a estabelecer uma igreja na Groenlândia, em nome de sua mãe, que era uma orgulhosa Garou com muitos méritos.

Outro Parente, Bjarni Herjólfsson, foi enviado para a outra costa da Groenlândia para ver se haviam mais terras livres do gelo para o noroeste, mas essa expedição saiu de curso, e antes de voltar para o curso certo da Groenlândia, ele viu uma vasta e succulenta terra no horizonte. Mas ele nunca chegou à terra de fato, pois nativos irritados os perseguiram, e haviam Garou entre eles, e Bjarni sabia muito bem como lidar com lobisomens.

Quando ele retornou, ele contou sua história para Leif. Bem, foi aí que Leif decidiu que ele iria liderar uma expedição para essa nova e verde terra, que chamou de Vinland, significando terra succulenta e fértil na língua nórdica. Bem, após ouvirmos a história de Bjarni, nós não iríamos deixar Leif sair sozinho nessa viagem — e então alguns Fenrir e alguns de seus mais confiáveis Parentes entraram para a tripulação de Leif.

Agora, algumas pessoas dizem que Leif entrou em guerra com os nativos lá, mas me contaram que ele estava em paz com eles — alguns deles. Os Skalds que

Norumbega

Muitos exploradores dos séculos mais tarde procuraram pela lendária cidade da Norumbega. Verrazano e Champlain foram dois historiadores que pesquisaram os fiords da Nova Inglaterra onde havia rumores da cidade existir. Foi um lugar infame de várias riquezas, e é um objetivo natural para qualquer explorador que faça sua cobiça valer a pena naqueles dias. Entretanto, ninguém sabia direito onde estava; as únicas direções para a lendária cidade consistiam em boatos e mapas inventados. Eles atravessaram do Rio Hudson ao Penobscot sem nenhuma sorte, embora tudo concordasse com as velhas lendas e contos que a colocavam entre o Rio Charles e o Porto de Boston.

Norumbega é, com certeza, as ruínas das colônias de Vinland: três vilas, que foram descobertas em 1960. Duas continuam ocultas, uma delas sendo Norumbega, onde o caern de domínio Fenrir está. As riquezas que a lenda fala provavelmente são fetiches ou outros artefatos, assim como o ouro obrigatório. Entretanto, ninguém sabe o que sobrou dele, nem onde ele está, e se alguma coisa de valor ainda existe.

me ensinaram o conto me disseram que os Fenrir no bando de Leif fizeram o primeiro contato com os Croatan, que eram fortes de corpo, mente e espírito. Fortes o suficiente para segurarem suas terras, então nós não vimos nenhuma necessidade de interferir. Eles concordaram que os Fenrir teriam a permissão para estabelecerem três colônias, Hellulan, Marklan e Vinland. O governador instituído foi Thorfinn Karlsefni, e somente alguns Fenrir continuaram a cuidar da colônia; a maioria de nós teve que voltar para a Noruega e para a Islândia lutar contra o crescente poder da Weaver.

O domínio de Thorfinn foi bom e próspero; os nativos traziam peles e ouro, e nós lhe dávamos vinho e armas. Mas os nativos eram nômades, e logo eles se mudaram. Então, o acampamento de Throfinn tornou-se bem rico, e ele pacientemente esperou o retorno de seus patronos Fenrir, mas nós ficamos ocupados por bastante tempo, e ele ficou entediado com o governo. Ele anunciou outro para governar em seu lugar, e voltou para a Groenlândia.

Em seu caminho de volta, ele morreu no mar, e quando nós voltamos para investigar nossa colônia, não pudemos encontrá-la. Isso nos deixou irritados, e conforme investigamos acabamos cruzando com uma outra tribo de Garou — uma tribo hostil de selvagens fedorentos chamada Wendigo. Brutais onde os Croatan eram gentis, insensatos onde os Croatan eram sábios, eles não eram primos bons. Nós entendemos que foram esses bastardos desonrados que haviam destruído nosso domínio e matado nossos Parentes, sem provocação alguma. Nós nunca os desculparíamos por isso, e lutamos com eles por um tempo, mas eles eram muito hipócritas e

desonrosos, então o conflito não nos levaria a lugar algum.

Nós deixamos as Terras Puras, e não voltamos lá por vários séculos. Mas nós nos lembramos.

Os Puras

Agora, a despeito da nossa história com os Croatan e com os Wendigo, a primeira tribo “Pura” que nós encontramos foram os Uktena. Nós encontramos alguns deles entre os nômades Inui da Groenlândia, e após alguns encontros iniciais e apresentações de quem é quem, nós pudemos viver em paz, comerciando com eles e trocando histórias e lendas. Eles nos ensinaram muitas coisas sábias sobre essas terras e os espíritos que lá viviam, e nós os ensinamos algumas artes de guerra, e os contamos contos e sabedoria de nossos ancestrais.

Alguns deles, anos depois, vieram viver entre o povo de Sami e Finn no Norte. Embora eles fossem muito mais fracos que nós, eles frequentemente vinham nos oferecer ajuda em nossos combates contra aqueles Sanguessugas estranhos que escravizavam vilas inteiras dos Sami, mas desapareciam assim que nós chegávamos perto delas. Os Uktena são estranhos, todos eles falam como os Ragabash, em charadas. Não os confie quando não estiverem ao seu alcance, porque você nunca sabe o que eles estão planejando, mas os trate e alimente bem, e você terá um aliado valoroso.

Os Croatan da América do Norte nós encontramos quando ancoramos em Vinland, e eles eram um grande povo guerreiro, não como os covardes Wendigo, que matavam humanos inocentes sem nenhum motivo aparente. Nós sempre honramos a memória dos Croatan, que cometeram o sacrifício final contra a Devoradora de Almas. Saúdem os Croatan, pois eles merecem as salvas dos Fenrir.

Os Wendigo providenciaram a maior das razões do fim da nossa paz com os Uktena. Eles clamam que nós viemos as suas terras para pilhar e matar, mas isso não é verdade. Nós somos muito honrados para ações como essas, ações que *eles* realizaram de fato sobre nossas colônias. Nós temos um desgosto mútuo por eles, e eles parecem correr rapidamente para seus aliados. Amaldiçoados sejam; eles não são protetores valorosos de Gaia.

Eles também são muito racistas. Como você sabe, é uma mentira que nós Fenrir vemos os povos baseados na cor de suas peles. Qualquer guerreiro é aceito se ele ou ela tiver as três grandes disciplinas da honra, da língua de bardo e, mais importante, a força. Os Wendigo, ao contrário, odeiam todos os povos brancos e negros, reconhecendo somente aqueles “Puros” que eles dizem ser. Pah!

Bretanha Novamente, o Fim de uma Era

É dito que a gloriosa Era Viking terminou com as duas invasões ao reino Anglo-saxônico em 1066. O Rei

Harold Goodwinson da Inglaterra recebeu notícias de uma força de invasão Viking liderada pelo rei norueguês Harald Hadrada, e marchou para um ataque surpresa e destruiu o vasto exército na infame Batalha da Ponte Stamford. Em sua hubris por quase destruir completamente o exército Viking, ele foi “emboscado” por uma invasão de William o Bastardo da Normandia, e na Ponte de Hasting ele foi derrotado. Não é preciso dizer, mas nossa tribo não participou dessa batalha, ou o resultado teria sido diferente. Nós estávamos ocupados noutro lugar, em disputas territoriais e contra as forças da Wyrn. Aquele bastardo, Harald Hadrada, embora fosse um guerreiro magnífico, havia caído para o Cristo Branco, e nós estávamos felizes por termos nos livrado dele.

Fenrir e o Cristo Branco

Odiar os Cristãos?

Não tanto quanto nós fizemos outrora. Com certeza, existem anciões que ainda mantêm um rancor contra a religião que tirou as pessoas dos velhos caminhos do respeito aos espíritos da terra e do céu. Mas também existem Fenrir na tribo hoje em dia que cresceram indo a igrejas cristãs, e eles não são menos filhos de Fenris. Se eles fossem do tipo que mantêm idéias descabeçadas como “qualquer um que não idolatre Cristo vai arder no inferno para sempre” ou “nunca é certo matar”, seriam espancados para fora de seus Rituais de Passagem.

Nos velhos tempos — sim, nossos ancestrais odiaram bastante o Cristo Branco e seus clérigos. Quando alguns humanos estúpidos vêm as suas terras e começam a contar para os seus Parentes que tudo o que eles estão fazendo é errado, você ri disso e concorda? Claro que não. E pior ainda era a sua hipocrisia. Quando eles chamaram as Cruzadas para “ensinar aos pagãos os caminhos corretos”, eles perseguiram judeus, e quem foi que ficou com as propriedades e se tornou a mais rica instituição de estado? A Igreja, claro. Nós não aprovamos muito o Cristo Branco e sua maldita religião. Nossos ancestrais viram que ódio, cobiça e fanatismo eram os verdadeiros Sacramentos da Cruz.

Ainda assim, nós nunca travamos uma guerra aberta com os cristãos. Porque, você pergunta? É uma boa pergunta. É porque nossos ancestrais foram sábios o suficiente para verem que para cada hipócrita adúltero e com as mãos sujas de sangue, haviam outro cristão que se recusava a ferir os outros, que amava a sua família e que não fazia guerra em sua vizinhança. Aqueles que lutavam, lutaram por todos os motivos errados, e aqueles que não lutavam **deveriam** ter lutado — mas não valia a pena guerrear com eles. Eles eram um espinho, e muitos dos nossos ancestrais tomaram vinganças pessoais contra eles, mas eles nunca foram tão ruins quanto o verdadeiro Inimigo era.

A Idade das Trevas

Conforme contado por Gawain-Canção-de-Glória-da-Lua, Galliard Cria de Fenris

Então uma era de trevas caiu sobre a Europa. Pragas apodrecem-na, nações tombaram, tiranos surgiram e desapareceram, e o povo passava fome. Para nações escandinavas ela significou a união, mas enquanto o povo da Noruega sofria, a Suécia e a Dinamarca prosperaram. A Alemanha cresceu forte sob o nome do corrupto Sacro Império Romano, o povo da Bretanha foi lançado sob as rédeas de uma classe dominante de uma raça diferente, e os homens começaram a procurar no além-mar um tempo e um lugar melhor. Em todos esses lugares, nós estivemos. Nós vimos e nos lembramos.

E o pior de tudo, o Grande Fenris retornou e foi preso até o Ragnarok.

A Prisão do Grande Fenris

E então foi assim, em sua jornada atrás daquele maldito e vil bastardo Wotan, que o Grande Fenris voltou para a Terra. Foi um grande alívio para nossa tribo, pois estávamos constantemente discutindo e lutando uns com os outros. Nós sabíamos que a Mãe havia recompensado sua coragem e valor há muito tempo atrás promovendo-o ao nível de Incarna, mas imaginem como foi vê-lo andando na terra! Com o Grande Fenris manifestando-se diante de nós, e garantindo-nos novos poderes em nossas batalhas contra o mal, nós nos unimos como nunca. Afinal, porque nós deveríamos cuidar de fronteiras humanas? Na Nação Garou não deve existir fronteiras, especialmente dentro de uma tribo.

O Grande Fenris nos contou de sua jornada através dos mundos, a um terrível lugar onde ele encontrou o pavoroso castelo de Wotan. Entretanto, Wotan não estava lá, pois como vocês sabem, ele foi morto pelos Filhos do Grande Fenris. Mas o Grande Fenris nos contou que Wotan não foi morto naquele dia, mesmo nós tendo destruído seu corpo e espalhado os restos pelos quatro cantos do mundo conhecido. Pois Wotan conhecia o poder de levantar do túmulo, e assim ele havia feito. Assim que pôs-se em pé com as pernas que havia reconstruído com magia, ele fugiu.

A primeira vez que seu caminho cruzou com o de nossa tribo, Wotan era um bastardo, mas ele não era um escravo direto da Wyrn. Mas dessa vez era diferente — Wotan condenou-se pela promessa de mais poder, e lamentem por aqueles que ficaram em seu caminho. Suas perícias com armas e nas artes necromânticas foram triplicadas, aumentadas pela energia negra da Wyrn. Mas o Pai-Lobo não temia. Ele poderia destruir aquele ser medonho sozinho e mandá-lo para o Malfeas ao qual ele pertencia.

O Grande Fenris e seus filhos viajaram por todo mundo, um vasto exército de Garou, o maior desde a Era Mítica, liderado por um ser tão magnífico que foi saudado pela Própria Gaia! Tão grande foi Fenris que a

terra realmente tremia sob seus pés e ele criava vales e rios quando ele cavava na Terra.

Mas a cruzada finalmente encontrou Wotan, embora fosse uma longa e tediosa jornada. Foi uma jornada que valeu para cada um que correu ao lado de nosso pai, pois o Grande Fenris os ensinou muitas coisas, mas foi uma tarefa longa e árdua. Foi no fundo dos Montes Urais, no lugar de nosso primeiro caern, que se encontrou o Satisfeito-Pela-Guerra, que havia reunido um exército de homens mortos e monstros do Além. Ele levantou seu exército esperando que ele lhe daria uma chance real contra Fenris — e ele estava quase certo. Com ele estavam as almas negras dos Traidores, Freke e Gere, e muitos Dançarinos da Espiral Negra, e alguns Fenrir que ele conseguiu corromper. O chefe entre eles era Tyr, famoso por ser um guerreiro honrado e leal até ter sido seduzido pelo inimigo, algo que deixou alguns dos jovens doentes ao pensar que até mesmo alguém tão grande como Tyr pudesse ir tão baixo — mas mesmo eles eram verdadeiras crianças de Fenris, e não voltaram atrás.

Quando estas duas forças se chocaram, nós urramos nossos brados de guerra e nossa fúria e nossa raiva choveram sobre eles como ácido dos céus. De fato, a batalha acabou tão rapidamente que nós nem ao menos pudemos acreditar. O Grande Fenris rasgava o chão, e uivava para Wotan com tanta força que as montanhas logo tremeram e sucumbiram, e avalanches e deslizamentos caíam ao seu redor. Wotan sentou sobre seu cavalo, a besta mitológica de oito pés Sleipnir, e sorriu. Quando Fenris percebeu a armadilha, ele pegou um rochedo tão grande quanto um salão e arremessou contra Wotan com uma força tão imensa que ele foi completamente esmagado contra o lado de uma montanha, seu sangue e ossos espalhados contra a parede. Mas foi tarde demais! Os compatriotas de Wotan soltaram sua armadilha, e rodamos enfeitados cobriram a forma gigantesca do Grande Fenris, e o levaram para o outro lado da Película.

Todos aqueles que podiam pular para o outro lado naquele momento o fizeram, e emergiram no outro lado para verem Freke, Gere e Tyr prenderem o Grande Fenris numa gigantesca corrente de prata! Assim que nós atravessamos, um grupo de Malditos nos atacou! Mas somente a Wyrn em pessoa pode ser um desafio para toda a tribo Fenrir. Muitos grandes guerreiros morreram naquela noite, mas ao fim nós havíamos erradicado o exército de Wotan completamente.

Freke e Gere foram rapidamente mortos; eles eram piadas das velhas selvas, e não podiam lutar contra tantos. Já Tyr... Tyr estava implorando ao lado do Grande Fenris. Ele havia perdido sua mão direita na luta para prender Fenris, a magia usada para aprisionar nosso pai não podia proteger a todos aqueles que lançaram o feitiço de sua ira. Ele chorava de vergonha, exclamando que ele havia sido controlado pelos poderes terríveis de Wotan, e agiu contra sua própria vontade. Os mais sábios de nossos Forseti viram a verdade em suas palavras —

mas eles também viram a fraqueza que permitiu a entrada de Wotan no coração de Tyr.

Tyr exigiu que sua vida fosse tirada como punição, mas o Grande Fenris recusou. Não, ao invés disso, ele declarou que Tyr iria viver com o conhecimento de sua traição, e que aqueles que o seguissem daquele dia em diante iriam pagar o preço pela tolice de Tyr. Conhecidos desde então como a Mão de Tyr, o campo que foi fundado naquele dia contém os mais agressivos e selvagens Garou de nossa tribo.

Mas os danos foram causados. O Grande Fenris foi preso as correntes feitas das mais fortes e raras coisas do mundo espiritual. Embora a corrente não o prendesse completamente, ela serviu para dois propósitos. Impedia-o de entrar no mundo físico com sua glória total — somente seu avatar poderia fazê-lo, e somente por um curto período de tempo e através de um grande sacrifício — e impedia-o de andar nos Reinos Próximos. Veja, Wotan queria manter o Grande Fenris longe dos dois lugares onde as lutas finais do Ragnarok teriam mais chance de acontecer — o mundo físico, e o Campo de Batalha. Sem o Grande Fenris para lutar ao lado de Gaia, a Wyrn tinha muito mais chances de triunfar.

Então vieram os dias mais tristes de nossa tribo. Nós voltamos para nossas seitas e caerns, e em cada Grande Assembléia na Seita da Noite do Inverno Fimbul, nós invocamos o espírito do Grande Fenris e lhe pagamos tributo, entregue pela Mão de Tyr.

Mas deixe-me lhe contar isso: a história não acabou ainda. Wotan virou panqueca naquela batalha, mas ainda assim a alma do necromante escapou. Ele irá renascer novamente, se ainda não o fez. E se a morte de Wotan foi incompleta, assim também pode ser o Aprisionamento de Fenris. Alguns dizem que quando Wotan pisar no mundo físico ou num Reino Próximo novamente, então a corrente de Fenris irá se partir, e os dois irão lutar uma terceira e última batalha. E eu também ouvi que não existe corrente sem falhas — se os filhos de Fenris forem espertos o suficiente, eles poderão encontrar a fraqueza no feitiço que prende Fenris, e então libertá-lo para que possa liderar-nos à vitória na batalha final.

Ainda existe esperança. Sempre haverá esperança, enquanto um dos Crias de Fenris respirar.

Os Fenrir na Idade Média

Nessa época nós estávamos unidos. O Aprisionamento de Fenris e a Morte de Wotan nos aproximaram, e nós percebemos que nós havíamos deixado de lado nossas diferenças mesquinhas baseadas nas nacionalidades. Os lupinos de nossa tribo estavam aliviados em descobrir isso, pois eles sempre balançaram suas cabeças com as brigas patéticas que os hominídeos tinham, apenas por viverem em dois lados de uma fronteira imaginária.

A unificação de nossa tribo serviu para focar-nos em problemas mais importantes. Muitos de nós lutavam

O Lago de Sangue

Um conto que os Skalds não repetem é a saga negra do Lago de Sangue. Nossos Theurges afirmam que as terras das Planícies Nórdicas Européias são maculadas e assombradas e que cada terreno está encharcado com sangue. Os xamãs também afirmam isso, e os velhos são sábios o suficiente para ouvir um pouco do que os mágicos dizem e a ignorá-los bastante também. Entretanto, no século XIV foi detectado que essa doença na terra estava se espalhando. Um feiticeiro humano encontrou algum lugar sagrado mágico para os pagãos das terras Bálticas, e o refez a sua imagem, assim como a Wyrn o refazia a sua própria imagem.

O fedor da Wyrn podia ser sentido nos ventos mesmo longe ao oeste. E nós Fenrir proclamamos uma Grande Assembléia para nos prepararmos para a batalha contra aquela atrocidade. Príncipes dos Presas de Prata e dos Senhores das Sombras ofereceram seu apoio e nos chamaram para a batalha.

Fenrir da Rússia, Suécia, Grã-Bretanha, Polônia, Hungria e Alemanha viajaram para as Terras Bálticas; jovens guerreiros dos Fianna, e os Presas de Prata e Senhores das Sombras nos seguiram para aquela grande batalha.

Ninguém voltou.

Mas tem mais. Após a batalha, nenhuma palavra foi ouvida das grandes regiões dos Presas de Prata da Rússia, nem da terra natal dos Senhores das Sombras. Eles fecharam suas fronteiras para forasteiros, afirmando que sua retirada foi para defenderem-se contra a Wyrn.

Você sabe o que eu acho que aconteceu? Eu acho que nossos superiores conspiraram para nos tirarem de suas terras. Eu acho que nossos superiores mandaram os melhores Crias de sua geração para a morte nas mãos do inimigo. Eu acho que eles deixaram que essa atrocidade acontecesse.

— *Gawain-Canção-de-Glória-da-Lua, Galliard da Cria de Fenris.*

como mercenários ou bandos de guerra, muitos de nós ainda eram exploradores, e muitos pegaram a estrada em busca de aventura. Em comum com tudo isso é que nós tínhamos apenas um propósito: acabar com as forças da Wyrn onde quer que elas estivessem.

O Sacro Império Romano

Nós falamos muito das nossas terras natais, mas não muito da parte central da Europa que nós também afirmávamos ser nossa. Hoje nossas queridas tribos, como muitos outros humanos sem visão, lembram de que nós vivemos na terra hoje chamada Alemanha por eras, e ainda assim eles não podem se lembrar de uma Alemanha antes das guerras do século XX. Nós lembramos quando a Alemanha, Boêmia, e muitas outras terras eram parte do então chamado Sacro Império

Romano.

Ele não era “sagrado”, mesmo no ponto de vista dos adoradores do Cristo Branco; os senhores daquele reino não eram tão leais aos objetivos de sua grandiosa Igreja como eles podiam ter sido. Ele não era “Romano”; eles eram os descendentes das tribos que saquearam Roma — e com direito, aliás — pouco tempo atrás. Agora eles viviam em casas grandes e usavam armas melhores, mas eles ainda eram germanos. E também não era um “império”, ao menos não um que faça o nome valer; os senhores faziam o que queriam, pois eles pouco temiam que seu fraco imperador tentasse parar seus vários feudos e batalhas.

Foi um bom lugar para nós. Um bom tempo. Sentia-se o cheiro das árvores de longe, o jogo era aberto, e os humanos nos temiam. Nós fazíamos o que queríamos, e os *märchen* se espalharam por aí — os chamados “contos de fadas” que tem menos a ver com fadas que com sangue, feitiçaria, crueldade e medo. Oh sim... e lobos. Nossos maiores rivais eram os Sanguessugas, e eles sabiam ficar nas suas cidades pequeninas e não andarem em nossas florestas. Nossos vizinhos mais próximos eram os Garras Vermelhas e os Senhores das Sombras, e cada um poderia fazer pior que o outro.

As terras nórdicas nos serviam bem porque somente os fortes poderiam surgir de lá. Mas estas terras sempre foram nossas. Você faz bem em lembrar-se disso; nossas raízes ali são profundas, e elas estão fincadas na força da Terra.

Avançando Para o Ragnarok

Conforme contado por Martin-Uivo-do-Último De Volta à América

Quando os europeus começaram a colonizar o “Novo Mundo”, nosso senso de aventura nos levou para seus navios. Haviam se passado mais de 500 anos desde que nós estivemos no continente pela última vez, e muitos ouviram contos de nossos guardiões da sabedoria sobre o paraíso que foi Vinland. Mas quando nós chegamos, nós também vimos, para nosso horror, que a Wyrn também veio junto, nos navios dos espanhóis e portugueses. Os nativos, os chamados “Puros”, responsabilizaram os Garou europeus, e nos chamaram de “Estrangeiros da Wyrn”. Eu cuspo em tudo isso; é tudo propaganda dos Wendigo! Aqueles selvagens fedorentos e podres nos culpam, embora o único motivo de verdade foi que eles cresceram tão fracos que eles não puderam se defender. Os Uktena, entretanto, trancaram muitos grandes Malditos e guardaram muitos daqueles que não morreriam aqui por gerações. Os Croatan, salvem sua memória, deram suas vidas para pararem a Devoradora de Almas. Mas os Wendigo? Pah! Tudo o que eles fizeram foi reclamar e choramingar e matar os brancos por causa da cor da sua pele.

Nós nos firmamos na costa da Nova Inglaterra primeiro, tentando encontrar nossa colônia perdida, sem nenhuma sorte. Quando os colonos do Novo Mundo decidiram se rebelar contra o jugo britânico, muitos de nós ficaram ao lado de nossos Parentes e entraram no conflito. Esse foi o começo de uma nova divergência dentro de nossa tribo. Muitos anos se passaram desde a Grande Reunificação, e as relações estavam tensas novamente. Aqueles de nós na Europa estavam nervosos porque com um Novo Mundo independente seria mais difícil combater a Wyrn como uma unidade, mas os nascidos no Novo Mundo não ouviram. Eles afirmavam que os europeus se opunham somente porque estavam perdendo o controle e não poderiam oprimir mais os colonos. Os Garou europeus finalmente decidiram ficar fora desse conflito, entretanto, e assim o relacionamento manteve-se intacto, embora tenso, naquele momento.

Vocês todos sabem o resultado da Revolução Americana, e vocês sabem da Guerra Civil. A Guerra Civil foi o catalisador para a Divergência. Crias da Confederação combateram Crias Yankees, e quando a guerra acabou, surgiu um grupo de Crias Confederado, que se tornaram muito coloridos em seus pontos de vista, graças às lutas com os Wendigo e por ouvirem o General Lee e seus lixos. Eles estabeleceram um novo campo chamado Espadas de Heimdall. As Espadas carregam o fedor sutil da Wyrn em suas palavras e ideais, e para muitos de nós eles iriam se tornar nossos piores inimigos, um inimigo com nosso sangue, especialmente uma centena de anos depois, na Segunda Guerra Mundial.

O Oeste

Alguns skalds não gostam de falar sobre o oeste americano. Vem sendo um tópico tabu em alguns círculos por quase um século. Que merda! Como em nome do Grande Fenris nós podemos aprender com os nossos erros se os anciões não contam aos jovens onde é que cometemos nossos erros?

Você pode adivinhar como era naquela época, como nos filmes. Todo mundo lutava com todo mundo. Brancos contra índios, norte contra sul, México contra América, criadores de ovelha contra criadores de gado — é um milagre que ainda tenha sobrado alguém no fim de tudo! E sim, as tribos estavam lutando também. E não foi sempre o tipo bom de luta; guerreiros mataram guerreiros por ódio e vingança, ao invés de simplesmente arrebentarem uns aos outros para clamarem um débito de sangue e então irem atrás do verdadeiro inimigo. Precisou de uma fera do tamanho da Devoradora de Tempestades para fazer todo mundo acordar e perceber que eles tinham coisas maiores para fazer.

Eu não vou dizer que não tínhamos nenhuma justificativa para lutar. E eu não estou pedindo desculpas pela morte de nenhum daqueles fracotes que sugavam mais de Gaia do que defendiam-Na. Mas nós nem sempre escolhemos bem as nossas lutas, e deixamos aqueles malditos Fianna e Wendigo nos emboscarem muitas vezes, quando nós deveríamos ter percebido que não

valiam nossa atenção.

Existe uma moral nisso tudo. A Devoradora de Tempestades tinha de ser derrubada através do sacrifício. Cada um das treze tribos que tinha algum negócio no Ocidente — sim, mesmo aqueles malditos Portadores da Luz Interior fizeram sua presença ser notada naquela hora — tiveram que dar a vida de um de seus maiores anciões. Alguns deles resmungaram e reclamaram e ficaram procurando outras opções até o fim. Nosso ancião escolhido, Luther Devorador-Do-Medo, candidatou-se na hora, sem pensar duas vezes. E graças a seu sacrifício — e ao sacrifício dos outros doze anciões — a Devoradora de Tempestades foi presa.

As outras tribos nos chamam de “ansiosos pela morte”. Eu digo que nós somos os únicos que sabem o que está em cheque, e estamos realmente querendo fazer alguma coisa sobre.

A Grande Guerra

Apesar da boataria dos lobisomens inferiores, nossa grandiosa tribo não teve nada a ver com nenhuma das Guerras Mundiais. Por que nós iríamos influenciar os humanos a atacarem uns aos outros? Nós não somos uma tribo que lucra com a guerra; nós não acreditamos em guerras onde ganhar dinheiro e poder sejam os únicos propósitos. Não é honroso, e não existe glória em tal guerra. As tribos que apóiam tais atos são os Presas de Prata, os Senhores das Sombras e os Andarilhos do Asfalto. Se havia uma tribo de Garou envolvida na guerra resultante, seria uma delas. As guerras não devem ser ditadas pelo lucro econômico ou político, ela é um meio de levantar-se pelo que é certo, e revidar contra o mal. A Primeira Guerra Mundial foi lutada por lados que eram igualmente maus, e a política foi a força que a desencadeou. Mas nada nunca assim tão simples.

Nós Garou tivemos que pagar um preço pesado pela tolice dos humanos. Nossas florestas queimaram, nossas terras foram feridas, nossos lugares sagrados foram profanados e nossos Parentes foram mortos. Isso nos enfureceu.

A destruição ruidosa fortaleceu a Wyrn e seus lacaios. Os Dançarinos da Espiral Negra se envolveram — pessoalmente eu acredito que o gás mostarda foi uma das suas contribuições. Você já ouviu sobre tal modo covarde e revoltante de fazer guerra? Quando nós decidimos que isso tinha longe demais, nós nos envolvemos. Nós somos Garou. Nós lutamos uma guerra santa. Existe glória na batalha se você lutar com um oponente a altura e se a sua causa for justa. Nossa causa se tornou justa, porque nosso inimigo tinha um rosto e ele estava olhando para nós. Nós corremos das montanhas e das florestas e mutilamos aqueles que ousaram se opor aos nossos direitos de fazê-lo.

Uma Nação, Muitos Nacionalistas

Já que nosso território tribal cobria muitos países em ambos os lados do conflito, nós decidimos que nós não iríamos lutar uma guerra pelos humanos — somente

contra a Wyrm, não importa onde suas forças surgiriam. Entretanto, nunca é tão fácil, e correr com tropas humanas nas rédeas da Wyrm parecia uma boa idéia para muitos. Isso nos levou a muita confusão e frustração, e Cria atacou Cria quando os povos locais eram, freqüentemente, machucados acidentalmente. Nossos irmãos americanos foram particularmente atacados por terem se envolvido com um dos lados e não com o outro no fim da guerra. Essa importuna tragédia enfraqueceu a união da tribo, e embora nossos anciões tenham feito grandes esforços para fortalecer nossos elos novamente, a Guerra Para Acabar com Todas as Guerras dobrou seus sinos sob a tolerância e a união dos Cria como uma tribo. Nós nos tornamos muito diferentes, muito orgulhosos e muito nacionalistas em favor das nossas terras nativas humanas no último milênio, e agora as conseqüências dessa diversidade iriam nos enfraquecer.

Durante a minha juventude eu conheci um ou dois Fenrir que lutaram na Grande Guerra, mesmo minha terra natal na Suécia tendo continuado neutra na guerra. Juntos com nossos irmãos na Noruega e na Finlândia nós usamos nossa força para manter a Wyrm e suas forças fora ao invés de enfraquecer as defesas de nossas terras. Os Crias nas terras envolvidas respeitaram isso, pois nós escolhemos um lado, como os americanos fizeram. Ainda assim, muitos de nós se envolveram nos ataques de

guerrilha contra a Wyrm, mas não em nenhuma batalha humana. De qualquer forma, eu não posso pensar em nenhuma guerra que possa ter ferido um bom guerreiro como a Grande Guerra fez. Humanos lutaram como se a Wyrm os guiasse — espirrando ácido e gás e metralhando seus arredores como uma monstruosidade de Malfeas. Uma tropa de soldados humanos era tão forte quanto um Maldito, e podia fazer tanto estrago quanto. Onde está o orgulho em lutar contra um bando de humanos malucos que nem sabem o estrago que eles estão infringindo? Eles praticamente convidaram a Wyrm para entrarem em suas casas, e mesmo quando eles finalmente foram detidos, foi muito pouco. Eu tenho certeza que todos nós podemos concordar que para a Wyrm esperar meros vinte anos antes de uma outra grande oportunidade aparecer é uma ninharia se comparada a espera de dez mil anos.

A Wyrm encontrou seu caminho para o coração dos humanos, manifestado no ódio. Nossos orgulhos alemães serviram de bode-expiatório por um crime que precisava de um pecador para ser punido. A Alemanha queria vingança por esse boicote político óbvio, e um homem surgiu para levar a nação para a prosperidade.

A Segunda Guerra Mundial

Conforme contado por Markus Crina-de-Prata:

Nós nunca acreditamos que os humanos poderiam



ser tão maus e tão monstruosos como agentes da Wyrn. Mas os Crias que lutaram ao lado dos Nazistas na Segunda Guerra Mundial afirmam que Adolf Hitler não era um fomor, e nem Sanguessuga. Ele foi um mero humano. Como pode uma raça ser tão incrivelmente ignorante? Como eles **ousam** clamar **nossas** histórias em suas cruzadas assassinas?

Pelo que eu sei, o Holocausto e a perseguição e tentativa de genocídio em tantas minorias da Europa, pode ser atribuída ao preconceito humano. Nenhum de nós ouviu uma história diferente. Mas por trás da guerra, alimentando-a, jazia algo totalmente diferente.

A ascensão de Hitler ao poder foi bem vinda por uma igreja secreta chamada Thule Gesellschaft, — Sociedade Thule — um bando de Wotanistas. Eles acreditavam numa raça chamada *Übermensch* — os super humanos — residente no norte antes da civilização. Eles se convenceram de que os povos germânicos descendiam deles. Eles estavam quase certos. Você se lembra quando eu lhe contei da amante do Grande Fenris, Sigun, a Rainha de um povo guerreiro acima das Terras Nórdicas? **Eles** eram os *Übermensch* que os cultistas acreditavam. Hitler clamou estes “super homens” para sua própria propaganda. Entretanto, foram os **Fenrir** que descenderam de Sigun, não os “Arianos”. O povo de Sigun cruzou com o nosso, para criar mais Fenrir, não mais humanos. Pior ainda, esses cultistas malucos roubaram todos os conceitos risórios daquele filósofo louco chamado Nietzsche, e entenderam tudo errado.

Infelizmente, muitos Fenrir ouviram as tagarelices de Hitler. Eles sentiram que havia chegado a hora em que nossos ancestrais deveriam ser adorados e reconhecidos. **Eles** eram os descendentes dos *Übermensch*, apesar de tudo. Então eles ajudaram Hitler. O resto de nós rejeitou as idéias nazistas, e recusou tal blasfêmia. É nosso legado Garou que nós devemos adorar, e prestar nosso amor a Gaia. O povo de Sigun se foi há muito, e eles nunca foram feitos para combater a Wyrn. Nós fomos. Nós somos Garou.

Heinrich Himmler foi um ocultista amador insignificante. Mas Himmler também foi o diretor do Gestapo, então suas fantasias foram aceitas. Himmler acreditava ser escolhido por “poderes grandiosos” para recriar a “magia Vril de Atlantis”.

Você não pode imaginar os males criados por esses humanos ignorantes. Você não pode captar as coisas das quais eles eram capazes. Nós **não fazíamos idéia** de a que eles serviam; nós nunca fizemos contato com o outro lado. Mas as torturas, as atrocidades infringidas aos seus alvos numa tentativa de criar uma raça superior deu à Wyrn uma ferramenta que nenhuma Colméia da Espiral Negra poderia se equiparar.

Cientistas nazistas e “feiticeiros” alemães tomaram prisioneiros judeus de campos de concentração e voluntários alemães e... os transformaram. O melhor da ciência alemã trabalhou para torná-los mulas mais fortes para a criação do Super Homem. Ocultistas alemães

tatuaram símbolos ritualísticos no útero das mulheres. Dos primeiros cruéis e trôpegos passos da biociência moderna, eles fizeram mulheres fortes o suficiente para darem luz a próxima raça. Da mais vil falsa necromância e pseudo-magia negra, eles tentaram atrair os “espíritos Vril” do além.

“Fique orgulhoso. Você está morrendo pelo Reich,” os cientistas disseram. Eles se recusaram a oferecer qualquer misericórdia. Veja, a morfina iria interromper as experiências. **Imagine.**

Por dez anos, essas atrocidades continuaram, sob a orientação de Himmler. Os feiticeiros e traidores Fenrir que acreditavam no projeto levantaram defesas místicas contra os Theurges Fenrir e mágicos Cabalistas que se opuseram a eles.

Em março de 1945, as bombas britânicas quebraram as defesas. Os Crias de Fenris fizeram o resto.

Nossos irmãos traidores lutaram pelos Nazistas até o fim, esquecidos do fato de que a Wyrn os usava. Eles lutaram pelo que eles acreditavam ser certo, e mesmo que seja impossível perdoá-los pelo que eles fizeram, nós podemos entender suas convicções, embora não suas crenças. Mas os Fenrir nazistas **pagaram** por sua traição.

A Segunda Guerra Mundial começou com o mal e com o ódio, e é uma honra caçar o mal. Diferente da Grande Guerra, toda a tribo se uniu para ajudar a lutar contra os nazistas e Dançarinos da Espiral Negra. A guerra revelou que os Espirais, que voltaram durante a Primeira Guerra Mundial, tinham usado as duas décadas entre as duas grandes guerras para infiltrarem-se na Europa, e Colméias foram localizadas e exterminadas pelo continente.

Oh, falando nisso, se isso acontecer de ir parar em ouvidos não pertencentes a Cria de Fenris, eu vou pessoalmente arrancar a pele das costas do rato responsável, e transformá-lo numa poça de sangue da qual ele não vi se recuperar tão cedo. Esse é o fardo da **nossa** tribo, é a **nossa** vergonha.

A Era Moderna

Como recontado por Gawain-Canção-de-Glória-da-Lua, Cria de Fenris Galliard.

Agora, meus filhotes, a era moderna cai sobre nós. Então o que nossa tribo tem feito nos últimos cinquenta anos? Bem, a situação é horrível, pois fracos nós estávamos dos terríveis ataques que sofremos durante a Pior das Guerras.

1945 a 2001, da Confissão de Munique até a Recuperação da Glória

A Confissão de Munique

Nas frias consequências da Segunda Guerra Mundial, os Fenrir estavam divididos e quebrados.



Apesar do heroísmo e do sacrifício de uma geração de guerreiros Fenrir, os extremos horrores dos poucos que apoiaram os nazistas mancharam o nome e sujaram a honra da Tribo.

Nos grandes concílios dos Garou, anciões dos Fianna, dos Roedores de Ossos, dos Presas de Prata e os Senhores das Sombras desviavam o olhar quando os Fenrir entravam. As conquistas dos Fenrir eram ignorados. Os Fenrir que caíram foram deixados, sem ser devidamente homenageados. Alguns apontavam para o símbolo tribal dos Fenrir, o glifo do lobo que descende do lobo, e diziam: esses covardes se aliaram com os nazistas.

Nos concílios privados da tribo, os Fenrir estavam tomados pela vergonha e pela dúvida. Os Dançarinos da Espiral Negra tinham voltado à Europa... e os Crias de Fenris não estavam em posição de pará-los. Poucas matilhas de Crias caçavam os servos da Wyrn. O coração da Alemanha estava infestado de Malditos e outras coisas ainda piores. Os Crias não podiam fazer nada. Os heróis do Grande Fenris caminhavam para a morte certa. Guerreiros vingativos das outras tribos assassinavam outros Fenrir. Era como se um estado tribal de Harano tivesse recaído sobre nós.

Em 1946, um Fenrir Ahroun britânico, Gordon Kent, se levantou diante uma assembléia britânica e disse: "A honra de nossa tribo está sendo manchada aos poucos. Vocês nos chamaram de nazistas. Vocês nos chamaram de comedores de criancinhas e de assassinos de inocentes. Vocês nos colocaram dentre aqueles que mataram raças inteiras. Nunca mais. Eu juro que reivindicarei a glória de minha tribo. Dê-me a bênção de vocês, irmãos, e caçarei os traidores de minha tribo até o fim do mundo."

Ainda resmungando, a seita concordou. A matilha de Kent foi enviada em sua missão mais tarde naquela noite.

A missão da matilha durou por volta de 15 anos. Eles vagaram pelo mundo, da Europa até às Américas, e até às profundezas da Ásia. E um por um, eles encontraram os Fenrir traidores remanescentes. Esses, eles colocaram sobre os rigores da justiça dos Garou.

Com cada julgamento, ordálio e execução, os Crias de Fenris recuperavam um pouco de seu orgulho e glória perdidos. Por toda Europa, os Galliard das outras tribos escreveram louvores à determinação dos Crias em encontrar a Wyrn. No início esses louvores ficavam quietos, mas à medida que o tempo passava, esses tributos foram suficientes para que os Crias de Fenris fossem novamente convidados para as assembléias européias, e recuperaram muitos de seus antigos papéis, e reivindicaram muito de seu antigo renome.

Alianças Improváveis

Dos seis Garou originais que partiram de Manchester em 1946, apenas dois sobreviveram. Outros foram recrutados, e não apenas Fenrir; feiticeiros Parentes, Garou de outras tribos. A rede de agentes de Kent contava com cerca de 200 membros. Nem todos

sabiam da verdadeira natureza da missão. Alguns acreditavam que eles estavam meramente ajudando a Inteligência Britânica na caçada por fugitivos nazistas. Mas todos compreendiam a importância da missão.

Em 1961, o grupo capturou Gustav Kriegs, um Fenrir Philodox que tinha sido fundamental no trabalho do projeto Übermensch. De todos os traidores, apenas Kriegs se comportou como um Fenrir. Ele esperava que os Fenrir o encontrasse. Ele não demonstrou medo. Ele passou seus últimos dias escrevendo um testamento. Ele cumprimentou Kent como um irmão e o presenteou com o testamento. Então, Kriegs pegou um velho revólver carregado de balas de prata, enfiou em sua boca, e suicidou-se, espalhando seu cérebro pelas paredes.

Kent leu o Testamento, e o que ele leu o fez entrar em frenesi.

A natureza exata do texto permanece em segredo, mas em 1991, uma pequena parte apareceu em um quadro de avisos de uma universidade alemã. Apesar dos maiores esforços dos Fenrir, a parte foi usada para manchar o nome da tribo. Até hoje, quando um filhote passa por sua Primeira Mudança, muitos dos Garou mais experientes sussurram que os Crias de Fenris são fascistas, com um preconceito racial.

O Testamento, a parte que se tornou pública diz:

“Todos os Verdadeiros Filhos de Fenris devem tentar assegurar que os mortais sejam das raças de procriação mais puras. Todos aqueles de raças inferiores devem ser descartados, mortos, para assegurar que nossa rala, nossa verdadeira linhagem de Fenris seja mantida.”

Expulando os Monstros

Vocês foram muito ensinados sobre a importância da honra. Mas algumas vezes nós temos que agir como um braço da justiça — da vingança. E algumas vezes essas tarefas podem parecer desonradas. Tais como nossa guerra contra a seita de cultistas humanos que se nomeavam a Sétima Geração. Esses monstros buscavam corromper as crianças do mundo para melhor servir a Wyrn, para gerar Malditos... pelo menos era o que diziam. Eles se escondiam muito bem, para que assim pudessem corromper aqueles mais fracos que eles sem represálias. Mas nada permanece oculto dos olhos dos Garou para sempre. Quando chegaram as notícias dessas atrocidades até nossa tribo, a partir de contos reunidos pelos mais sábios de nossos filhos e filhas e verificadas pelos Presas de Prata da América, nós não tínhamos o que discutir. Nós sabíamos o nosso caminho.

Nós não convocamos assembleias. Nós não procurávamos renome. Nós simplesmente tentamos caçar e acabar com o mal, um maldito ofensor por vez. As outras tribos estavam assustadas em quão cautelosos e deliberadamente nós perseguimos a questão. Nós buscamos alianças com as outras tribos — e outras criaturas — e um por um, nós matamos os cultistas. Suas mortes não foram rápidas e nem fáceis, e os cultistas da

Sétima Geração morreram de maneiras criativas e não ortodoxas. Alguns foram capturados e levados ao extremo norte da Noruega, onde Garou lupinos adolescentes eram soltos para caçar essas criaturas vis. Outros eram deixados nus, sangrando e deixados para morrer no frio do inverno. Mas a maioria morreu onde estava. Contas bancárias pertencentes aos cultistas desapareceram, e as doações às casas de caridade para crianças aumentaram. Nós e nossos aliados entregamos os afiliados ao culto para a imprensa e para a polícia. E pouco a pouco, o culto morreu. Se tornou uma caça. Nós brincamos com nossa presa, saboreando o tremor e o terror das criaturas mais patéticas e desprezíveis da Wyrn.

Enquanto os Presas de Prata, sobre a bandeira do Rei Albrecht, destruíram o culto na América do Norte, nós limpamos a casa na Europa e mais além. O último cultista que encontramos foi um padre irlandês católico — pode imaginar isso? Nós o encontramos em uma prisão na Bélgica, onde chegamos através da Umbra para visitá-lo. Cinco Fenrir ficaram de vigia na última longa, longa, noite do padre, que destruiu a vida de tantos. Os guardas da prisão o encontraram no alvorecer. Ninguém perguntou o que tinha acontecido. Nenhuma investigação foi feita. Nenhuma menção foi feita para a imprensa. Nós uivamos naquela noite. A terrível tarefa fora completada.

Mas foi verdadeiramente desonrada? Fazer esses bastardos pagarem antes de libertá-los? Eu deixo isso para você pensar consigo mesmo. Considere isso uma prova.

Ouçá. Nem todos os inimigos que nós descobrimos eram estrangeiros. Nós tivemos que colocar nossa casa em ordem também. Você não acha que nós toleraríamos os malditos Espadas de Heimdall sujando nosso nome, acha? Se a crença dele sobre a cor da pele ser algum tipo de indicação da verdadeira força fosse tudo o que era para eles, nós os deixaríamos morrer por si só. Quão longe eles chegariam, se eles não podiam mais enxergar o que tornava um homem ou mulher forte? Mas nós descobrimos algo mais — eles não eram apenas um grupo podre de filhotes. Eles eram peões no jogo de mais alguém. **Isso** nos enfureceu. **Nenhum** verdadeiro filho de Fenris se permite ser **usado**.

Nossos Theurges e alguns feiticeiros Parentes investigaram pelo oculto movimento, em busca de qual força estava usando os Espadas de Heimdall. Em 1998, a resposta apareceu: a Thule Gesellschaft. O ataque inicial aconteceu em Bonn, onde no meio de uma carnificina de algum tipo de conflito entre os Sanguessugas, os Garou dos Crias de Fenris destruiu uma das casas de reunião da chamada Sociedade Thule.

Por dois anos completos, nós não agimos mais contra a Sociedade Thule. Nós tínhamos problemas maiores.

Em novembro de 1998, o Olho de Wotan surgiu no céu. Por razões que nem podemos imaginar. Ele está de volta, mais forte do que nunca, e está nos observando. Seu olho vermelho e brilhante zomba de nós, desdenha

de nossa incapacidade de impedi-lo. Apenas o Ragnarok e a terceira vinda de Fenris podem pará-lo.

Em julho de 1999, algo aconteceu na Índia. Algo terrível. Algo despertou. Ninguém sabe quantos Crias morreram combatendo essa criatura.

Mas em outubro de 2001, sobre um luar no norte do Canadá, nossa tribo enfrentou pela última vez os Filhos de Heimdall e a Sociedade Thule, e seus outros peões, a seita mortal Asatru Futhark. Os remanescentes dos Futhark se reuniam no Canadá, protegidos por gangues de motoqueiros, esperando uma ordem da Sociedade Thule. Por três dias, nos céus ao norte de Labrador choveu sangue, fumaça e fogo, enquanto nossa grande Tribo batalhava contra os traidores, e seus aliados mágicos. Muitos Fenrir caíram, mas quando a fumaça dissipou, as Espadas de Heimdall, a Sociedade Thule e os Asatru Futhark não existiam mais. Nós passamos aquele inverno caçando os remanescentes daqueles grupos, e nós não acreditamos que alguém tenha sobrevivido. Nós fomos perfeitos.

Retorno ao Lar

Na véspera do Ano Novo, Uppsala na Suécia recebeu vários estrangeiros, presentes graças a uma convenção de espécies. Eles eram soldados, bombeiros, pilotos, padres, estudantes, policiais, escritores, músicos, espiões, médicos, advogados e exploradores. Eles vieram de todos os lugares do mundo, da Europa, das Américas, Ásia e África. Eles eram de uma dúzia de raças, cores e credos. Curiosamente nenhum deles ficou em seu hotel naquela noite.

Na escura meia-noite, um uivo pode ser escutado. Por um breve, veloz, perfeito momento, os Crias de Fenris tinham voltado para casa.

Nós estávamos sob o céu nórdico, sob o ardente Olho de Wotan e a dança das Luzes do Norte, a abóbada estrelada do Céu e chamávamos pelo Grande Fenris. Hominídeos, lupinos e impuros se uniram em louvor a Gaia e ao Grande Pai Lobo.

“Ouçam isso,” gritou o Mestre de Rituais para que todos escutassem. “Nós somos os Crias de Fenris. Nós temos seu sangue sagrado correndo em nossas veias, em nossa força, sabedoria, conhecimento e honra!”

“Ouçam isso! Não há sangue mais puro do que o sangue de heróis! E esse sangue queima em nós, filhos do Fenris. Não importando de qual terra nós viemos, nós somos os filhos de Fenris!”

“O Ragnarok está chegando, e nós certamente cairemos,” ele gritou, e pareceu que o odioso Olho de Wotan brilhou mais intensamente. “Mas a nossa passagem fará que o próprio céu chacoalhe e que a terra trema a nossos pés!”

“Inimigos de Fenris, sejam vocês os Jotunn, demônios, humanos ou Svartalf, tremam de medo. Porque essa noite, nós banquetearemos!”

E a maioria de nossa tribo, unida pela primeira, e talvez a última vez, contou a história de nossos feitos, e os feitos de nossas matilhas, e os feitos dos caídos. Nós falamos da caçada à Sociedade Thule, à Sétima Geração, aos Sanguessugas de Bonn, das Espadas de Heimdall; nós falamos da guerra na Alemanha e das batalhas na América. Nós falamos da queda da horrenda bruxa Baba Yaga e do surgimento do Olho de Wotan.

E nós uivamos. E o uivo subiu aos céus e perturbou os sonos dos que dormiam milhares de quilômetros de distância. Crianças dormiam tranquilamente em suas camas, os cansados descansavam, e o mal, os corruptos, os pervertidos, os verdadeiramente fracos, nunca dormiram tranquilamente novamente. Nós uivamos e nosso uivo ecoou através do cosmo... e a uma grande distância, algo uivou em resposta, num som fraco e baixo, mas ainda assim determinado e destemido.

E, apenas por um momento, o Olho de Wotan se apagou.

No alvorecer, nós seguimos nossos caminhos, e voltamos para nossas próprias vidas, nossas guerras e nossas nações. Mas partimos sabendo de uma coisa, uma verdade.

Nós somos os Crias de Fenris.



Capítulo Dois: Filhos de Fenris

*A furore normannorum libera nos domine
(Oh Deus, livre-nos da Fúria do povo nórdico)
— oração francesa comum do século IX*

Pele-de-Ferro incentivou o filhote a ficar imóvel, enquanto olhava em volta, esperando ver o grande lobo branco que era o patriarca dos Fenrir do norte da Europa. O frio do inverno pairava no ar, mas ele não estava preocupado. Ele sabia que não esperaria muito. Afinal de contas, Dentes do Trovão tinha concordado em vir aqui e o grande lobo não era conhecido por quebrar sua palavra. Um momento depois a grande fera veio atravessando a floresta, dificilmente fazendo um barulho para tudo o seu tamanho. Mesmo em forma lupina, Dentes do Trovão era imenso — ele tinha pelo menos 80 quilos, isso numa estimativa baixa.

Ele se aproximou do filhote sob a custódia de Pele-de-Ferro, sua respiração enchendo o ar enquanto olhava o filhote com interesse. Então ele rosnou,

levantou a imensa pata, e atingiu o jovem na cabeça, mandando-o de cabeça em um banco de neve. O filhote se recuperou, encarando Dentes do Trovão com um rosnado furioso, o que Pele suspeitou que agradava ao velho lobo.

“Porquê você me bateu?” o filhote disse. Sua expressão era furiosa, mas curiosa. Mais importante que isso, ele não foi tolo o bastante para atacar, o que era bom.

Dentes do Trovão não respondeu de imediato, ao invés disso, se sentou nas coxas enquanto media a reação do filhote. O cliath parecia confuso, mas superou a raiva enquanto observava Dentes do Trovão cautelosamente. O velho lobo esperou um momento, então começou a falar.

O Mundo Espiritual

Muito bem. Parece que você aprendeu tudo que podia da história da nossa tribo, agora deve apenas aprender nossa cultura. Isso parece ser uma tarefa fácil, hmmm? Mas lembre-se que a história que você aprendeu foi escrita por homínídeos e que somos muito mais que isso. Nós somos, na verdade, muito mais do que muitos nos dão o crédito de ser. Ouça atentamente, eu vou te dizer quem nós somos, em vez do que nós já fizemos. No centro de tudo, nós lutamos por propósito, por amor, por risadas, por espírito, pela própria essência da vida. Nós lutamos por Gaia, a personificação de tudo, e Ela está em tudo que vive ao nosso redor. Ela é o mundo natural, também — as rochas, o céu, o mar. Todas essas coisas suspiram com a respiração de Gaia, elas também são nossa realidade. Mas coisas feitas, construções, autômatos — esses não carregam mais a marca de Gaia. Elas foram distorcidas em coisas que ficam por conta própria, aparte do todo. Elas são corrupções, são evidências de que o mundo está sendo consumido. Nós não odiamos essas coisas, mas lutamos para evitar que sejam feitas. Sua existência diminui Gaia e, dessa forma, diminui todos nós. É claro, não somos tolos quanto a nossas opiniões aqui; mesmo o mais exausto dos lupinos vê a utilidade de ferramentas, e lares, e outros instrumentos de praticidade. É o excesso que nós tomamos como ofensa. E esse excesso está por toda parte dentro do território que os humanos chamam de casa.

Saiba disso: Gaia é vida. Eu, você, os humanos, os lobos, cada coisa viva. Ela é a alma do mundo, é por isso que lutamos contra a corrupção ao nosso redor. Qualquer coisa a menos significa a aceitação da destruição da nossa Mãe.

Grande como é, Gaia não existe no vácuo. Ela é a origem de toda a vida, a razão de tudo, mas ela não age sozinha. Existem três aspectos de seu ego, três arquitetos que juntos dão forma ao mundo. Eles são Dela, mas ainda assim separados Dela. Eles dão a vida, mesmo agora guerreando entre si e, dessa forma, ferindo Gaia. Nós lutamos para pará-los, para curá-los, para restaurá-los à criação. Eles são conhecidos como a Tríade — substância, a Wyld; criação, a Weaver, e destruição, a Wyrn.

A Wyld

Todas as coisas e nada; essa é a Wyld. É a possibilidade selvagem, sem forma, sem molde, a substância das quais as lendas são feitas. É daí que nós viemos, filhote, onde nossos espíritos são meras efêmeras e nossos corpos ainda serão feitos. Gaia pega esse material, sopra vida em nós e nos solta no mundo. Mas é apenas espírito quando nos deixa voar; isso não se torna real, um corpo, uma coisa, até que a Weaver nos dê forma e substância.

Contudo, a Wyld é mais que uma simples criatura; é possibilidade. É o potencial tanto para o bem maior quanto para o mal doentio no mundo, para o amor e o

ódio, para a vida e a morte. A Wyld não liga pro destino das coisas, pois simplesmente é; não sente culpa, ou remorso, nem sede de vingança contra aqueles que curvam a criação ou deixam de lado. Sozinha entre a Tríade, a Wyld não é consciente; isso faz dela o único aspecto puro que resta na Tríade, ileso em sua natureza bela e dura.

A Weaver

Uma coisa não é uma coisa até que tenha um nome, assim é a Weaver que nomeia todas as coisas. É dito que ela olhou o infinito plano das possibilidades que era a Wyld e ficou louca, prendendo tudo em sua teia da criação. Talvez tenha acontecido. Mas ao fazer isso, ela deu forma à criatura que personifica a força da destruição no universo — Jormungandr, a Wyrn. Com sua loucura, esta criatura ficou presa na visão da realidade da Weaver e agora todos sofrem como resultado.

Apesar de ser verdade que a Weaver prende todas as coisas em sua teia de padrão, também é verdade que essa teia provê forma e estrutura para o mundo ao nosso redor. Sem isso, o mundo como entendemos não existiria. Tudo seria a insanidade caótica da Wyld. E assim, não pense que a Weaver é o único inimigo. Ela é a força de criação no mundo, mas também é a força que aprisiona o mundo em êstase. É trabalho da Wyrn mantê-la em cheque, despedaçar os alicerces de sua teia para que ela se dissolva em matéria prima da Wyld uma vez mais, permitindo que ela crie de novo. Mas, infelizmente, as coisas não ficaram em equilíbrio por muito tempo.

A Wyrn

De toda a Tríade, a Wyrn é a que figura com maior proeminência em nossas lendas e cultura. Jormungandr, a grande serpente do mundo — esta é a besta que estamos destinados a matar durante o Ragnarok, no fim do mundo. No tempo antes do tempo, a Wyrn era a força da destruição no mundo. Não a força corruptora que nós conhecemos hoje, mas a força de equilíbrio, comprometida em despedaçar a êstase e infundir o mundo com um tipo de dinamismo, que permite a mudança sem sucumbir ao fascínio despreocupado da Wyld. Mas isso não era para ser assim; a Weaver nomeou a Wyrn, e assim lhe deu substância. Ao fazer isso, a transformou em uma criatura, em vez de um conceito, ou uma força da natureza. E quando ela enlouqueceu, ela arrastou a Wyrn para sua teia de padrão, aprisionando-a em suas amarras por toda a eternidade.

Alguns dizem que o mundo voltaria a ser o mesmo se a Wyrn pudesse ser libertada dos fios da teia da Weaver. Nós não nos preocupamos com essa possibilidade, pois está além de nós. O que nos importa agora é o fato de que a Wyrn destrói tudo o que toca com seus golpes, mergulhando o mundo no caos e despedaçando a teia inteiramente. Sem a Weaver, a Wyld é o caos. Sem a Wyld, não somos nada. Não importa como a Wyrn chegou a esse presente estado, nós

Vocabulário dos Cria de Fenris

Os Crias de Fenris, como os Fianna, têm a tradição de usar a terminologia tribal especial para denotar coisas peculiares à tribo. Por exemplo, um Fenrir pode chamar uma seita dos Crias de Fenris de “hov”, mas é improvável que use o termo em companhia mista ou para se referir a uma seita de tribo, ou tribos, diferentes. O vocabulário aqui é inteiramente opcional, fornecido aos leitores que apreciam tons mais exóticos.

Alf (pl. Alfár) — Fadas

Forseti — Philodox

Fostring — Raça

Gode — líder espiritual da seita (freqüentemente o Mestre do Ritual)

Godi — Theurge

Holmgang — desafio

Hov — seita

Jarl — líder da seita (geralmente um Modi)

Jormungandr — a Wyrn

Jotunn — servos da Wyrn, inimigos históricos dos Crias

Len — divisa do caern

Modi — Ahroun

Rotagar — Ragabash

Skald — quando com letra maiúscula, um Galliard Fenrir; quando minúscula, um bardo ou contador de histórias nórdico

Ting — assembléia

Vandring — percorrer atalhos

Vette (pl vettir) — Changelings

Aetling — Parente

devemos lutar contra ela se quisermos manter a ordem no mundo. Não podemos libertá-la e não podemos destruí-la — até que chegue a hora do Ragnarok. Então, o mundo recomeçará e tudo estará em equilíbrio novamente.

Fenris

Tempos atrás, antes do início, antes que houvessem Garou, antes que o mundo precisasse dos Garou, Grande Fenris corria livre no mundo, se glorificando na recompensa da presença de Gaia. Contudo, com o advento da loucura da Weaver e a agonia cativa da Wyrn, os deveres de Fenris no mundo mudaram dramaticamente. Ele se tornou um guerreiro selvagem, dedicado a proteger Gaia das maquinações prejudiciais de ambos os seres. Ele procriou com Ela os Fenrir, espíritos selvagens presos em corpos carnis, totalmente comprometidos em exterminar toda e qualquer ameaça à sua Mãe, Gaia.

Isso é o que você deve lembrar de Fenris e sobre nós mesmos. Ele não está interessado em proteger os fracos, ou em curar os doentes, ou em endireitar os enganos do homem. Ele não liga nem um pouco para humanos, ou lobos, ou quaisquer outras criaturas na face da Terra, ou até mesmo no mundo dos espíritos. Fenris existe somente para arrancar a maldade da Wyrn do mundo, para

manter Gaia a salvo de seus golpes na teia da Weaver.

Fenris é um mestre rígido. Ele não liga para gente, exceto no sentido mais distante possível, e ele não está interessado em nossas próprias dificuldades ou enganos. Ele luta pela segurança do mundo, e se nós somos fortes o bastante para fazer isso, então ele nos dará poder, e orientação, e resolução. Se somos fracos, ele vai nos deixar de lado, pois não podemos ajudá-lo em seus propósitos.

As outras tribos não entendem a profundidade de nosso comprometimento com Fenris e, por extensão, Gaia. Eles pensam que somos frios e duros, e estão certos. Eles estão preocupados com coisas materiais, com poder e pessoas e lobos e ideais. Nós não ligamos para tais trivialidades; apenas Gaia importa, e nossa dedicação para Ela é absoluta. Outros Garou olham para isso e ficam surpresos, pois não podem compreender tal fanatismo cruel por qualquer causa. Eles não são capazes de manter o nível de comprometimento praticado pela ninhada de Fenris, então nos chamam de duros e brutais para disfarçar suas próprias fraquezas. Mas nós não somos enganados: temos a retidão do nosso lado e, se preciso, nos sacrificaremos, nossas matilhas, nossa tribo — até mesmo toda a humanidade — para proteger o espírito do mundo. Essa é a força que as outras tribos não conseguem entender. Fique orgulhoso, filho de Fenris, pois sua é a

grandeza desconhecida a qualquer outra criatura da Terra.

A Ninhada de Fenris

Além dos Fenrir, Grande Fenris tem muitas outras crianças que agem como instrumentos de sua vontade. Eles variam de forma e temperamento, mas todos possuem uma coisa em comum: estão todos dispostos a se sacrificar para servir os propósitos de Fenris, e por fim, de Gaia.

Agora, deixe-me ser claro em um ponto aqui: nós não queremos morrer. Não somos ansiosos por encarar a Wyrn em batalha, e deixar nossos amigos e crianças para trás. Eu ouço as caricaturas que fazem de nós, de monstros sedentos de sangue, todo o tempo nos encontros, e isso me enoja. Não, em verdade nós, talvez mais que qualquer outra tribo, queremos **viver**. Nós desfrutamos o próprio fato da nossa existência, e valorizamos o amor de nossos Parentes mais do que as palavras podem dizer. Mas se amamos verdadeiramente essas coisas, e se as honramos, devemos estar preparados para **sacrificá-los** na busca pelo bem maior. Não podemos viver e amar se a Wyrn está invadindo os portões de nossas casas. Devemos lutar, e talvez morrer, para evitar que isso aconteça. E devemos estar preparados para aceitar 100% de mortes se isso significar fazer o mundo um lugar seguro pros outros. Devemos fazer essas

coisas, porque seríamos hipócritas de último grau se não o fizéssemos. Entendemos isso, assim como os espíritos da ninhada de Fenris.

Primeiro entre esses espíritos estão os Surtur, musculosos gigantes de fogo que existem apenas para avivar a fúria dos Fenrir e ter certeza que não caíamos em complacência nos dias que precedem o Ragnarok. Também de importância histórica estão as Norns, conhecidas como os Destinos por alguns e como Fúrias por outros. Essas são os espíritos da sabedoria, e as temos em alta consideração. Elas oferecem orientação a poucas tribos, e é minha suspeita que as Fúrias Negras nos odeiam tanto, em parte porque somos uma das poucas tribos escolhidas, o que transforma as tiradas das vadias contra nós em palavreado inútil.

Também são importantes para nós, vários espíritos animais, incluindo os Lobos Fimbul, ou Lobos de Guerra. Esses lobos da cor do gelo e olhos azuis — sim, filhote, eles se parecem exatamente comigo — são espíritos da guerra e vingança, e reclamaram os gelados reinos do norte como seu território. Eu suspeito que eles têm alguma conexão com a Matilha de Gelo dos Presas de Prata, mas não temos como afirmar isso.

Os Hrafn são espíritos da astúcia, vestidos como corvos e falando preferencialmente com os Rotagar acima dos outros. É assim que os Lua Nova ganham a perspicácia que usam para nos atormentar em nos tornar



melhores lutadores. Também, os Senhores das Sombras são ciumentos por nossas conexões com os Hrafn. Eles gostam de pensar que os corvos pertencem a eles, e isso não é assim.

Os Cucos são espíritos da diversão que Fenris escolheu proteger, já que se diverte com suas artimanhas. Eles não são muito procurados por nós, pois são espíritos conhecidos pela astúcia. Nós conseguimos mais favores com os Hrafn, mas os Cucos são um pouco mais confiáveis.

Alguns espíritos são menos tangíveis. Sturms são espíritos da guerra, que guardam segredos com ciúmes e usam seu grande poder para testar os Fenrir que ficaram confiantes demais em suas próprias habilidades. Os Senhores das Sombras nos odeiam por essa associação também, pois isso mostra que seu próprio totem nos favorece tanto quanto aos Senhores. Nós não clamamos posse, é claro, nem faríamos isso; simplesmente achamos divertido que os Senhores fiquem tão irritados pelo nosso sucesso quanto a isso.

Os Bragir são espíritos da alegria e festança, servem para nos lembrar o porquê lutamos. É sempre prazeroso invocar e interagir com eles, pois eles existem apenas para nos trazer felicidade. Por alguma razão, provavelmente por ser parte da mágica deles, nós aprendemos a nunca tomá-los por garantidos, e conseqüentemente nos alegramos continuamente com sua presença.

Por fim, os Aegir são espíritos de viagem segura, provavelmente são eles que ensinam um jovem filhote como você como usar uma ponte da lua. Eles são espíritos humildes, mas apesar disso são úteis e necessários.

Angúrios

Seu papel na sociedade Fenrir será determinado pelo seu relacionamento com um dos mais importantes espíritos de toda criação — Luna. Você pode conhecê-la como a lua e a face que ela exibia durante seu nascimento influencia toda a sua vida. Quando eu nasci, a lua estava cheia e brilhante, não havia uma única nuvem no céu. E assim, meu papel sempre foi claro, mesmo antes de perceber o que eu era. O mesmo, você vai descobrir, é verdade com você, assim como é verdade com todos Garou que se preocuparem em escutar. Estas são, portanto, as faces de Luna, e o que significam para nós.

Lua Nova — Rotagar

Entre a maior parte das tribos, Garou nascidos sob a lua nova buscam questionar, desafiar e incitar. Enquanto isso é verdade até certo ponto entre os Crias também, os Rotagar são honrados mais freqüentemente por suas novas maneiras de pensar, suas táticas revolucionárias e sua furtividade original quando é hora de combater as criaturas da Wyrn. Enquanto muitos de nós acham tais táticas desonrosas, Grande Fenris deixou claro que devemos ser tolerantes com tais noções, enquanto eles aprofundarem nossa luta contra a Wyrn. Isso é o que nos

faz diferentes, e superiores, aos Senhores das Sombras, que usam muitas das mesmas táticas: mas eles as usam para avançar seu próprio status, enquanto nós desejamos apenas destruir nossos inimigos. Um inimigo morto é um inimigo morto, não importa como ele tenha ficado assim.

Os Rotagar são valiosos por outras razões também. Os espertos entre eles aprenderam como questionar nossos modos sem tropeçar no desrespeito. Quando nos preparamos para lutar, eles nos perguntam porque estamos fazendo isso, como isso serve a Gaia e como isso serve a Fenris. Eles nos fazem pensar se realmente precisamos lutar, ou se não há um meio melhor de fazer isso, quando está tudo dito e feito. Eles também desafiam o modo pelo qual escolhemos lutar e nos fazem questionarmos nossas táticas; alguns Fenrir são notavelmente banais na simplicidade de sua aproximação para lutar contra a Wyrn e os Rotagar nos ajudam a lutar com mais inteligência em vez de lutar com mais força. Isso nos ajuda a diminuir as mortes nas batalhas que escolhemos lutar, o que é melhor para todos nós a longo prazo. Pra resumir, eles nos mostram os caminhos que não foram tomados e nos fazem imaginar se não é o caminho que *deveríamos* ter tomado.

Lua Crescente — Godi

Os místicos da nossa tribo, os Godi, servem de ligação com o mundo espiritual, com Fenris e com o espírito do mundo. Focados como são em todas as maneiras espirituais e estudos arcanos, eles são, freqüentemente, menos proficientes fisicamente que a maioria dos Fenrir. Apesar disso, eles são forçados a se tornarem guerreiros formidáveis por seu próprio direito. Eles têm que ser, já que lidam com espíritos que não são indulgentes quando se trata de fraqueza. Alguns são conhecidos por fazerem cicatrizes em si mesmos, para levar a melhor contra os horríveis servos da Wyrn e até mesmo arrancar um de seus próprios olhos só para ganhar o favor de um espírito em particular que pode ajudá-los em sua busca. A maior parte dos Garou dão presentes e belas palavras aos espíritos para caírem em suas graças, mas não os Godi. Eles rastreiam os espíritos e os forçam a tomarem consciência a nosso respeito. Isso é o que os separa dos Theurges inferiores que vemos nas outras tribos.

É fácil subestimar esses lobisomens, pois eles — como os Rotagar — não seguem nossas idéias preconcebidas do guerreiro ideal. Contudo, tais suposições são perigosas, pois elas nos cegam pras verdadeiras forças do Godi e também nos deixam menos atentos ao fato de que eles, também, são guerreiros aterrorizantes. O Godi que canaliza seus talentos místicos para proeza de combate é um guerreiro de potencial impressionante, então não desrespeite suas habilidades.

Meia Lua — Forseti

Os juízes da nossa tribo, os Forseti, se recordam de cada lei, cada norma, cada tradição que os Fenrir consideram sagradas. Alguns Garou podem se contentar

em ser guardiões de registros e criadores de leis, mas os Forseti são mais que isso. Eles são **juízes**. Tradições são importantes para eles, mas o que é mais importante é que eles **pensam**, muito e com força, sobre o que está sendo dito e feito em qualquer situação, eles não temem julgar o que vêem. Eles dão propósito e estrutura à nossa sociedade, nos lembram o motivo pelo qual estamos aqui e o que tudo isso significa. Os Skalds podem nos inspirar, mas são os Forseti que nos castigam e nos lembram de quem somos. Muitos Crias consideram os juízes mestres rígidos, mas eles são sempre justos.

Lua Minguante — Skald

De muitos modos, os Skalds são ainda mais a epítome da força do Grande Fenrir do que os Modi. Eles riem, e cantam, e amam, e quando chega a hora, eles lutam como demônios e nunca se rendem. Onde os Forseti nos lembram de porquê somos, os Skalds nos dizem **quem** somos, e o que isso significa, e porquê isso é importante para nós. Eles nos lembram das lendas do passado, dos heróis do futuro, e das grandes lutas que nos infestam tanto o passado quanto o presente.

Skalds são mais frequentemente músicos ou cantores, mas também são poetas e contadores de história, mestres do conhecimento e artistas. Qualquer que seja a fonte de sua inspiração, eles as passam pro resto de nós e a usam para avivar sua fúria frente à destruição do firmamento de Gaia. Eles dão voz à fúria íntegra e indignação que sentimos em face à tragédia e invariavelmente nos dão a força de prosseguir quando o mundo já foi pro inferno. Contudo, diferente dos bardos de outras tribos, os Skalds nos inspiram pelo exemplo bem como pelo princípio. Ao invés de falar da glória de arrancar o coração da Wyrms, os Skalds vão lá e fazem isso, nos mostrando quão glorioso é. Quem pode evitar se inspirar por tais atos?

Lua Cheia — Modi

Como os maiores guerreiros de nossa tribo — e dessa forma, do mundo — os Modi são a fúria de Gaia que recebeu forma, são a voz de nossa fúria e ódio. São nossos líderes e nossos mestres, os primeiros a entrar em batalha e os últimos a sair. Ninguém pode apontar falha na grande coragem dos Modi, nem em seu comprometimento com Gaia e os Garou que a servem. Enquanto os outros augúrios executam funções dentro da tribo — questionar, arcano, julgamento, inspiração — os Modi têm apenas uma tarefa a executar: eles devem lutar contra a Wyrms com tal intensidade, tal fúria, que nada podemos fazer além de segui-los na abertura e nos atirar contra nossos inimigos com toda a energia que tivermos. Enquanto todos Fenrir envergonham os Garou das outras tribos por sua intensidade, os Modi

mostram a eles quão fracos eles realmente são.

Agora, eu devo dar a você uma palavra de cautela: muitos outros Garou, incluindo muitos dentro da nossa tribo, vêem os Modi como nada mais que máquinas de matar. Isso é um erro, pois eles são frequentemente muito mais que isso. Eles são aterrorizantes, sim, mas também são criaturas pensantes, versadas nas artes táticas e liderança de um modo que é difícil um não-Fenrir apreciar. É por isso que os planos que os Presas de Prata e os Senhores das Sombras fazem contra nós fracassam tão frequentemente; eles pensam que somos simples brutos, quando de fato estamos simplesmente focados na verdadeira tarefa à mão — lutar contra a Wyrms. Somos mais que capazes de fazer planos contra os outros, se nos importássemos em fazer isso. Tais coisas simplesmente estão abaixo de nós.

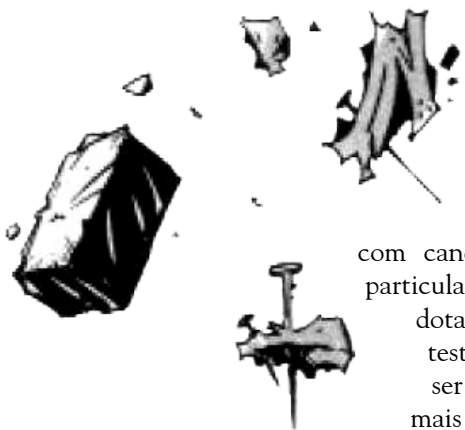
O Ritual de Passagem

Eu nunca conheci um Fenrir cuja Primeira Mudança não tenha sido traumática. E eu nunca achei um que não achou sua introdução à sociedade dos Crias muitas vezes pior... e eu estou me incluindo. Seja humano ou lobo, o jovem Cliath é forçado a fazer a transição de uma existência relativamente comum absorvida em si mesmo, para uma onde ele está lutando pela própria sobrevivência do mundo, contra um imenso e inflexível inimigo. Só isso já seria o suficiente para jogar a maioria no Harano, mas não os Crias. Não, nós somos feitos de um material mais duro do que isso.



Uma vez que o filhote tenha sido identificado e localizado, ele deve demonstrar competência e resiliência para com sua matilha antes de ter esperança de ser aceito. Habilidade combativa não é importante nessa fase; a maior parte dos filhotes não tem idéia de como lutar e nós não esperamos milagres deles. Contudo, ele deve demonstrar resolução, e compromisso, e fúria. Ele deve mostrar que está com vontade de lutar contra a Wyrn, e que está disposto a sacrificar **tudo** para manter a besta em cheque, e assim manter Gaia a salvo por mais tempo. Não é uma experiência fácil, muitos aspirantes a Crias morrem ou fogem aterrorizados das tarefas que colocamos em frente a eles. E isso é como devia ser: só os fortes são bem vindos aqui.

Além de passar nos testes de fúria e resolução, o filhote também deve demonstrar um brilho de potencial referente ao seu augúrio. Isso pode ser tão simples quanto um senso de humor frente ao sofrimento para um Skald, ou um surto de crueldade em um Rotagar. Algumas vezes,



com candidatos particularmente dotados, o teste pode ser muito mais difícil, como uma

invocação para um Godi ou uma grande batalha para um Modi. Tudo

depende do filhote e de suas próprias capacidades inatas.

Durante o ritual inteiro, e por um bom tempo depois dele, o filhote é constantemente testado pelos seus futuros colegas de matilha. Esses testes não são agradáveis; na verdade, freqüentemente inclui molestamentos raciais e sexuais desenhados para expulsar o jovem filhote da tribo. Perdemos muitos membros femininos para as Fúrias Negras graças a esse tratamento e, isso também, é como devia ser. Se um filhote não pode lidar com provocações e molestamentos de seus colegas de matilha, como poderia combater a Wyrn com alguma esperança de vitória? Nós queremos Garou que ficam de pé por si mesmos e arranquem o couro de quem os oprime; qualquer coisa a menos não vale nosso tempo. Uma vez que o filhote se prove para tribo, todos molestamentos acabam. Ainda o testamos, é claro, mas é mais pelo próprio bem dele do que pelo bem da tribo. Afinal de contas, precisamos manter nossos guerreiros afiados se quisermos manter nossa competência em batalha.

Mulheres entre os Fenrir

Dentes do Trovão ruma: Nos anos recentes, os Crias de Fenris tomaram a tarefa de observar duramente suas vidas e, em particular, por sua prática de excluir as mulheres de muitas posições e funções tribais importantes. Contudo, isso não é tão simples quanto parece. Primeiro, os hominídeos entre nós foram moldados principalmente pela sociedade humana e essa sociedade lhes diz que as mulheres são fracas e inferiores. Assim, eles exibem uma tendência de discriminar as fêmeas a despeito de sua herança, em desafio ao bom senso. Essa atitude persistiu entre as tribos por outra razão: fêmeas hominídeas, sendo o produto da sociedade humana, são ensinadas que são fracas e inferiores, e **acreditam** que são fracas e inferiores. E assim são singularmente nada especiais como guerreiras. Elas foram ensinadas que não poderiam lutar, então no momento da Primeira Mudança elas acreditavam que não podiam lutar, e assim não tinham nada a nos oferecer. Esses dois fatores reforçam um ao outro e, apesar de sempre ter havido fêmeas entre nós, por tempo demais elas têm sido poucas. Os lupinos dentre nós, tanto machos quanto fêmeas, pensavam que isso tudo era absurdo, e ficavam felizes em demonstrar esse fato a qualquer macho hominídeo que ousava fazer disso um argumento. Muitos lupinos deixaram nossa tribo com desgosto quando essa atitude começou a ficar fora de controle, engordando os números das outras tribos no processo (Estou de fato convencido que as Fúrias Negras se formaram como o resultado de um êxodo particularmente grande, mas poucos em ambas as tribos acham essa possibilidade muito plausível).

Nos anos recentes, hominídeas fêmeas decidiram em grandes números que não estão mais dispostas a aceitar o credo humano da inferioridade feminina, então bom para elas! Agora que acreditam que são capazes, elas se tornaram lutadoras decentes uma vez mais e hominídeos machos em nossa tribo estão menos inclinados a chamá-las de inferiores. Isso é ótimo, pois significa que não estamos mais sob o risco de perder metade da nossa população pras Fúrias Negras anualmente. Ajuda o fato de que a dominação hominídea na nossa tribo diminuiu, o que levou à atual relaxada nas absurdas práticas sexistas, que uma vez infestou a tribo. O foco agora está onde sempre deveria ter estado: nosso objetivo é esmagar a Wyrn, de expulsá-la do mundo. Qualquer guerreiro que nos ajudar a fazer isso é bem vindo, não importa o sexo.

Sophie Soncheel replica: Eu não quero começar uma discussão aqui, mas acho que é digno mencionar que eu não sou a única filha de Fenris, macho ou fêmea, que canalizou o espírito de uma ancestral famosa por sua força dentro e fora do campo de batalha. "Lutadoras decentes uma vez mais," o caramba. "Lutadoras decentes, como sempre" seria mais preciso.

Raças

Então. Agora você sabe dos espíritos, que constituem e dão forma ao mundo, e dos que guiam nossa tribo. Agora você sabe como dividimos nossa tribo e como trazemos novos membros para nosso meio. O que você ainda não sabe é de onde nós viemos, isso é o que eu vou te explicar agora. Os Fenrir nascem de lobos e humanos, são mantidos por cruzamentos entre Fenrir e ambas as espécies. Garou que nascem de lobos são conhecidos como **lupinos**, e têm uma visão do mundo colorida por suas raízes caninas. Os nascidos dos humanos são conhecidos como **hominídeos**, e esses são basicamente humanos em seu modo de ver o mundo. Há outra raça, que é muito mais rara do que as outras duas, formada quando um Garou escolhe reproduzir com outro Garou. Isso é proibido pelas leis da nossa sociedade, mas acontece de tempos em tempos. Tais criaturas são muito menos comuns entre os Fenrir do que entre outras tribos, apesar de paradoxalmente, também serem tratados melhor aqui do que em qualquer outra tribo. Os Fenrir construíram uma sociedade dura, mas verdadeiramente igualitária, onde todos têm chance de provar seu valor. Nenhuma outra tribo pode dizer isso — nem os amantes da paz Filhos de Gaia, nem as bitoladas Fúrias Negras! Então, aqui está o que você precisa saber de cada uma das outras raças Garou.

Os Nascidos dos Lobos:

Lupinos

Apesar de serem a raça mais próxima ao coração de Grande Fenris, o número dos lupinos caiu dramaticamente nos anos mais recentes. Isso se deve inteiramente às atividades dos humanos, que temos sido incapazes de deter devido ao respeito que temos pelos limites das outras tribos Garou. Aqui na Escandinávia as coisas estão indo muito bem e temos muitos lobos que chamamos de Parentes. Isso é o mesmo nas regiões do norte da América, apesar de que naquela região, a razão vai da inacessibilidade natural da região ao grande esforço por parte dos Garou. Os lobos são muito menos do que já foram tempos atrás, mas ainda existem muitos nos lugares selvagens no mundo. Só que existem poucos lugares selvagens restantes no mundo e, para muitos, isso é um sinal que o Ragnarok está bem sobre nós.

Os lupinos preenchem muitos papéis entre os Fenrir. Eles estão, é claro, muito mais próximos da vontade de Gaia que qualquer hominídeo ou impuro poderia esperar estar e é dito que Grande Fenris prefere a companhia dos lupinos à dos maiores hominídeos. É dito corretamente que ele só compartilha suas mágicas com os Godi lupinos; hominídeos podem ganhar um tempo para serem ouvidos, mas devem se apoiar em sua ninhada para aprenderem seus dons, ao invés de aprender com nosso próprio pai. Isso, talvez, é porque os hominídeos gastam tanto tempo lutando nas guerras humanas: eles buscam

aceitação de Grande Fenris, e não conseguem imaginar outro meio de ganhar isso além de proeza em batalha. Mas isso não está certo nem errado; Grande Fenris aceita a todos nós, e simplesmente deseja que todos aceitemos nossos papéis ao invés de tentar usurpar as tarefas dos outros.

Os Nascidos dos Humanos:

Hominídeos

Onde os lupinos mantêm suas patas no pulso dos desejos de Gaia, os hominídeos servem como nossa ligação com o mundo humano, que nós estamos encarregados de policiar e proteger bem como às áreas selvagens que tantos de nós chamam de lar. Lembre-se que os humanos são tão filhos de Gaia quanto os lobos, e é por isso que Gaia, em Sua sabedoria, nos fez criaturas de ambos os mundos. Hominídeos são, é claro, os mais numerosos de todas as raças Garou, e sua influência tem dado forma à cultura e estrutura das tribos de modo crescente até os anos recentes. Enquanto isso tem suas vantagens, o resultado final é que nós acabamos envolvidos com guerras que não são nossas, políticas que não escolhemos e sociedades que não gostamos. De fato, foram as ligações com sociedades humanas que introduziram a ridícula corrente chauvinista nos de mente fraca da nossa tribo nos anos recentes, e foram essas mesmas ligações que incitaram nossos inúteis companheiros de tribo a promover ideologias fascistas e autocráticas durante os anos negros da Segunda Guerra Mundial. Tudo isso é inutilidade, tudo isso pertence aos hominídeos. Mas não devemos ser tão duros com eles sobre tudo isso, pois eles contribuíram muito para nossa tribo ao longo dos anos.

Considere, por exemplo, o conceito da história. Parece elementar, eu acho, mas é algo que os lupinos não compreendem, pelo menos no começo. Leis, costumes, ética — essas também são coisas humanas, eles se provaram inestimáveis ao dar estrutura, propósito e significado à nossa tribo. São os aspectos humanos dos hominídeos que nos transformaram em seres pensantes, capazes de bondade e compaixão, pensamentos e previsão. Eles fazem de nós pessoas, ao invés de simples bestas. Veja os Garras Vermelhas: com toda sua fúria, eles são criaturas inferiores, pois não têm humanidade no sangue. Eles pensam que isso é uma bênção, mas estão enganados: é uma maldição, e das grandes. Eles estão condenados à extinção porque não conseguem ver além de si mesmos. Lembre-se disso, antes de amaldiçoar os humanos.

Os Nascidos dos Garou:

Impuros

Os impuros no mundo nascem de um doloroso pecado da parte de seus pais: ao esquecer do lobo e do humano dentro de nós, eles produzem uma monstrosidade pervertida que não tem conexão com

nenhum deles, e ao fazerem isso, se condenaram por toda a eternidade. Contudo, isso não é culpa do impuro; na verdade, a criança sofre como os pais jamais sofrerão pelo crime que cometeram. Isso é triste, mas é como as coisas são. Nós não temos compaixão por eles, e eles não podem por isso. Ao invés disso, damos a eles a única coisa que podemos: oportunidade. Um impuro é tão capaz quanto um lutador, tão potente quanto um místico, um contador de história tão ávido quanto qualquer homínido ou lupino, e você deve sempre lembrar disso. Se eles podem se segurar com o resto de nós, se podem cumprir seu dever para com Fenris e Gaia, puta que pariu, é melhor você dar a eles o respeito devido. Eles não são abominações a menos que escolham esse caminho, e as próprias deformidades que os infesta por toda a vida dão a eles uma resolução que as outras raças sequer podem começar a entender.

Colocando essas verdades de lado, os impuros são estéreis, e assim não podem contribuir para a sociedade Garou em gerações futuras. Isso lhes dá um status social mais baixo que as raças “puras”, e isso está certo — enquanto eles podem ser dedicados e lutadores potentes, eles não podem ter filhos, desse modo não podem entender verdadeiramente pelo que estamos lutando. É preciso ser parte da vida para conter a enormidade do presente que recebemos de Gaia, e isso é algo negado para sempre a eles. Não os persiga pelo seu status amaldiçoado; isso é quem eles são, e eles não têm controle sobre isso. Ao invés, simplesmente aceite pelo que é: uma realidade infeliz no mundo em que vivemos.

Parentes

O valor de nossos Parentes é incalculável. Eles são, nos termos mais simples possíveis, o futuro de nossa raça, e a força de vontade de Gaia manifestada na Terra. Eles incluem as metades separadas de nossa identidade, e se combinam com um fragmento de espírito para fazer de nós o que somos. Não podemos subestimar seu valor para nós. Contudo, o mais importante é o fato de que eles também representam as próprias razões pelas quais lutamos — eles são os que amamos e apreciamos, os que nos inspiram a lutar quando toda esperança parece perdida. É preciso grande força para sobreviver entre os Fenrir, já que não somos um povo tolerante. Mas somos ferozmente protetores, e nunca permitiremos que nossos Parentes sofram se pudermos evitar. Poucas das outras tribos podem dizer isso com tanta convicção quanto nós podemos, se é que alguma tenta.

Pra complementar seu valor utilitário, os Parentes também nos são valiosos de outras formas. Os lobos entre nós expandem seu território ainda que estejamos ocupados lutando contra a Wyrn, e aprendem segredos sobre a Wyld que de outra forma, nós perderíamos. Eles são criaturas espertas e consideradas, e seu sentido de familiaridade e dedicação um para com outro é algo do qual podemos tirar lições. Mesmo que você seja homínido, você devia investir algum tempo em aprender sobre os lobos ao nosso redor. Suas

contribuições para nossa identidade são sutis, e ainda assim extremamente importantes.

Parentes humanos são tão importantes quanto os lobos, e talvez ainda mais em muitos contextos. Eles nos dizem sobre sociedades e governos humanos, e nos ensinam sobre leis e éticas e valores. Eles nos lembram que somos mais do que apenas máquinas de destruição: somos pessoas também. Quando estamos doentes ou machucados, eles cuidam de nós até voltarmos à saúde. Quando estamos em problemas legais com a sociedade humana, eles nos ajudam. Quando estamos encarando vampiros ou Dançarinos da Espiral Negra, eles estão prontos para nos ajudar com armas de prata e mísseis de fogo. Apesar de não sentirem a fúria que sentimos, eles são numerosos, passionais e altamente motivados. Sem eles, a Wyrn teria nos esmagado tempos atrás.

Com isso em mente, saiba disso: nossos Parentes não são bens móveis para você. Eles não são coisas. Não são moeda para ser trocada ou brinquedos a serem usados. Eles são criaturas que vivem, respiram e pensam, e você **deve** honrá-los e respeitá-los. Se você falhar em fazer isso, você será morto. Um Fenrir que não pode proteger seus Parentes é pior que inútil; ele é a violação do futuro que todos representamos, e tudo que esperamos alcançar. Mais que isso, não há honra em dar uma de valentão em um humano ou lobo que são lamentavelmente mais fracos quando comparados com você. Você é um guerreiro, e se espera que você aja adequadamente. Se você não agir, então merece tudo o que as Fúrias farão com você em resposta.

Campos

Grrrrr. E agora, com algum entendimento da cultura dos Crias de Fenris para dar firmeza a você, eu devo falar sobre os que desviariam essa cultura pela própria cabeça. Esses são traidores da nossa causa, um e todos eles, e você faria bem em evitá-los. Eu falo dos grupos conhecidos como campos, bandos de Crias que não estão contentes com nossos esforços, e buscam levar a tribo em direções diferentes, para longe de seu verdadeiro objetivo de simplesmente lutar contra a Wyrn e proteger Gaia. Todos oferecem lamentáveis racionalizações para sua existência, mas não deixe que isso o engane: eles são covardes, abominações esquisitas que simplesmente não entendem o que os Crias realmente são. Contudo, isso não significa que não são parte de nossa tribo, nem que você deva ignorá-los completamente. Você deve aprender sobre eles, isso é o que faremos agora.

A existência dos campos não é surpreendente, já que toda cultura tem seus elementos laterais. Contudo, ainda bem que Crias com bom senso têm pouco interesse neles. Seja como for, o papel que eles cumprem é crucial, e eles fazem muito para demarcar o tom político de nossa interação com outras tribos. Não desdenhe tais políticas! As outras tribos são nossas aliadas, goste ou não, e devemos ser capazes de interagir com elas de uma maneira positiva se esperamos cumprir mesmo uma fração de nossos objetivos.

As Valquírias de Freya

É estranho; nas terras ancestrais, nos lugares antigos, onde Freya e as Valquírias talvez sejam mais veneradas, esse campo não existe. Não existe porque não precisa existir; não serve a nenhum propósito. Aqui, em nosso lar ancestral, onde o sangue dos lobos corre forte e a sabedoria dos lupinos domina nossa tribo tanto quanto o fogo mítico dos hominídeos, nós nos preocupamos primeiro e com mais força na habilidade de um indivíduo de carregar seu peso na nossa batalha contra a inexorável puxada do destino, contra Jormungandr, a Wyrn. Não temos tempo para discriminar entre machos e fêmeas, não temos paciência com arrogância ou convencionalismo. Estamos lutando pela nossa própria sobrevivência e aceitaremos ajuda de quem

conseguir ajudar. E desse modo, não existem Valquírias aqui.

Contudo, além de nossas fronteiras é uma história diferente. O mundo é um lugar complexo, e em muitos lugares o povo coloca maior prioridade em mudar a sociedade do que lutar contra os terrores que ameaçam nos consumir. É nesses lugares que as fêmeas da nossa tribo aprendem que devem lutar por igualdade com os machos, que têm o direito de serem tratadas exatamente do mesmo modo. Elas são ensinadas a esperar que tais coisas sejam dadas a elas, ao invés de tomar à força o que é seu por direito de nascença, arrebatando as orelhas de qualquer macho que não tratá-las com dignidade e respeito. Outras tribos, particularmente as Fúrias Negras e os Filhos de Gaia, apenas encorajam essa atitude. As fêmeas reclamam ao invés de agir, e os Jarls dessas seitas respondem com julgamentos duros e fanatismo. As Valquírias são a resposta das fêmeas, vadias lutadoras mais interessadas em mudar opiniões



do que em esmagar o poder da Wyrn.

Esse campo me dá nojo. Pega uma questão menor entre os Crias e a intensifica mil vezes, tentando conseguir em níveis políticos coisas que deveriam ser deixadas para as interações dos membros das matilhas e seitas. Pode alguém negar o poder de figuras legendárias como Brunhilde, ou Freya Quebra-Troll, ou Gillian

Primeiro-as-Presas? Poucos entre nós negam

a necessidade de vigilância entre os líderes da nossa tribo; e claro que é óbvio que guerreiros de habilidades comparáveis deviam

ser tratados com quantidades

similares de respeito. Mas isso

não é um problema restrito

somente às fêmeas; no mais, é um produto

da cultura guerreira, uma em que a excelência e confiança são encorajadas, até

obrigatórias, por aqueles que lutam ao seu

lado. Você não pode equalizar o campo de

jogo sem enervar os Crias a um nível pessoal e tribal. As Valquírias criam

fracotes e dependentes, e trabalham em

oposição a tudo que os Crias protegem. Não as apóie,

e não se engane em pensar que elas são necessárias —

o que é necessário é que as seitas aceitem a responsabilidade por seus atos, e seus membros.

Quaisquer problemas que surgirem devem ser lidados dentro da matilha, não por algum campo com ilusões de grandeza.

Sophie discorda: Me dói falar contra alguém tão sábio e honrado quanto Dentes do Trovão, mas não posso concordar com ele nesse ponto. Ele está certo em afirmar que as outras tribos pioram o mesmo problema que tentam resolver; na verdade, nem posso contar as vezes em que fui forçada a defender minha tribo e minha honra contra uma Fúria Negra iludida, dedicada a difamar nosso modo de vida. Mas isso não significa

que as Valquírias não servem a nenhum propósito verdadeiro. Essas Fenrir nos mostram que as fêmeas têm um lugar dentro da tribo, e que ele é glorioso, e que elas são valorosas o bastante para ficar de pé ao lado de suas contrapartes masculinas como iguais. Elas servem como um exemplo, e como inspiração, para aqueles de nós que de outra forma aceitariam os insultos de machos ignorantes que pensam que mulheres não têm lugar no campo de batalha. Dentes do Trovão é um lupino, não entende as profundezas a que a ignorância humana pode descer. As Valquírias se ergueram porque as circunstâncias exigiram sua existência. É um erro compará-las às Fúrias, pois elas servem a um propósito fundamentalmente diferente na guerra contra a Wyrn.

A Mão de Tyr

Entre os Fenrir, existem os guerreiros e depois existe a Mão de Tyr. Chamar esses Garou de extremistas é uma afirmação incompleta; eles são os mais fanáticos, mais inexoráveis, os mais selvagens lobisomens que existem. Não vamos falar com meias palavras: Existem poucos membros preciosos nesse campo, e todos são executores, caçadores que rastreiam e destróem os inimigos de Gaia que seitas normais simplesmente não têm o tempo ou recursos para lidarem. Já se foi a glória de lutar contra a Wyrn, de lutar por Gaia; a Mão deixou isso para trás, e tudo que restou para eles é a vingança.

Por toda sua ferocidade, a Mão tem uma presença relativamente suavizada entre os Crias. Eles são silenciosos, observadores e cruelmente eficientes. Não os antagonize, direta ou indiretamente. Não pense que seu status entre os Crias te dá o direito de fazer o que quiser entre os humanos, ou entre os Garou, ou na verdade entre quaisquer crianças de Gaia — a Mão está observando, e irá destruí-lo se você esquecer seu lugar.

A Mão de Tyr é um campo notoriamente danificado, no que ela virou as costas em lutar diretamente contra a Wyrn, e ao invés disso se foca nos horribéis resultados da corrupção da besta na humanidade. Estupradores, assassinos, pedófilos e terroristas são todos suas presas, e nisso eles têm muito em comum com os elementos extremistas das Fúrias Negras, Senhores das Sombras e até Garras Vermelhas. Mesmo que caçar essa plebe possa parecer uma causa nobre, não seja enganado! Ao perseguir esses perdidos, a Mão volta sua atenção para longe da Wyrn, para longe do nosso verdadeiro inimigo. Enquanto é bom que eles nos lembrem de nosso lugar no mundo, e que não somos deuses, permanece o fato de que eles correm por aí como crianças tratando os sintomas da influência da Wyrn, e não a própria Wyrn. Eles são danificados porque estão perdendo seu tempo, uma vítima por vez.

Trovão de Mjolnir

O Trovão de Mjolnir é um campo muito antigo. Foi formado pelos Fenrir que perderam todos seus laços mundanos, e que então se re-dedicaram a destruir a Wyrn



a qualquer custo. Nos tempos modernos, serve como saída para maníacos homicidas procurando por uma desculpa para entrar em batalha sem considerar as consequências de seus atos. O propósito original do campo foi distorcido além de qualquer reconhecimento, e agora é uma fonte de vergonha para todos nós.

Eu posso pensar em campos que são piores que o Trovão de Mjolnir, mas não por muita coisa. Esses guerreiros, que ainda bem que são poucos, cortaram todos seus laços com o mundo ao redor, vivendo apenas para destruir a Wyrn. Isso é bom, mas o problema é que eles não ligam para mais nada, nem ninguém. Eles não ligam para humanos, lobos, espíritos, o Véu, ou qualquer outra coisa. Matar é seu combustível, o sangue de suas vidas. Eles são os monstros que as outras tribos dizem que somos, são abominações.

Não há nada de sutil no Trovão de Mjolnir. Eles são guerreiros gloriosos em cada sentido da palavra, mas lhes falta totalmente a mais básica das virtudes Garou: bom senso. Seu fanatismo lhes serve bem, mas é inapropriado no mundo de hoje. Quando o Trovão de Mjolnir estrondeia, os humanos ouvem e respondem de acordo. A Wyrn os vê chegando a quilômetros de distância, e simplesmente os subjuga com legiões de criaturas corrompidas. Os Crias são obrigados a cobrir seus rastros, para que as outras tribos não encontrem motivo para agir contra nós e nos barrar na nossa própria guerra contra a Wyrn. Apesar de sua paixão, o Trovão de Mjolnir é extremamente tolo, e você devia manter distância deles se realmente quer nos ajudar na defesa de Gaia.

Sophie concorda: Eu encontrei uma dessas... *peessoas*... uma vez, e esse encontro foi o mais perturbador de toda minha vida. Eu nunca encontrei alguém tão frio, tão cruel e tão desprovido de humanidade. Ele era um sociopata, uma criatura sem consideração pelas vidas alheias, além da própria e a dos Crias. Tudo bem em querer destruir a Wyrn — para começar, na verdade foi por isso que Gaia nos criou — mas o Trovão de Mjolnir esqueceu e dispensou todas as coisas pelas quais lutam. Eles estão condenados como as legiões de monstruosidades que constituem a massa do exército da Wyrn.

Presas de Garm

Como os Filhos de Gaia, os Presas de Garm buscam curar em vez de destruir. Eles querem ver diminuir os abismos que existem entre nós e outros Garou, para que possamos nos erguer unidos na nossa luta com a Wyrn. Eles são vagarosos ao se irritar, rápidos em perdoar, e adeptos em lidar com as outras tribos. De todos os campos, os Presas demonstram maior sabedoria em seus métodos. Esses Crias pensam a longo prazo, e são relutantes em se jogar a esmo ao alcance da Wyrn se podemos aparar suas garras sem sacrificar os inocentes.

Os Presas estão crescendo em força e números, particularmente nos últimos dez anos, mais ou menos, e esses Garou podem ser a onda do futuro. Eles são altamente organizados, muito abertos em suas atividades,

e bastante conscientes sobre não pisar nos calos dos outros Crias. Esse é um movimento esperto da parte deles, pois significa que o resto de nós não os odeia, e dessa forma os ignoramos automaticamente.

Hans opina: Apesar disso ser verdade, vou acrescentar que outros Fenrir imaginam quão forte é seu comprometimento com Gaia; se eles gastam tanto tempo ajudando humanos e sendo legais com os outros Garou, como podem estar focados na luta? Enquanto não os tomamos por fracotes (Eles *são* Crias, apesar de tudo), parece que suas prioridades estão um pouco fora de lugar. Deixe os humanos ficarem de pé por si mesmos, e deixe os Garou entenderem nossa força por observarem nossos atos. Conversa é barata, e raramente realiza algo de valor duradouro.

O Glorioso Punho de Wotan

Suponho que seja inevitável que, quando lutando contra um inimigo que frequentemente trabalha através das agências dos humanos, alguns eventualmente irão odiar os humanos. Esse é o caso desses Garou. Eles se chamam de Glorioso Punho de Wotan, e isso já seria razão suficiente para insultá-los; nossas baladas de Wotan dizem que ele é o maior inimigo de Fenris, aquele que jogará o mal na tribo em todos os seus dias. Talvez eles se considerem espertamente irônicos, como a Mão de Tyr. Talvez eles sintam que a maldade da magnitude de Wotan é a única maneira de colocar um limite nos pecados da humanidade. Talvez eles simplesmente sejam idiotas.

Em qualquer evento, se os Presas de Garm podem ser comparados aos Filhos de Gaia, o Glorioso Punho de Wotan pode ser comparado aos Garras Vermelhas. Como os Garras, eles não abrigam nada além de ódio pela humanidade, e buscam sua destruição continuamente. Política, paz e previsão são anátemas para eles, e isso os levou ao conflito com o resto da tribo em várias ocasiões.

O Glorioso Punho é predominantemente lupino, mas têm apoio verdadeiro em seitas cujo território se sobrepõe ao território dos Garras Vermelhas. Eles são um grupo reservado, mas são relativamente fáceis de se pesquisar uma vez que se saiba o quê procurar. Eles não gostam nem um pouco de humanos, e sempre buscarão a estrada que coincidentemente destrua tantos deles quanto possível, enquanto cumpre os objetivos da seita. Eles são desonrados por causa disso, mas diferente dos Garras, eles estão prontos para sacrificar a si mesmos (ou aos outros) pelos seus objetivos, como qualquer Cria. Isso faz deles extremamente perigosos, então use cautela quando suspeitar que estão operando na sua área.

Pele-de-Ferro conclui: Apesar de ser lupino, pessoalmente eu acho esses Fenrir detestáveis. Como podem não entender a necessidade do mundo pelos humanos? Humanos são criaturas tolas, que parecem estar dedicadas a destruir o mundo ao seu redor, mas ainda são partes necessárias no plano de Gaia. Não podemos destruí-los sem destruir uma parte Dela. Envergonhe esses tolos até que se calem onde quer que os

encontrar, os destrua se ameaçarem a tribo ou o mundo que defendemos.

As Espadas de Heimdall

As Espadas de Heimdall eram uma abominação que foi amputada do corpo da tribo. Pelo menos, nós acreditamos que foram exterminados até o último — mas pensamos isso das Feras e descobrimos algo diferente.

O que você deve saber é que as Espadas de Heimdall são um atraso, um campo exclusivo de homínídeos que pensavam que a força era algo dependente da sua cor e sexo. Veja bem, Heimdall era um sentinela legendário dos Fenrir, um dito filho do próprio Fenris. Enquanto ele guardava seu Caern dos ataques dos Jotunn, as Espadas clamavam que guardavam os Fenrir contra a fraqueza e corrupção. Eles se consideravam a única raça verdadeira de Gaia, e sentiam que os humanos (particularmente os que não eram brancos, nem machos) eram fracotes patéticos que deviam ser descartados e batidos até a submissão. Eles queriam que eliminássemos (“limpar” é a palavra que usariam) os Garou que não eram europeus, que silenciássemos a voz de todas as fêmeas da nação, e esmagássemos qualquer tribo que não reconhecesse os Fenrir como os líderes apropriados da Nação Garou. Eles davam mais valor à força do que à honra ou sabedoria, e dessa forma lhes faltava a honra e sabedoria para ver que o que eles adoravam não era força de jeito nenhum.

O extremismo desse campo nos arrastou a todos para mais perto da Wyrn, e nos liderou a uma grande vergonha no passado. Deixe que o exemplo deles ilustre a importância de manter sua fúria em cheque, e de aprender a se dar bem com os outros.

Pele-de-Ferro nota: Esses bastardos até atacavam os lupinos entre nós, eu mesmo incluído. Eles eram criaturas sem honra, preferiam emboscar oponentes usando números superiores ao invés de encará-los um contra um, como faria qualquer Cria honrado, que têm um mínimo que se assemelhe a um senso de valor próprio. Eles eram tão sem valor quanto suas contrapartes humanas, e eu me delicieei em ajudar a varrê-los para fora da existência. Eram criaturas fracas e covardes, e sua perda só pode nos ajudar.

Suor de Ymir

Eu não conheço a verdade dessa teoria, mas alguns Crias falam de um campo de Garou que é realmente estranho. Essencialmente, eles são Crias americanos que estavam lá muito antes dos Garou europeu chegarem, e que compartilham o sangue dos Nativos americanos e os rebanhos de procriação com os Wendigo e seus extintos irmãos Croatan. Enquanto meus sentimentos quanto aos Wendigo se igualam aos da maioria dos Fenrir, eu ainda acho esse campo — que é mais uma linhagem, na verdade — um pedaço fascinante de mitologia especulativa. A teoria diz que eles são o resultado das ancestrais visitas Escandinavas às Américas e é aí que a história de sua existência é mais selvagem. Aparentemente, alguns Crias escolheram ficar na

América ao invés de voltar para casa com seus Parentes, escolhendo uma nova vida entre os lobos nativos e humanos. Eu acho que entendo essa atração; os Wendigo sem dúvida eram menos revoltantes quando não estavam reclamando da existência dos outros Garou em seu território, e tanto as terras quanto os lobos no norte do continente eram incrivelmente atraentes. Há uma beleza dura em tudo isso, e qualquer Cria veria isso com um sentimento de temor e admiração.

Se o Suor de Ymir existe, deve estar fazendo seu melhor para se manter escondido de olhos externos. E isso não é surpresa, pois seus irmãos Wendigo sem dúvida os envergonham grandemente. Mas eu gosto da idéia de Crias que se misturaram aos povos nativos do continente; alguns deles eram lutadores ferozes, e é agradável pensar que eles podem ter sido preservados na linhagem dos Crias ao invés de serem desperdiçados nos patéticos cães Wendigo que se chamam de Garou. Contudo, como eu disse, eles são um grupo silencioso e reservado, então eu duvido que você os encontrará tão cedo.

Sorriso de Loki

Por um longo tempo, houve a conversa sobre uma cabala secreta de Fenrir que controlavam e manipulavam a tribo, se fingindo de líderes, que se escondiam nas sombras e agiam via politicagem ao invés de batalha aberta. Eles são tão sorrateiros agora quanto sempre foram, mas alguns de nós já conhecemos seus truques: sabemos que eles são mais ativos na Europa Oriental e que preferem conduzir seus negócios via mensageiros da tempestade ao invés de cara a cara. Não importa como tais criaturas se chamam, sua identidade verdadeira está na cara para todos verem, se eles simplesmente olhassem para os fatos na frente deles.

A Litanía

Sim, eu sei, você já ouviu tudo isso antes. Cale a boca e preste atenção mesmo assim! A Litanía serve como fundação da nossa cultura como Garou e não é algo a ser levado levemente. Não importa a tribo, ou o campo, ou a raça, todo Garou que serve Gaia concordou em seguir essas doutrinas, pelo menos em teoria. E é vitalmente importante que você entenda o que significa, como funciona, e que a siga ao pé da letra. Seu couro será arrancado se você não seguir.

Não Te Acasalarás Com Outro Garou

Essa é a primeira das leis da Litanía e é a mais importante. Nós, Garou, não somos uma raça por nós mesmos — somos criaturas de espírito, e lobo, e humano, então esse equilíbrio deve ser mantido sempre. Copular com outro Garou é uma violação do papel que Gaia requer de nós e você, não deve nunca, nunca esquecer disso. Falhar em suportar sua responsabilidade nesse aspecto resultará em uma punição dura, para você e qualquer uma que se deite com você.

Apesar do crime de procriar com outro Garou ser bastante sério, nós não punimos a prole da

acasalamento. Os impuros já sofrem o bastante pela tolice de seus pais e nós damos a eles a mesma chance de se provarem, que damos a qualquer um. Não moleste, nem atormente, nem insulte os impuros entre nós, não mais do que o faria a qualquer outro jovem para endurecê-lo. Você vai descobrir que as circunstâncias de seu nascimento fizeram deles guerreiros ferozes e que estão tão profundamente comprometidos com nossa causa quanto qualquer outro. Dê a eles a chance de se provarem e vai gostar de se surpreender com os resultados.

Finalmente, se você for considerado culpado de violar esta lei, você será forçado a criar o filhote, a ensiná-lo sobre a grandeza da sociedade Fenrir, e a instilar nele o desejo de se erguer acima das circunstâncias de seu nascimento. Você vai ser evitado por todos na tribo, enquanto sua progênie recebe a chance de redimir suas ações estúpidas e irrefletidas. E eu posso assegurar a você, se acha que criar uma criança é difícil entre os humanos, você não tem idéia do que é criar uma cheia de Fúria. Não viole esta lei. Ela é a primeira, a mais básica das nossas leis por uma razão muito boa.

Sophie observa: Alguns Garou acreditam que a palavra de ordem nesse regra é “procriar”, e que apenas está tudo bem só fazer sexo com outro Garou. Isso é mentira. Essa lei existe para que foquemos nossa atenção nos nossos Parentes humanos e lupinos, e não para que possamos prever a existência dos impuros. Os impuros são a evidência da retidão da lei, não a razão de sua existência. Assim, fazer sexo com outro Garou é tão abominável quanto a produção dos impuros.

Pele-de-Ferro conclui: É claro, a questão surge se é ou não aceitável fazer sexo com um Garou do seu mesmo sexo. Tal ato é duplamente amaldiçoado, pois os perpretantes não apenas voltam suas costas para os Parentes humanos e lupinos, mas também para possibilidade de produzir descendência. Nós estamos em guerra! Jamais esqueça isso! Sexo não é algo que você pode tomar como uma atividade recreativa. Esqueça sua criação humana! Entre os Garou, nós procriamos com Parentes para produzir descendentes, não por prazer. Encontre sua satisfação em outro lugar, de preferência em batalha contra a Wyrn.

Hans retalia: É esse tipo de conversa que faz o resto das tribos pensar que somos bastardos masoquistas que só se alegram em combate. Nós devemos saborear nossos laços com os Parentes. Ame seu Parente, aproveite a intimidade que têm juntos. Uma relação sem amor não vai ajudar suas crianças a serem tão fortes quanto todos precisamos que sejam.

Combate a Wyrn Onde Ela Estiver e Sempre Que Proliferar

É claro, essa é a parte da Litanía que mais freqüentemente seguimos à risca, enquanto buscamos e destruimos as crias da Wyrn ao redor do mundo. Mas

cuidado, filhote, pois a Wyrn não é simplesmente a mãe de monstros: ela se enterra nos corações e mentes dos homens, devemos combater em níveis filosóficos e espirituais tanto quanto nos físicos. Você deve enfrentar a Wyrn em todas as frentes e nunca se render.

Alguns podem querer fazê-lo acreditar que a Wyrn não é responsável por todo o mal no mundo, e que homens e mulheres praticam o mal sozinhos. Isso não importa. Sejam suas ações vis um resultado do sussurro da Corruptora em seus ouvidos, ou um empreendimento de seu próprio arbítrio, eles devem ser enviados ao esquecimento. Apesar da Wyrn ser uma entidade física, também é uma metáfora para o mal no mundo, e você deve combater tudo.

Hans alerta: Contudo, isso não significa que você deve ser abrupto e tolo em suas batalhas. Na verdade, agir de tal maneira só o matará. Ao invés disso você deve agir com premeditação e consideração, escolhendo suas batalhas sabiamente para que possa infringir o máximo de dano no seu inimigo. Algumas vezes, isso pode conduzir um Cria a caminhos realmente estranhos, como visto no caso dos Presas de Garm. Apesar de não fingir entender completamente seus motivos, lembre-se sempre que eles e seus pares lutam contra a Wyrn tão ferozmente quanto todos nós.

Respeita o Território do Próximo

Esta é uma lei dura para obedecermos, porque é nossa natureza destruir os que ameaçam Gaia, mesmo que fazer isso signifique cruzar as fronteiras da nossa autoridade. Dificilmente podemos ser culpados por isso; muitas das outras tribos são fracas e tolas, nós **estamos** em guerra. Não temos tempo de ser bonzinhos e amigáveis com outros Garou sob circunstâncias tão extremas.

Dito isso, devemos pelo menos fazer uma tentativa de respeitar os outros quando for possível. Não há motivo para gerar conflitos desnecessários com outros Garou, para não mencionar as Feras, quando um simples uivo de introdução pode deixar de lado a briga inteira. Bom senso e cortesia o pouparão de muitas batalhas, então tenha cuidado quando estiver em território desconhecido. E se eles não te respeitarem depois que for polido — ninguém pode culpá-lo por dar a eles uma rápida lição de etiqueta.

Sophie conclui: Perceba que os métodos variam de lugar para lugar. Um uivo é o bastante nas florestas, mas não em uma cidade densamente povoada. Nesses lugares um telefonema geralmente é mais apropriado, apesar de não ser sempre possível. Principalmente, você tem que esperar que os residentes venham até você nessas circunstâncias e, se eles disserem para você ir embora, faça o melhor para satisfazê-los. Mas não deixe que o tirem do seu caminho se ele for correto; lutar contra a Wyrn precede todas tentativas de ser civilizado.

Pele-de-Ferro fala um pouco mais: Se eu tivesse sido o Forseti que criou essa lei, teria adicionado que se você não pode manter um território, ele não é seu.

Quantos caerns caíram porque estavam sendo “mantidos” por fracos, ocupados demais brincando com política para aprender a defender Gaia efetivamente? Quantos teriam sido salvos se nós não tivéssemos que “respeitar seu território”? Enquanto os outros Garou permanecerem fracos, essa lei é falha.

Aceita uma Rendição Honrosa

Nós, os Fenrir, somos os mais orgulhosos, ferozes e disciplinados Garous do mundo, como resultado disso, é difícil para nós aceitar a desistência de um inimigo em batalha. Nosso próprio instinto nos diz para despedaçá-lo membro por membro, e que isso é bom e apenas uma perspectiva a se ter em batalha. Contudo, quando é um Garou como a gente, ou até mesmo outras Feras, devemos lembrar que somos todos filhos de Gaia. Não podemos simplesmente erradicar outros campeões. Dela porque eles tiveram a infeliz falta de visão de nos desafiar em batalha. Eles podem ser tolos, mas ainda são servidores Dela e devemos tratá-los de acordo. E assim, se um oponente se render de boa vontade, você deve honrar isso.

A honra em batalha é uma parte inevitável de nossas vidas. Somos criaturas cheias de fúria, e não tomamos as coisas levemente. Mas também temos um dever a considerar, o que significa que uma vez que a batalha esteja concluída, devemos deixar para trás. O vitorioso deve seguir em frente e o derrotado deve aceitar sua parte. É a única maneira de nossa sociedade poder continuar a funcionar quando trancada em um constante estado de guerra.

Pele-de-Ferro conclui: Essas batalhas podem parecer estranhas para os lupinos em nosso meio, já que tendemos a lidar com desafios via ameaças e intimidações, ao invés da batalha em si. Contudo, você não deve esquecer nunca que expor a garganta para seu oponente não irá necessariamente terminar a batalha; mais frequentemente ele vai destroçar nossa garganta, seja isso certo ou errado. Desafios não são uma questão de simples submissão: o oponente deve ser completamente derrotado, ou não será derrotado mesmo. Seja cauteloso e atento aos seus próprios limites e aos do seu oponente.

Sophie comenta: Mas algumas vezes acidentes acontecem. Temos uma má reputação entre as outras tribos porque às vezes não havia outro jeito de remover um aliado fraco ou falho além de desafiá-lo, e então lutar um pouco mais vigorosamente do que ele pode agüentar. Essa lei é importante, mas existem os que não merecem sua proteção.

Submete-te aos Garou de Posto Mais Elevado

Essa lei é direta. Nós somos uma sociedade marcial, não podemos funcionar sem alguma semelhança de ordem dentro de nossas seitas e matilhas. Escute as palavras dos anciões e não se oponha a elas sem uma razão extraordinária. A punição por falhar nisso é severa, você não será capaz de contar com sua matilha para o

ajudar: Tribos negligentes como as Fúrias Negras podem estar dispostas a abandonar sua hierarquia de comando durante esses tempos negligentes, mas os Fenrir vão punir impiedosamente qualquer um que for considerado culpado de insubordinação. Não permitiremos que você desobedeça ordens, pois fazer isso coloca todos nós em risco.

Sophie avisa: Quanto a isso é verdade, muitos de nós precisam ser cautelosos, particularmente as fêmeas e os lupinos da tribo. Alguns hominídeos pensam que essa lei lhes dá o direito de tomar certas liberdades com os “cães e mulheres” abaixo deles, isso não é assim. Nenhum Fenrir respeitável abusaria de sua posição de tal maneira, mas lembre-se que existem vários Crias que não são exatamente respeitáveis. Nós erradicamos muitos deles quando aniquilamos as Espadas, mas seus sentimentos um pouco modificados persistem na tribo neste exato momento.

Hans conclui: Embora isso possa parecer duro, a razão de nossa aderência a essa lei advém do fato de que estamos, de fato, lutando uma guerra e devemos nos portar de acordo. Uma quebra na estrutura de comando não pode ser tolerada, porque jogaria as operações de nossa tribo no caos. Não podemos ter as pessoas saindo por aí, fazendo as próprias coisas e não podemos minar a autoridade de nossos anciões se esperamos realizar as coisas. Você não é livre para fazer o que quiser entre os Crias; isso cutuca os ânimos de muitos Fenrir, particularmente os da América, mas é assim que é, e é assim que tem que ser. Jamais esqueça isso.

Oferece o Primeiro Quinhão da Matança aos de Posto Mais Elevado

Para os lupinos, a argumentação por trás dessa lei é óbvia — o líder da matilha precisa ser forte e capaz, assim recebe a maior parte dos espólios que podem manter sua força. Entre os hominídeos, a argumentação é menos clara. Para eles é mais sobre ganância e posse, ao invés de nutrição e alimento. Em qualquer evento, entre as matilhas Fenrir isso é largamente cerimonial. Nós na verdade não comemos as coisas da Wyrn que matamos, e quaisquer quinquilharias que consigamos é dada aos que podem usá-las melhor na nossa batalha contra a Wyrn. Os de posto mais baixo obviamente devem honrar a lei e confiar que seus anciões vão dividir a riqueza sabiamente, mesmo que não seja necessariamente justo.

Pele-de-Ferro aconselha cautela: Tenha cuidado, pois alguns Fenrir usam isso para se apropriar de posses de outros membros da matilha se foram ganhos no curso do serviço normal para seita. Isso é especialmente verdadeiro se o Cria que descobriu o item é lupino, já que eles supostamente não “precisam” de posses materiais. Isso pode ser verdade, mas não faz do roubo de uma peça escolhida ser menos irritante.

Sophie conclui: Além disso, mesmo que o suporte a essa lei seja tipicamente bastante negligente, é certo observá-la sempre. Se você não o fizer, o ancião que sente que sua autoridade está ameaçada, pode usar isso

como desculpa para o desafiar, quer o desafio seja autorizado ou não. Ainda bem que tais bestas desprezíveis são raras, mas elas existem. Então tome cuidado.

Não Provarás da Carne Humana

Essa é uma lei verdadeiramente bizarra, já que, para começar, nem homínídeos nem lupinos têm qualquer desejo de comer humanos. Lobos não têm interesse em humanos, e os próprios humanos têm rígidos tabus culturais contra atos canibais. Então logo de cara, a racionalização por trás dessa lei é difícil de compreender. Contudo, dito isso, devemos lembrar que Garou não são humanos nem lobos, mas os vingadores espíritos da raiva e fúria dedicados à proteção de Gaia a todos os custos. Nesse estado um Garou não pensa racionalmente, e pode sucumbir ao desejo de despedaçar um oponente e consumi-lo. Isso deve ser evitado a todo custo.

Mesmo que o ímpeto para essa lei não seja claro, a razão por trás não é. Enquanto o terror que os humanos sentem de nós der força ao Véu, ele também nutre seu ódio e medo pelos nossos Parentes lobos. Realmente caçar e consumir um homem só piora a situação, então tente evitar se for possível. A maior parte disso é bom senso, mas mantenha em mente mesmo assim.

Respeita Aqueles Inferiores a Ti: Todos Pertencem a Gaia

É claro que é verdade que somos os maiores defensores de Gaia, mas não é isso nem aquilo. As tribos inferiores, e na verdade todas coisas vivas, valem nossa consideração e respeito, e você não deve jamais esquecer isso. Não defendemos Gaia pelo nosso próprio bem, mas pelo deles. Ao batalhar contra a Wyrn, nós os servimos. Demonstre respeito e compaixão por eles, e quando apropriado, piedade também. Não roube deles, nem trate-os injustamente, nem desafie sua autoridade ou habilidades sem uma boa razão. Por sermos os maiores defensores de Gaia, também devemos demonstrar mais restrição, mais sabedoria, do que os outros Garou são capazes de demonstrar. Isso é o que significa sermos os maiores guerreiros do mundo. Lembre-se disso e aja de acordo.

Sophie concorda: Dentes do Trovão pode parecer um pouco nariz empinado aqui, mas o espírito de suas palavras soa verdadeiro. Quando você ver um humano sob ameaça da Wyrn, você deve protegê-lo se possível, mesmo se ele estiver amedrontado ou furioso com a sua presença. É o nosso dever, a confiança sagrada que Gaia nos deu. É claro, sacrifícios frequentemente precisam ser feitos para atingirmos nossos objetivos, ninguém nega isso. A lei simplesmente nos diz para não sermos arbitrários ou caprichosos sobre isso.

Pele-de-Ferro lamenta: É uma pena que nós frequentemente falhemos em seguir essa lei; se tivéssemos nos lembrado dela na Amazônia, as recentes tragédias lá teriam sido evitadas. A terceira lei da Litanía e esta andam de mãos dadas: não pense que você pode ignorar um território inferior porque ele é, de fato, seu

inferior. Sua grandeza o obriga a agir com sabedoria e restrição, e não com a mesquinhez de um valentão.

Não Erguerás o Véu

Tempos atrás, nós cortávamos os números dos humanos para mantê-los firmemente sob controle. Nosso zelo quanto a isso teve pesadas conseqüências, principalmente para humanidade. O mero olhar para um de nossa raça enquanto usa a forma do lobo é o bastante para enlouquecê-los, e isso ocorre em uma área lotada, o resultado não é nada menos que o caos. Não permita que isso aconteça: como eu disse antes, estamos aqui para proteger os humanos, bem como o resto das crianças de Gaia. Falhar em fazer isso já é ruim o bastante, e incitar uma revolta no processo é imperdoável.

Contudo, o mais importante, é o fato que nossa existência deve ser mantida em segredo, até onde for possível. Os humanos só se lembram do Impergium, e como tal, não nos vêem como nada além de monstros. Eles tentarão nos destruir se descobrirem quem somos e o que somos, e isso é algo que nós obviamente queremos evitar. Se você for forçado a assumir sua forma de guerra com outras pessoas ao redor, lide com a ameaça presente e então destrua as testemunhas logo depois. Isso parece uma coisa sádica a se fazer, e é, então para começar tenha certeza que tal situação não aconteça. Escolha seus alvos cuidadosamente, e escolha a hora e o lugar de combater. Qualquer coisa a menos é irresponsável, e iremos lidar com os resultados da maneira mais dura possível.

Hans conclui: Isso é especialmente difícil com famílias, presumindo que eles já não sejam parte da seita. Nosso instinto natural é dividir nossa natureza verdadeira com eles, mas lembre-se que fazer isso inevitavelmente irá colocá-los em perigo, e forçá-los a enfrentar algo que eles não estão preparados para entender.

Não Serás Um Fardo Para Seu Povo

Nós Crias levamos uma vida dura, isso é aparente. Poucos dos nossos anciões são realmente velhos, já que a maioria dos Fenrir morrem em batalha antes que tenham a chance de envelhecer muito. Mas esse é o nosso grupo; não há nada mais glorioso do que morrer em batalha na defesa de Gaia, e você devia ficar orgulhoso se receber tal oportunidade. Mas às vezes, somos aleijados, desmembrados ou adoecidos pela Wyrn, e dessa forma não somos mortos de imediato. Isso coloca a tribo em uma posição infeliz: não estamos ansiosos por matar nossos próprios parentes e colegas de matilha, mas ao mesmo tempo não podemos suportar aqueles que não contribuem com nossa guerra. Isso faz dos doentes e feridos uma tensão nos nossos recursos, e cai sobre você minimizar essa tensão se possível.

É um pensamento desagradável, mas se você não pode cumprir seus deveres com a tribo, deve solicitar para que o liberem, para que parta em paz e nos deixe lembrar de suas contribuições para nossa causa. Ninguém fará isso alegremente, mesmo que o odeiem em vida. Não há glória em matar um aliado enfraquecido, mas às vezes é necessário, e piedoso, e então deve ser feito. Seja forte,

se isso acontecer com você, e se entregue à morte sabendo que vai continuar servindo a Gaia no mundo além do nosso.

Sophie conclui: Lembre-se também, que você pode servir a tribo de outras maneiras além de lutar. Os poucos anciões que não podem mais lutar servem como poderosos Theurges, mestres de cultura, ou ícones de nossos modos e tradições. Alguns honram os mortos, mesmo que mal possam se mover. Essas tarefas são importantes, pois fortalecem a resolução da tribo. Se um membro da tribo está doente ou lhe falta firmeza, e ainda pode contribuir para com a tribo, você deve deixar que ele faça isso com o melhor de suas habilidades até que tenha a honra de morrer em batalha como o resto da nossa tribo. Todos merecemos a chance de ganhar honra e glória na guerra contra nossos inimigos, então não reforce esta lei a menos que não tenha outra escolha.

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

Somos muito mais rígidos sobre esta lei do que a maior parte das outras tribos. Existe tempo e lugar para tudo, e no caso dos desafios o lugar são os encontros de seita. Não desafie seu líder durante o curso normal dos eventos; fazer isso é perturbador, e interrompe a batalha contínua contra a Wyrn.

Pele-de-Ferro contribui: Essa lei não é justa, é uma lembrança do seu *dever* de desafiar um líder fraco, tolo ou impróprio de qualquer outra forma. Um líder impróprio é um perigo para si mesmo, para todos Garou que lhe servem, para todos os aliados que nele se apóiam, e por último para própria Gaia. Como normal, na maior parte das vezes, é deixado para nós a tarefa de fazer os desafios necessários enquanto as outras tribos estão torcendo suas mãos e nós que somos insultados. Ah, bem...

Não Desafiarás o Líder em Tempos de Guerra

Essa regra é de ferro. Você não desafia seu líder durante a batalha, sob quaisquer circunstâncias exceto a total e completa incompetência. Se seu líder está tomando ações que violam brutalmente a Lítania ou que auxiliem a causa da Wyrn, então você deve matá-lo e assumir o comando. Mas você nunca, nunca desafia seus comandos durante a batalha. Somos extremamente fixos por essa lei em particular, então tenha certeza que entende o que ela significa.

Hans observa: Não deixe essa lei o impedir de deixar o líder saber de problemas ou dúvidas que você tiver com o modo como as coisas estão sendo feitas. Está na nossa natureza obedecer os de posto mais alto, mas os líderes nos comandam somente pela nossa própria vontade e, se estão sendo tolos, é nossa responsabilidade deixá-los cientes do nosso descontentamento. Desafios formais são uma coisa, mas seja ativo no modo em que sua seita opera quer você pretenda, ou não, desafiar

formalmente o líder.

Sophie conclui: Isso inclui comentários durante a batalha também. Nós gostamos de manter as coisas tão duramente eficientes quanto possível, e isso significa manter o palavreado no mínimo durante a batalha. Lutar contra a Wyrn é coisa séria, então trate de acordo.

Não Tomarás Qualquer Atitude Que Provoque a Violação de um Caern

Vigias de Caerns costumam ser muito rígidos e por um bom motivo: Nossos caerns podem ser poderosos, mas são poucos em número. Preservá-los é essencial. Obviamente, não queremos que a Wyrn os suje, mas essa lei aponta a mais que isso. Nos diz para ser cuidadosos com fetiches e artefatos, sobre humanos e lobos corruptos, sobre batalhas trazidas às nossas próprias fronteiras. Mantenha os servos da Wyrn do lado de fora, mesmo os mortos. Não traga troféus de suas mortes ao caern, pois eles podem sujar sem seu conhecimento. Sempre tome cuidado com pessoas desconhecidas, lugares, e coisas, e seja cuidadoso de lavar o fodor da Wyrn da sua pele. Isso pode ser mais enganador do que parece, então cheque com seus colegas de matilha se tiver dúvida. Um bom Theurge pode te dizer se algo vai violar um caern, então isso não deve ser um problema para você.

Hans reitera: Nós Fenrir valorizamos uma boa morte porque sabemos como é uma morte ruim. Se alguém viola esta lei, esse alguém pode descobrir quão ruim uma morte pode ser.

Os Crias ao Redor do Mundo

Hans Voz de Dragão assume a ponta:

Nós, os Crias, somos um povo aventureiro, por causa disso podemos ser encontrados em qualquer lugar em que haja lobos e humanos em relativa abundância. Viajar e conquistar sempre foi uma tradição entre os Fenrir, e é seu passatempo favorito mesmo hoje em dia. É claro, isso funciona melhor em alguns lugares do que outros; as Américas curvaram-se para nós, nos dando uma segunda casa, enquanto lugares como a África... não. Pensando melhor, provavelmente merecemos o que recebemos por lá. Ah, bem... De todo modo, aqui está um resumo de onde estamos hoje, como estamos nos saindo e o que isso significa para você, o Cliath.

Europa

Esse é nosso lar ancestral e grande parte dela nos pertence. Nossa proteção da região deixou muito a desejar; a maior parte das grandes áreas selvagens se foi. Mas essa região foi sujeita a mais disputas, e em maior escala, do que talvez em qualquer outro lugar do mundo. Poderosos como somos, não há muito que possamos fazer para controlar as atividades dos humanos. Isso soa uma desculpa vazia, e é. Mas também é verdade.

Migrações das Crias

Sophie começa: Bem, a todos vocês hominídeos aqui, deixe-me esclarecer uma coisa aqui e agora: só porque há um grupo de Germânicos, ou grupo de Escandinavos, ou qualquer-grupo-da-puta-que-o-pariu numa área, não quer dizer que os Fenrir estejam junto deles. Isso é muito popular, e surpreendentemente estúpido, essa concepção errada nos deu problemas muito mais frequentemente do que o contrário. Essas são as pistas para verificar se os Crias provavelmente povoaram ou não uma área em particular:

Lobos. Alô, gente! Precisamos deles para se reproduzir, sabia? Não somos malditos Andarilhos do Asfalto, contentes em se esburacar nas cidades e restringir a reprodução com humanos. Não funciona assim e os Andarilhos estão descobrindo. Precisamos de lobos, ou perdemos nossa força e vigor. Então desista de nos encontrar em lugares que **NÃO TÊM LOBOS!** É claro, é possível encontrar Crias **visitantes** em quase todo lugar, mas não é provável que vai encontrar residentes em lugares como África, América do Sul ou o maldito Japão. Simplesmente não existem lobos o suficiente nesses lugares para procurar e é malditamente claro que não vamos fazer fila para copular com animais do zoológico local.

Humanos. Claro, precisamos tanto de Parentes humanos quanto dos lobos, e esses Parentes tendem a ter ascendência Germânica ou Escandinava. Mas de jeito nenhum isso é uma necessidade; qualquer Cria que valha seu suor vai reproduzir com um Aborígene tão certo quanto se fosse Germânico, se ela for uma guerreira forte e uma Parente apropriada.

As Feras. Essa é a chave. Além dos lobos e humanos, é imperativo que outros metamorfos poderosos não dominem a área. Fora a falta de lobos, isso é o que nos manteve fora da África: Os Peregrinos não nos querem lá, nem os Bastet, ou os Mokolé, ou sabe-se lá quem mais. As Feras da África são bastardos duros e não caem na lábia de estrangeiros. Contudo, a América do Norte foi uma história diferente. Os Wendigo eram um bando de mariquinhas e nós batemos até que caíssem. Isso nos disse que sua proteção da região era insuficiente e tivemos que tomar conta. Mas se os nativos estivessem fazendo seu trabalho, não ferrariamos com eles — isso vai contra os melhores interesses de Gaia e não queremos isso. É um ponto claro que nós faríamos o trabalho melhor que eles, mas isso é fugir do assunto. Enquanto eles não fossem incompetentes, não interferiríamos com seus deveres.

O resto é bastante básico, mas os hominídeos tendem a esquecer a importância do lobo, então vale repetir. Crias no geral tendem a esquecer que há uma divisão de trabalho entre as crianças de Gaia, então a lição é duplamente importante. Saiba de seu lugar e não assuma que os Parentes humanos são uma carona grátis para dominação de uma determinada área.

O Norte

Há pouco a dizer sobre o norte na verdade. Nós esmagamos os Dançarinos da Espiral Negra quando eles apareceram, e por outro lado, mantivemos os humanos aqui em cheque. Fazemos nossos trabalhos, então as coisas parecem sempre enfadonhas para o olho destreinado. Nossos caerns são muito fortes aqui e somos bastante exclusivistas sobre eles; outros Garou podem visitar por um tempo, mas nos certificamos que eles sigam em frente antes que tenham a chance de abusar das boas vindas. Mas nos assuntos que não são Garou, temos algumas notícias boas: encontramos evidências de diversos Gurahl acordando, e depois de alguma investigação, os rastreamos. Inicialmente eles estavam aterrorizados por nós (nenhuma surpresa até aqui), mas conseguimos acalmá-los o suficiente e estamos conversando. Eles ainda pensam que somos todos lunáticos, mas é fácil ver como nossa dedicação instilaria essa impressão em um povo tão gentil. Se o Apocalipse realmente está a caminho, como muitos dizem, nossas chances de assegurar a sobrevivência do mundo acabaram de subir vários pontos.

Alemanha

Nossa presença na Alemanha foi desafiada por quase todo o tempo em que humanos viveram nessa parte do mundo. Até, é claro, os eventos do último século, quando fomos forçados a diminuir nossos próprios números... mas, se foda tudo isso! Estou cansado de falar sobre os Nazistas e os Fenrir que se alinharam a aquele maldito governo. Jamais esqueceremos e jamais deixaremos que aconteça novamente — então eu agradeceria se o resto da Nação Garou percebesse que nossa tribo é mais do que essa única mancha negra.

Desculpe. De qualquer forma, é uma época interessante na Alemanha. De um lado, há um número de humanos que estão fazendo um trabalho muito bom em perceber que precisam viver no mundo e estão fazendo algo para reduzir a quantidade de dano que estão fazendo a Gaia. Do outro lado, ainda existem esses horríveis incidentes de desassossego racial e até violência, e cada confronto desses só alimenta os Malditos locais ainda mais. A Floresta Negra é uma sombra de sua antiga forma e os Senhores das Sombras ficam farejando ao redor para ver se ainda vamos chamar a Alemanha de um de nossos territórios. Logo haverá uma encrenca, acredite em mim.

França

Nosso controle aqui é bastante firme, apesar de termos que dividir um número de lugares com outras tribos. Na maior parte, estamos presos com os Fianna, o que é putamente irritante. Nós os forçaríamos para fora se tivéssemos algum lugar onde colocá-los, mas a única opção que temos seria uma pequena ilha úmida na costa, povoada por gente que pensa que é importante. Já tem um bocado de conflito por lá, então toleramos os bastardos por enquanto. O fato de muitos de nossa tribo

viverem naquela pequena ilha úmida não tem nada a ver com isso. Verdade.

Grã-Bretanha

Muitos Crias vivem aqui, apesar de só Gaia saber porquê. Nunca encontrei um lugar perpetuamente mais úmido e triste. As lendas dizem que viemos quando os Uivadores Brancos caíram e os Fianna ferraram o trabalho de proteger o lugar da Wyrn. Seus ocupantes eventualmente foram presas de suas ilusões de grandeza e fizeram o melhor possível para dominar o mundo. Os Presas de Prata estavam perto do centro de tudo isso, como geralmente estão quando a realeza está envolvida e fizemos o melhor para conquistar seus desejos. E olha só, o mundo foi conquistado e se encontra no pesaroso estado de hoje em dia. Sei que não devemos questionar nossos líderes, mas acho que eles ficaram meio famintos demais pelo poder, para o próprio bem (e dos outros também). De qualquer forma, ainda existem muitos Crias bretões nas ilhas e flutuando ao redor do mundo. Mas nenhum deles é lupino. Ocupados demais copulando com humanos e misturando as linhas para pular num barco até o continente e encontrar uma companheira valiosa entre os lobos.

Europa Oriental

A leste está o território dos Senhores das Sombras, que se provaram bastante capazes de manter a posse de seus lares ancestrais. Nós, do velho continente, estamos bastante familiarizados com suas táticas, então eles aprenderam a se aproximar de nós como iguais, ao invés de peões, quando precisam de ajuda. Com todos os problemas com vampiros na área, tais pedidos se tornaram bastante comuns e estamos felizes em honrá-los. Não importa nossos sentimentos quanto aos Senhores das Sombras, a santidade de Gaia vem primeiro e nós os ajudaremos a expurgar os vampiros que infestam suas terras, mesmo que isso leve dez mil anos e mate todos nós.

Contudo, mesmo que estejamos dispostos a ajudar, temos nossos limites. Em particular, a maior parte de nós está corretamente cética quanto aos planos do Margrave para uma Nação Garou européia unificada, particularmente com os Senhores das Sombras no leme. Eles, com quase toda certeza, não têm nossos melhores interesses no coração, então os vigiamos com cuidado e uma boa dose de ceticismo.

Sul da Europa

As Fúrias Negras dominam a Grécia e têm toda a intenção de manter isso assim. Isso dá a elas várias rotas para dentro dos Balcãs, Europa Oriental e Ásia Menor, áreas adequadas ao seu modo de operação. As Fúrias, pelo menos as hominídeas, não gostam muito da gente; elas dizem que é porque não tratamos nossas mulheres direito, mas isso é mentira e elas sabem disso. Eu digo que é porque elas sabem que estamos mais comprometidos em lutar por Gaia do que elas e isso as envergonha. Também temos acesso ao melhor grupo de reprodução lupina do

mundo e elas têm ciúmes desse fato. Elas zombam de nós quando levantamos esse fato, mas não ligamos. Somos os maiores, os mais comprometidos dos guerreiros de Gaia e isso é tudo que conta no final.

África

Muitos Crias tentaram se estabelecer na África, mas é uma proposição tola e fracassada. Não há lobos lá, poucos Parentes e muitos Fera que não gostam nem um pouco da gente. Nossos Parentes humanos são intolerantes e dominantes, os que eram razoáveis e lutaram pela mudança foram forçados a ir embora. Não há nada para nós lá, absolutamente nenhum motivo para abrimos à força nosso caminho. Deixe isso para os Peregrinos Silenciosos e seus aliados. Sua aliança, se ficar de pé, fará melhor à área do que poderíamos fazer.

Ásia

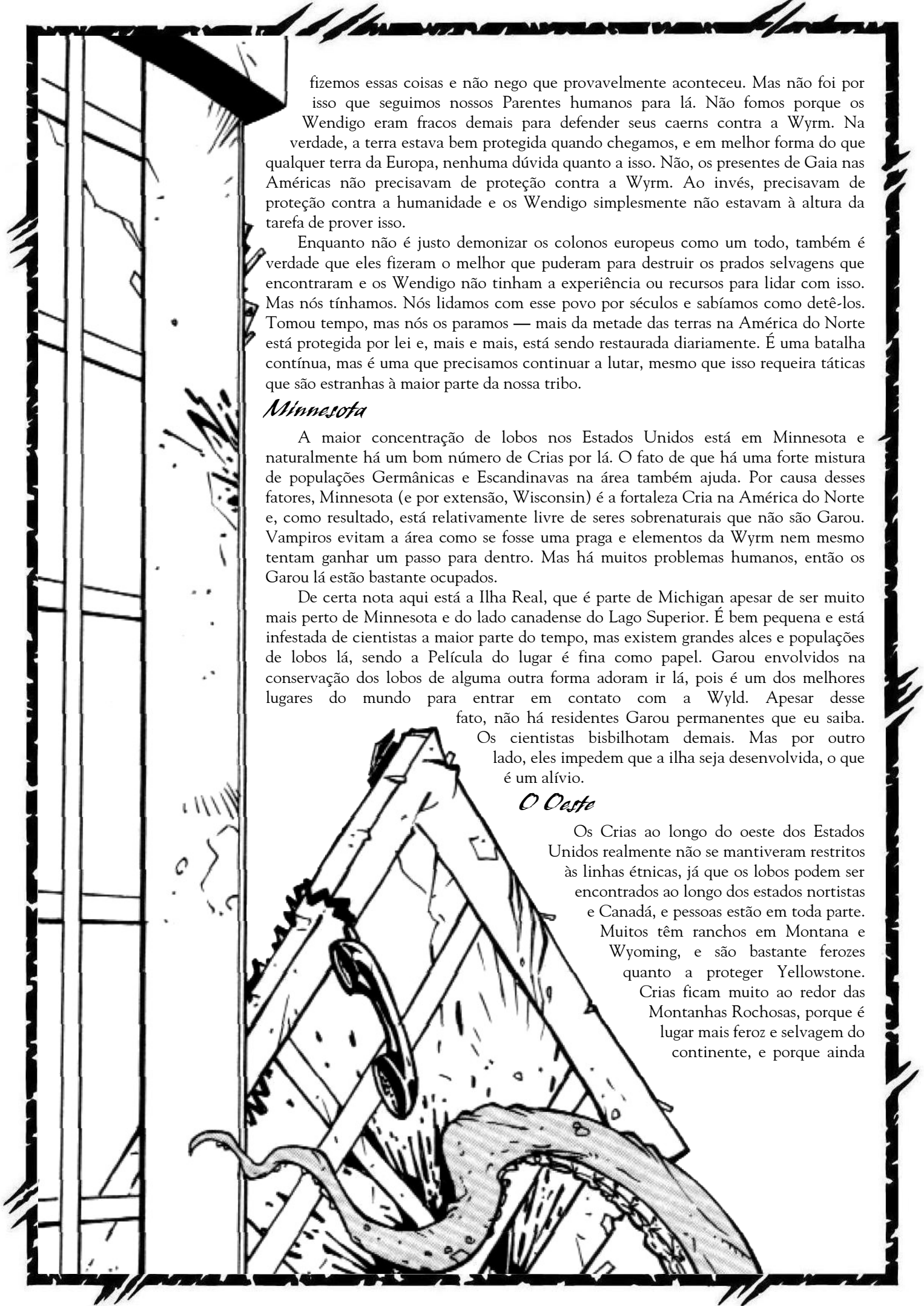
Não há muitos Crias na Ásia, o que é triste, porque deveria haver. As terras ocidentais foram deixadas para os Senhores das Sombras e o extremo Oriente é lidado pelas Cortes Bestiais, mas quem está lá para cuidar do norte? A Sibéria é praticamente despovoada e cheia de lobos, mas por haverem tão poucos Garou lá, os lobos foram caçados quase até a extinção. Os Garras Vermelhas lutam lá, e ainda assim sua coragem, que é admirável, não pode compensar pelo fato de eles simplesmente não entenderem a humanidade, e assim só podem reagir ao problema, ao invés de agir para parar na sua origem. Os Presas de Prata fariam algo sobre isso, mas problemas na Rússia ocidental fez isso ser impossível. Agora, a Sibéria está à mercê da Wyrn e não há nada que possamos fazer sobre isso. Pelo menos até agora. Ultimamente, os Jarls têm pensado mais e mais no assunto, e logo poderemos decidir entrar na área.

Austrália

Eu ainda penso que tipo de demônio pode ter feito qualquer Garou criar raízes na Austrália, quanto mais um Cria. Não há lobos lá, só um bando de europeus sarnentos alguns cachorros ferozes. Então alguns bastardos imbecis foram lá e assassinaram as Feras locais (que muitos consideram uma tribo Garou; mas eu ainda estou ponderando isso, desde que os Parentes inumanos nem eram lobos), e agora temos que fazer paz com os Mokolé e espíritos da região. É por isso que não vamos para lugares onde não têm lobos: nenhum bem pode vir disso. Temos saído do lugar tão rápido quanto podemos e outras tribos têm feito o mesmo. A Austrália pode ser um bom lugar para se visitar, mas só tenha certeza de não abusar das boas vindas. Não pertencemos àquele lugar.

Estados Unidos

Deixe-me te dizer uma coisa sobre a América, algo que você nunca vai ouvir nas histórias: Não fomos às Américas para conquistar os Wendigo, ou roubar seus caerns, ou para estuprar e matar seus Parentes. Muitas das outras tribos, particularmente os Wendigo, dirão que



fizemos essas coisas e não nego que provavelmente aconteceu. Mas não foi por isso que seguimos nossos Parentes humanos para lá. Não fomos porque os Wendigo eram fracos demais para defender seus caerns contra a Wyrn. Na verdade, a terra estava bem protegida quando chegamos, e em melhor forma do que qualquer terra da Europa, nenhuma dúvida quanto a isso. Não, os presentes de Gaia nas Américas não precisavam de proteção contra a Wyrn. Ao invés, precisavam de proteção contra a humanidade e os Wendigo simplesmente não estavam à altura da tarefa de prover isso.

Enquanto não é justo demonizar os colonos europeus como um todo, também é verdade que eles fizeram o melhor que puderam para destruir os prados selvagens que encontraram e os Wendigo não tinham a experiência ou recursos para lidar com isso. Mas nós tínhamos. Nós lidamos com esse povo por séculos e sabíamos como detê-los. Tomou tempo, mas nós os paramos — mais da metade das terras na América do Norte está protegida por lei e, mais e mais, está sendo restaurada diariamente. É uma batalha contínua, mas é uma que precisamos continuar a lutar, mesmo que isso requeira táticas que são estranhas à maior parte da nossa tribo.

Minnesota

A maior concentração de lobos nos Estados Unidos está em Minnesota e naturalmente há um bom número de Crias por lá. O fato de que há uma forte mistura de populações Germânicas e Escandinavas na área também ajuda. Por causa desses fatores, Minnesota (e por extensão, Wisconsin) é a fortaleza Cria na América do Norte e, como resultado, está relativamente livre de seres sobrenaturais que não são Garou. Vampiros evitam a área como se fosse uma praga e elementos da Wyrn nem mesmo tentam ganhar um passo para dentro. Mas há muitos problemas humanos, então os Garou lá estão bastante ocupados.

De certa nota aqui está a Ilha Real, que é parte de Michigan apesar de ser muito mais perto de Minnesota e do lado canadense do Lago Superior. É bem pequena e está infestada de cientistas a maior parte do tempo, mas existem grandes alces e populações de lobos lá, sendo a Película do lugar é fina como papel. Garou envolvidos na conservação dos lobos de alguma outra forma adoram ir lá, pois é um dos melhores lugares do mundo para entrar em contato com a Wyld. Apesar desse

fato, não há residentes Garou permanentes que eu saiba. Os cientistas bisbilhotam demais. Mas por outro lado, eles impedem que a ilha seja desenvolvida, o que é um alívio.

O Oeste

Os Crias ao longo do oeste dos Estados Unidos realmente não se mantiveram restritos às linhas étnicas, já que os lobos podem ser encontrados ao longo dos estados nortistas e Canadá, e pessoas estão em toda parte.

Muitos têm ranchos em Montana e Wyoming, e são bastante ferozes quanto a proteger Yellowstone.

Crias ficam muito ao redor das Montanhas Rochosas, porque é lugar mais feroz e selvagem do continente, e porque ainda

existem lobos na área, a expansão humana não agüentou. A quantidade de terras destinadas às florestas nacionais no oeste dos Estados Unidos é impressionante, especialmente para uma nação desenvolvida. E estamos trabalhando duro para manter assim.

Texas

Suponho ser inevitável. Com a vida para lá de desafiante no Texas, a completa corrupção associada à indústria do petróleo, a falta de outros metamorfos na região e os remanescentes das populações de lobos mexicanos na área, alguns Crias ficaram presos a montar lojas como caubóis. Essa seita foi primeiramente disposta na área de Dallas e compartilha fortes laços com uma seita dos Senhores das Sombras no Corpus Christi. Não sei de quem foi essa idéia brilhante; existem algumas coisas muito estranhas acontecendo por lá e acho que estou melhor sem saber dos detalhes.

Canadá

O Canadá é relativamente despovoado e cheio de lobos, o tornando um território primário para matilhas de Garou. Mas os Fenrir não costumam se fixar lá, já que acham o lugar bastante chato. A falta de pessoas significa que a Wyrn e suas tropas são pressionadas a entrar em áreas mais populosas, lá a Wyrn pode ser deixada para ser lidada com segurança pelos remanescentes dos Garras Vermelhas, que têm diversos caerns ao longo do país. Dito isso, existem alguns caerns Crias em Quebec e Ontário e, em menor número em Alberta e na Columbia Britânica. Muitos Crias viajam pelos territórios nortistas para se deliciar na beleza da Wyld, mas raramente ficam lá por muito tempo. As garras da Wyrn se refestelam em outros lugares.





Rancheiros e Lobos

Não acredite em todo exagero que você ouvir sobre rancheiros lutando contra lobos em Yellowstone. A verdade é que, mesmo que existam poucos rancheiros Crias ou Parentes de Crias, eles são fortes partidários secretos de leis ambientais no oeste dos Estados Unidos. Mas eles precisam ser cautelosos quanto a isso, para que possam manter os prados selvagens e impedir o governo federal de pisoteá-los. Enquanto o poder governamental for descentralizado, a terra pode permanecer selvagem e sem desenvolvimento, o que é melhor para todos.

Nos dias antes dos lobos serem relocados para Yellowstone, defensores de lobos se encontraram ocupados tentando determinar exatamente quando, onde e como um lobo poderia ser morto. A ironia dessa situação não se perdeu neles. Similarmente, rancheiros Crias tiveram que determinar que a legislação deveria ser oposta, quando e como, se quisessem manter o poder nas mãos de cidadãos privados, e assim impedir a absorção da terra pelos interesses comerciais e industriais — onde estariam perdidas para Wyrn. Eles andam numa linha fina, mas não julgue-os muito duramente, pois as coisas nem sempre são o que parecem ser.

América do Sul

Ah, cara. Que bagunça. Golgol Fangs-First lidera uma guerra contra a Pentex na floresta Amazônica e eu acho que o dano colateral desse conflito é quase tão ruim quanto o dano que a Pentex vem infringindo na própria região. Simplesmente tem gente demais que queria estar chefiando, isso leva ao desastre. Golgol conseguiu forçar os Garou a entrar na linha, mas outros metamorfos simplesmente não vão se submeter a ele. Eles tinham suas próprias alianças e a maior parte se sentiu invadido pelas pessoas que deviam estar ajudando. A baderna inteira não estava indo a lugar nenhum com rapidez. Bem, alguns meses atrás alguns Peregrinos Silenciosos apareceram de algum lugar da África e falaram aos Garou sobre o pacto que forjaram com os outros metamorfos de lá. Havia um sangue bem ruim entre eles, mas conseguiram resolver pelo bem maior de Gaia.

Agora, de jeito nenhum Golgol seguiria esse exemplo. Aconteceu muita coisa na Amazônia para isso. Mas, o mesmo não se aplica às outras lideranças tribais na floresta. Ninguém desafiou Golgol, mas eles deixaram seus sentimentos a respeito bem claros: eles têm que fazer paz com os outros metamorfos e tinham que fazer isso rápido. Golgol não têm que se render — de fato, deixado a seu próprio cargo, ele não faria isso. Mas antes de tudo

ele é um líder e um líder tem que escutar os desejos de seus seguidores. Ele não gosta dos Bastet, ou dos Mokolé, ou quem quer que esteja andando por lá, mas seu povo estava dizendo a ele que a guerra seria perdida se ele não fizesse algo para trazer os outros metamorfos para batalha ao lado dos Garou. E, depois de refletir muito, ele viu que estavam certos. Ele tinha que fazer algo. Se o custo de vencer a guerra fosse seu orgulho, então se a alternativa fosse a destruição e aniquilação da floresta, então que seja. A despeito de suas falhas, ele é um líder e faria o que tivesse que fazer.

Então, ele fez a única coisa que poderia. Ele sacrificou seu próprio orgulho pela segurança de um bem maior, por Gaia. Ele rastreou o líder dos Bastet, pediu desculpas por ter invadido seu território, por ter aprisionado os espíritos da floresta sem permissão e ter matado seu povo quando lutaram contra ele. Ele pediu que os Bastet se unissem aos esforços de guerra e ajudar os Garou a trazer os Mokolé para o seu lado também.

Bem, os Garou que ouviram sobre isso ficaram atônitos, para não mencionar os Bastet. Acontece que os Bastet estavam rezando para algo assim acontecer e aceitaram avidamente a proposta de Golgol. A maior parte nem torceu o nariz para isso, de tão aliviados. Infelizmente, nem todos seus seguidores concordaram. Houveram pelo menos três atentados contra a vida de Golgol até então e notícias não confirmadas dizem que uma tentativa foi bem sucedida. Se foi, então é uma grande perda, mas seu ato final pode muito bem ter virado a guerra na Amazônia. A Pentex está bem machucada de ataques recentes e os Garou não mostram sinais de diminuir tão cedo. Eu não chamaria o acordo entre Garou e Bastet de aliança, mas eles não parecem mais estar lutando uns contra os outros. Mas pode ser uma questão de mais cedo ou mais tarde; a floresta está perecendo e, se eles não derrotarem logo a Pentex logo, então não haverá nada mais para proteger.

As Outras Tribos

Dentes do Trovão pega a narrativa uma vez mais:

Aqui é onde chegamos a uma significativa parte da sua educação, filhote. Nós, Fenrir, não estamos sozinhos no mundo, e apesar de nossa fúria ser vasta, ela não é infinita. Precisamos de aliados se quisermos prevalecer sobre as ameaças que Gaia enfrenta e esses aliados vêm na forma de outros Garou. As opiniões de seu valor relativo variam dependendo de quem você escolher acreditar; o que se segue são alguns comentários gerais, seguidos pelas minhas próprias reflexões das tribos que ganhei em duas décadas interagindo com a Nação Garou.

As Fúrias Negras

Sophie: Fúrias Negras? Malditas sejam aquelas vadias estúpidas! Toda vez que vou a uma assembleia, elas se lançam nas infinitas tiradas de como os Fenrir são maus e fascistas, quão horríveis eles são para as mulheres, como eu devia largar a tribo e me juntar à elas. Elas não têm nada melhor a fazer além de nos incomodar? Se elas

pussem tanta energia em lutar contra a Wyrn quanto põe em se preocupar com fracotes, tudo estaria muito melhor.

Dentes do Trovão: Sua raiva é compreensível, Sophie, mas você não devia ser tão rápida em julgar. As Fúrias Negras são uma tribo de ferozes Garou vigilantes, facilmente dignas de nosso respeito. Algumas realmente não têm nada além de desprezo pelos machos, tanto humanos quanto Garou, mas entre os indivíduos mais dedicados da tribo, esse não é o caso. Na verdade, as anciãs Fúrias que eu encontrei ao longo dos anos pareciam bastante embaraçadas pelos elementos mais radicais da tribo, mesmo que considerem nossa dedicação à causa um pouco extrema. Não é surpreendente que as Fúrias mais jovens nos ataquem; nossa força e paixão mostram a elas sua fraqueza e elas resmungam contra nós porque as intimidamos. As Fúrias mais sábias nos aceitam como combatentes superiores e preferem se aprofundar no misticismo que é o território apropriado da tribo, do que competir conosco em batalha. É uma pena que tão poucas saibam seu lugar.

Roedores de Ossos

Hans: Que bando estúpido de idiotas sujos. Como podem se chamar de Garou? Eles nem mesmo ligam para luta contra a Wyrn ou mesmo em esmagar os vampiros que infestam as cidades! Devíamos despedaçá-los, uma punição justa para desonrar sua herança e seus Dons.

Dentes do Trovão: Hmm. Em teoria, os Roedores de Ossos estão em posição de serem um grande recurso para Nação Garou em sua guerra contra a Wyrn. Eles vivem entre os refugos da humanidade e, dessa forma, descobrem em primeira mão a presença infecta da Wyrn. Se fossem diligentes em suas tarefas, eles certamente seriam os maiores batedores que poderíamos ter a esperança de ter nas cidades. Infelizmente, contudo, eles estão longe de serem diligentes; a maior parte está desmotivada e interessada apenas em seu próprio conforto e sobrevivência, os poucos que tomam a tarefa de agir só fazem isso para o conforto dos humanos que vivem no mesmo modo lamentável que eles. Isso é triste, mas você não deve desconsiderá-los inteiramente; eu conheço pelo menos um Roedor de Ossos que se provou um capaz mestre de batalha na nossa guerra contra a Wyrn na América do Sul e só isso já mostra que não podemos ser muito apressados em nossos julgamentos.

Filhos de Gaia

Sophie: Filhos de Gaia, o caralho! Estão mais para Filhos de uma geração drogada. Um bando de malditos hippies, sempre lamentando sobre a paz e aceitação, nunca colocando qualquer força em nada. Puta merda, olhe o que aconteceu na Rússia! Eles e os Roedores de Ossos são embaraços aos Garou!

Dentes do Trovão: Apesar de serem facilmente desconsiderados, os Filhos de Gaia são uma tribo dividida. Eu conheço muitos que são pacifistas completos, vivendo em negação dos perigos que encaramos. Não finjo entender como eles mantêm uma

atitude tão ignorante, mas não podemos nunca subestimar o poder de uma mente curvada à idiotice. Mas existem outros na tribo, que gritam de agonia pela divisão entre os Garou e querem apenas sobrepor os abismos que dividem as tribos para que possamos lutar melhor contra a Wyrn e suas tropas. Enquanto esse é um objetivo louvável, meras palavras não podem curar as feridas que nos infestam. Precisamos de liderança e os Filhos só cumprirão seus objetivos se trabalharem para fazer dessa liderança uma realidade. Será preciso grande força para fazer seus ideais funcionarem. Uma vergonha que nenhum deles tenha demonstrado tal força até hoje.

Fianna

Dentes do Trovão: Ah, os Fianna. Acho que nunca encontrei um bando de bundões mais frívolos na minha vida toda. Eles são muito ansiosos para brincar, para se divertir, para lutar e para odiar, não ligam nada para o principal e demais para o trivial e efêmero. O modo como tratam seus impuros é abominável e estúpido, e o modo como tratam suas mulheres fazem os Crias parecerem ótimos. Eles são guerreiros fortes caso se concentrem nisso, bastante divertidos em festas e tal, mas inúteis em quase todos os outros aspectos. Eu não confiaria em um deles para salvar minha vida e recomendo que você nunca os leve a sério.

Hans protesta: Eu não seria tão duro com os Fianna quanto Dentes do Trovão. O que você precisa manter em mente, é que, como nós, eles dão grande valor à vida, a viver. Eles entendem pelo que estamos lutando, a um nível que nenhuma das outras tribos entende e isso é ótimo. O problema é que lhes falta disciplina, eles deixam suas emoções ditarem o curso de suas vidas — o que faz deles desprezíveis. Se eles tivessem essa disciplina, nós os chamaríamos de irmãos. Do jeito como são, são apenas um grupo de metamorfos hedonistas, que não vale muita coisa. Você os vê no ponto alto quando estão bebendo num bar ou dançando ao redor do fogo, o que isso diz sobre uma tribo de guerreiros de Gaia?

Andarilhos do Asfalto

Pele-de-Ferro: O fedor dos piores excessos dos humanos. Como eles não podem estar corrompidos? Eles sempre vivem em casas e dirigem carros, piorando o fedor do planeta e destruindo os lugares selvagens. Por que ninguém vê que eles estão corrompidos?

Dentes do Trovão: Certa vez, os Andarilhos do Asfalto foram um nobre experimento. Quando os humanos viviam em cidades e vilarejos, e sua idéia de civilização era um pequeno vilarejo superpovoado, os Guardiões certamente tinham seu lugar. Não podemos observar os humanos adequadamente de fora, então alguém teve que tomar a tarefa de observá-los de dentro... particularmente, desde que nossas relações com as Feras foram tão obscuras pela maior parte da história humana. Mas desde a Revolução Industrial... Foi nessa época que os Andarilhos do Asfalto foram engolidos por algo muito maior que eles mesmos e nessa altura já era

tarde demais para eles escaparem. Agora eles fazem o melhor para lutar contra a Weaver pelo lado de dentro, tentando encontrar um meio de desacelerar o progresso da corrupção da Wyrn na teia da vida que liga toda criação. Mas eles não têm chance de vencer, sendo apenas uma questão de tempo antes que eles caiam na corrupção. Os Uivadores Brancos não puderam se conter na barriga da Wyrn e os Garras Vermelhas se perderam no caos da Wyld. Então, os Andarilhos do Asfalto ficarão presos dentro da teia da Weaver, se perdendo de nós para sempre.

Garras Vermelhas

Hans: Pelos dentes de Garm, onde foi que eles conseguiram tanta raiva? Eles são bons lutadores, mas querem matar as mesmas coisas que devemos proteger. Humanos também são parte de Gaia e seguir a trilha da guerra como eles fazem é uma boa maneira de serem mortos. Provavelmente é o motivo que os pobres bastardos estão se extinguindo.

Dentes do Trovão: Os Garras Vermelhas? Não há nada que possamos fazer por eles, exceto oferecer simpatia por sua dor. Eles estão inundados com uma fúria sem foco, uma seção condenada à espera da morte. Seu ódio pela humanidade os consumiu e agora eles arrancam freneticamente as estruturas dos humanos, batendo selvagememente na esperança que suas garras possam fazer algum bem. Honre-os, pois estão dispostos a servir os líderes dos Garou, mas esteja avisado, pois eles freqüentemente são incapazes de dirigir sua fúria para algum fim construtivo. Fique fora do seu caminho, ofereça assistência a eles se tiverem algum objetivo que pareça realista, mas de outro modo, simplesmente deixe-os sozinhos. É o mínimo que podemos fazer.

Senhores das Sombras

Sophie: Eu digo: jamais confie em um Senhor das Sombras. Eles são um bando de politiqueiros que apunhalam pelas costas, ansiosos para jogar os Garou uns contra os outros para avançar suas próprias agendas privadas. Eles perderam seu caminho muito tempo atrás e nos destruirão se não acabarmos com seus planejamentos.

Dentes do Trovão: Muitos de nós Fenrir odeiam os Senhores das Sombras com paixão e por uma boa razão — os filhos do Trovão são um grupo vicioso que adora golpes por trás, historicamente famosos por serem bem dispostos a sacrificar uma matilha de Garou para aprofundar seus próprios objetivos. Esses fins, contudo, são algo que a maior parte dos Garou não entende e, como resultado, vêem apenas a traição ao invés das razões por trás dela. Na minha experiência, apenas os Senhores das Sombras inexperientes manipulam para próprio ganho pessoal. Os que sobrevivem — os que ganham Renome — têm desígnios mais elevados, lutam com a Wyrn e ajudam os Garou do seu próprio jeito. Como nós, eles estão dispostos a sacrificar muito para derrotar a Wyrn. Contudo, diferente dos Crias, sua noção de perdas aceitáveis não começa consigo mesmos

— começa com quem eles podem manipular. Eles pensam em si como táticos, mais importantes que meros soldados na guerra contra a Wyrn e, dessa forma, menos sacrificáveis. Ouça suas palavras cuidadosamente, lembre-se que eles não lideram e não lutam diretamente. Eles não são covardes e não estão corrompidos tão freqüentemente quanto você pode imaginar — mais isso não quer dizer que eles sejam confiáveis. Se você os convencer a te ver como um aliado essencial, eles podem ser enormemente valiosos e muito úteis. Caso contrário, você se encontrará sacrificado no altar da vítima, a despeito do seu verdadeiro valor. Ande cuidadosamente.

Peregrinos Silenciosos

Pele-de-Ferro: Os Peregrinos Silenciosos são de longe a tribo Garou mais bizarra de toda existência. Tudo que eles fazem é rastrear novidades e eventos atuais entre os Garou, espalhando-os para as outras tribos. Suponho que seja uma tarefa valiosa, mas certamente é uma existência patética para uma tribo de guerreiros. Eles são criaturas lamentáveis, pouco melhores que os Corax que voam de seita em seita.

Dentes do Trovão: Retirados de sua terra e propósito, os Peregrinos Silenciosos servem de pouco mais do que mensageiros glorificados dentro da Nação Garou. Isso é triste, pois eles eram nosso único posto no continente da África, que representa alguns dos maiores elementos da Wyld restantes no mundo atual. Contudo, mesmo sem essa responsabilidade, a perda das terras dos Peregrinos parece tê-los deixados vazios de propósito e potência. Até recentemente, o uso deles era puramente utilitário: você os usa para realizar um trabalho e os ignora de outra forma. Mas isso mudou um pouco nos anos mais recentes. Os Peregrinos na África aparentemente fizeram a paz com os outros metamorfos de lá e isso mudou dramaticamente seu papel na política internacional da Nação Garou. Se isso não fosse o bastante, eles também parecem estar na trilha da guerra, atacando todos os tipos de filhos da Wyrn em rompantes de fúria íntegra, auxiliados e apoiados pelos seus novos aliados. Os Peregrinos Silenciosos não são mais apenas garotos de recado; agora eles lutam com um propósito e pode apostar que se eles aparecerem pedindo ajuda, nós seremos os primeiros a lhes dar isso. Respeite-os e ouça o que eles têm a dizer.

Presas de Prata

Sophie: Bem, eles são os líderes dos Garou, então naturalmente nós os apoiamos. Eles têm um totem poderoso, a honra ancestral, o direito da prata... eu só queria que eles comessem a fazer algo, para que tivéssemos algo a apoiar.

Dentes do Trovão: Grrrr. Fiquei cansado de esperar que os líderes da Nação Garou entrassem em ação. Agora, o ancião dos Senhores das Sombras nos Cárpatos se tornou o maior poder na Europa, enquanto os Presas de Prata jazem ensanguentados e destituídos como resultado dos desastres na Rússia. Poderosos como somos,

nós Fenrir não somos adequados a liderar; somos guerreiros e precisamos de um líder valoroso para nos guiar. Poderíamos tentar o quanto quiséssemos, mas não podemos transformar os Presas de Prata nesse líder, nem manter a ilusão de tal coisa. Eles caíram, pelo menos aqui na Europa. Contudo, na América... essa é uma questão diferente. Ouvi dizer que alguns deles começaram a agir contra a Wyrn, que dói o coração de seu país e desejo a eles boa sorte. Mas isso não nos faz bem algum no velho continente; aqui, os Presas de Prata são passado e idiotas, não podemos mais nos curvar ante a eles.

Uktena

Pele-de-Ferro: Os Uktena são sujos e me perturbam. Os espíritos da Wyrn devem ser despedaçados em batalhas gloriosas, não aprisionados na terra com mágicas e rituais. Não confie nesses Garou; eles são corruptos e destruirão quem quer que toquem.

Dentes do Trovão: Eu acho difícil confiar em uma tribo que trafica as almas dos filhos da Wyrn, mesmo que o façam para prendê-los e deixá-los sem poder. Não consigo acreditar que um Garou mantenha a pureza de seu espírito sob tais circunstâncias, pelo menos não por muito tempo. E ainda assim, os Uktena fazem um serviço valioso que não pode ser substituído e devem ser honrados por isso. Suas almas são fortes, devemos concender a eles o apoio que pudermos, ainda que somente com o maior cuidado. Nunca confie neles *implicitamente* e procure sempre por sinais de corrupção. Mas faça como eles dizem, pois suas tarefas são de grande importância para Nação em geral.

Wendigo

Dentes do Trovão: É difícil para eu encontrar qualquer compaixão pelos Wendigo. Eles são uma tribo sem valor, de selvagens reclamões, que não querem deixar o passado para trás e aceitar suas responsabilidades como Garou. O passado é irrelevante: a Wyrn nos ameaça a todos aqui e agora, qualquer Garou que não reconhecer esse fato e confrontar o desafio que isso apresenta, é pior que inútil. Eu entendo que os Parentes humanos dos Wendigo sofreram opressão. Eu entendo que eles dizem que nossos Parentes são responsáveis. Eu entendo que pode haver verdade em tais reclamações. Mas com tudo isso dito, eu só posso responder com isso: "Deixe passar. O passado está atrás de nós e o futuro é agora. Você não pode ganhar de volta o que perdeu, então nos foquemos na situação atual ao invés de morar no passado." Ignore os Wendigo. Eles são amargos demais para serem úteis e poucos demais para nos ameaçar seriamente. Deixe-os se lamentar em seu ressentimento enquanto fazemos o trabalho que precisa ser feito.

Hans: Acho difícil discordar inteiramente, mas há algo que todos devíamos lembrar. Quando as três tribos ficaram sob ataque, cada uma respondeu de acordo com seus totens. Os Croatan escolheram o caminho da honra e respeito, morrendo até o último — tiveram sucesso em sua tarefa, mas não estão mais aqui para nos ajudar. Os

Uktena escolheram o caminho da sabedoria, começando silenciosamente a se lançar em volta de qualquer coisa que os ajudasse a recuperar sua força — novos rebanhos para procriação, novas oportunidades, rituais proibidos. Os Wendigo escolheram o caminho da guerra e glória, sendo que ainda caminham por ele. Eles podem não ser fortes o bastante para cumprir com tal, mas pelo menos não posso encontrar falhas em sua lealdade à sua natureza guerreira e seu totem — aquele bastardo canibal que Grande Wendigo é.

As Raças

Ajaba

Sophie: Quem? Ah sim, os Hienas. Hmmm. Nunca encontrei um. Tudo que sei sobre eles é que têm algo a ver com o movimento Peregrino na África. Ah, eles odeiam os Bastet. Parece que gatos aborrecem todo mundo.

Ananasi

Hans: Não ligo para quem eles dizem que são ou quem servem — monstruosidades aracnídeas que bebem sangue e caçam humanos servem apenas para ser caçados e mortos. Não acho que a Guerra da Fúria tenha sido uma boa idéia, mas vamos lá — com metamorfos desses andando por aí, talvez as raças precisassem ser diminuídas um pouco. Evite essas coisas quando possível, mate-as se interferirem com seus deveres. Não será uma grande perda para Gaia, disto estou certo.

Bastet

Dentes do Trovão: Sei pouco dos Bastet, salvo o fato de serem complexos e temperamentais, espantosos e reservados, geralmente inúteis quando se precisa deles, bem como qualquer gato. Não posso acreditar que todos os Bastet sejam tão frívolos, mas os poucos encontros que tive com eles não fizeram nada para desafiar o estereótipo. Ouvi dizer que algumas matilhas de Garou acharam utilidade para eles, então mantenha isso em mente se encontrar um.

Corax

Pele-de-Ferro: Falar, falar, falar. Parece que isso é tudo que os Corax fazem. Eles espreitam os negócios de todo mundo, fazem segredo de cada pedaço de conversa que ouvem de toda a criação e irritam todo mundo ao redor no processo. Eles são criaturas dedicadas, reconheço isso, nossos pactos de amizade se foram, há tempos. Mas não posso evitar de atacar os calcanhares deles sempre que os encontro; é o velho jogo do lobo e corvo no seu melhor ponto, aposto que eles adoram isso tanto quanto eu. Ouça o que esses pestes têm a dizer, mas não dê muita folga. Eles parariam de nos rodear se pensassem que estamos amolecendo.

Gurahl

Dentes do Trovão: Nunca vi um Gurahl vivo, apesar de ouvir que alguns estão acordando na

Escandinávia. Precisamos de sua raça desesperadamente; eles são os curandeiros de Gaia, os que trazem consolo aos feridos e protegem a própria terra ao seu redor. Sua passagem foi o que nos convenceu quão errados estávamos de perseguir os outros Fera, não importa quanto os Bastet, os Ananasi e os outros tenham nos provocado. Estou contente pelo fato de que alguns sobreviveram e que estão voltando pro mundo agora mesmo.

Mokolé

Hans: É dito que os Mokolé são os que incitaram os Garou a fazer guerra com as Feras e tudo somente por causa de sua aparência. Eu acho isso difícil de acreditar; desde quando os crocodilos vivem perto dos Garou? Contudo, devo admitir que eles parecem muito com criaturas da Wyrm e isso é o bastante para nos deixar nervosos. Seus modos são estranhos para nós, caso encontre algum eu recomendo simplesmente dar a eles caminho livre e ir cuidar de seus assuntos.

Nagah

Sophie: Tudo que já ouvi dessas feras é que são lutadores ferozes e caçadores inigualáveis de outros metamorfos, se não fosse, teriam sido erradicados durante a Guerra da Fúria. Eu sei que é terrível que tantas raças tenham morrido durante a Guerra da Fúria, a maior parte pelas nossas próprias mãos, mas não estou certa que o fim dos Nagah tenha sido algo tão ruim. As poucas histórias que sabemos deles é que são algum tipo de dançarinos ou algo parecido; de qualquer forma, para quê exatamente Gaia precisa de cobras dançantes?

Nuwisha

Hans: A maior parte dos Crias nunca viu um Nuwisha, o que é melhor; os que encontraram tendem a pensar que são um povo enfurecedor. O que posso dizer, é que eles não levam nada a sério e são muitas as lendas deles pregando pequenas “peças” nos que eles consideram faltar sabedoria. Acho que se pode dizer que eles têm o mesmo papel que a raposa tinha na mitologia européia. Se for verdade ou não, não acho que perdemos muito com seu fim. Pregadores de peças que são como os Rotagar, só que menos úteis, são algo que acho que podemos passar sem.

Ratkin

Pele-de-Ferro: Vários Roedores de Ossos me dizem que os Ratkin ainda estão por aí e são importantes nas cidades. Nunca vi um dos pequenos vermes, então não saberia. Mas até onde posso dizer, a melhor forma de descrevê-los é algo assim: pegue a natureza imunda dos Roedores de Ossos e combine com as traições cruéis dos Senhores das Sombras, envolva em um pacote esquelético, doentio sem consideração por nada nem ninguém e terá um Ratkin. São bestas vis com hábitos francamente desprezíveis, recomendo que os evite completamente, se possível. Caso contrário, será tentado a matá-los.

Rokea

Sophie: Quando ouvi o primeiro dos metamorfos tubarões, acho que minha primeira reação foi essa: “O quê...?” Isso ainda resume muito bem minha opinião sobre eles, eu simplesmente não entendo o objetivo; os metamorfos existem para controlar a humanidade e para proteger o mundo da Wyrn. Mas... não existem humanos sob o mar, então que propósito os Rokea podem servir? Talvez seja porque sou uma lupina, mas simplesmente não entendo o objetivo.

Portadores da Luz Interior

Dentes do Trovão: Os Portadores sempre foram Garou que não são Garou. Eles são um povo estranho, contemplativo e filosófico, nunca terrivelmente dispostos a lutar na guerra que Gaia colocou à nossa frente. Eu lamentaria sua destruição, a despeito do fato de *nunca* terem feito algo enquanto estavam conosco. Talvez eles encontrem um destino que lhes sirva menor entre as Cortes Bestiais.

As Cortes Bestiais

Dentes do Trovão: Parece que discussão e cooperação estão se tornando a ordem do dia em nosso novo mundo: as Cortes Bestiais aparentemente são uma aliança de todos os metamorfos do oriente, para onde os Portadores da Luz Interior desertaram no ano passado. Esses metamorfos não são nossos inimigos, mas também não são nossos aliados. Somos como água e óleo; não nos misturamos e não interagimos muito. Simplesmente operamos em mundos diferentes, deixemos assim.

Os Outros

Pele-de-Ferro encerra a lição:

Filhote, você vai aprender que mais monstros vivem no mundo do que todos os contos de fadas da sua infância poderiam prepará-lo. Nossos Rotagar e Godi o ensinarão sobre os fomori, os Dançarinos da Espiral Negra, dos Malditos dos poços mais profundos aos Incarna Maeljin e até mesmo sobre os Jotunn. Você vai descobrir sobre bestas como Vermes e Thunderwyrms. Você vai ouvir lendas que pode jurar não serem reais, como os Zmei, e histórias que nenhum de nós pode provar ser real, como os Vhujunka. E vai aprender as melhores maneiras que achamos de rastrear tais bestas, isolá-las e matá-las tão brutal e eficientemente quanto possível. Mas primeiro quero avisá-lo: alguns dos monstros lá fora já foram humanos e foram alterados por algum outro espírito da Wyrn. Sempre mantenha seus olhos abertos.

Vampiros

Os vampiros — as velhas lendas usam a palavra *draugr*, é uma boa palavra — possuem o mundo, infestando as cidades humanas com seu toque vil e curvando as massas humanas à sua vontade. Os Andarilhos do Asfalto procuram lutar contra eles “em

seus próprios termos”, mas vão falhar. A Pentex compete com eles, mas mesmo aquela entidade maldosa é um provável peão nas maquinações dos Sanguessugas. Não dê quartel a essas bestas vis, nunca — eles são os inimigos dos Garou, da humanidade e tudo que vive no mundo. Destrua-os totalmente e, sempre os lembre de que, mesmo com todo seu poder maldito, ainda existem criaturas no mundo que podem fazê-los desejar nunca terem nascido.

Magos

Suponho que eu deveria ser mais mente aberta. Suponho que eu devia reconhecer o fato de que esses feiticeiros não nascem corruptos e que podem trabalhar para servir os interesses de Gaia. Suponho que deveria lembrar que eles são parte espírito, como nós, e que alguns têm laços profundos com a Umbra, como nós. Suponho que o fato deles serem um povo diverso é relevante e que não devia julgá-los tão apressadamente.

...
Suponho que todos eles deviam apodrecer no inferno. Acabe com eles. Todos eles. Humanos são bestas estúpidas e tolas, não deviam empunhar o poder que os magos têm em si. Isso é apenas para os espíritos de Gaia.

Aparições

Não mexa com os fantasmas. Se você encontrar um, isso significa que o pobre bastardo não pode descansar por algum motivo. **Conserte isso.** Deixe de lado o que quer que esteja fazendo e conserte as coisas, para que os mortos honrados possam descansar. Os Crias não ligam muito para coisas fora da tribo, mas essa é uma exceção dessa regra. Agora, dito isso, alguns fantasmas vêm de pessoas que realmente mereciam morrer e que não merecem paz. Mas isso não somos nós que decidimos, então só tenha certeza que os mortos permaneçam mortos e que vão para onde devam ir. Mantenha-os fora do seu calcanhar.

Agora, com isso em mente, você devia saber que existem fantasmas aparentemente andando por aí e animando corpos físicos. Isso é, para falar com todas as letras, simplesmente inaceitável. Essas criaturas são tão ruins quanto os vampiros e devem ser destruídas sempre que possível.

Fadas

Não sei quase nada sobre os Alfar. Eles se associam com os Fianna e foram a causa de muita confusão, mas não são numerosos o bastante, nem perigosos o bastante, para merecer nossa atenção. Talvez isso seja assim porque sempre foram espertos demais para causar problemas em nossos territórios. De qualquer forma, eles não são uma preocupação nossa. Mate-os se provarem ser uma chateação, mas de outra forma só ignore-os.

Caçadores

Os rumores dizem que há uma nova força em cena, humanos com habilidades sobrenaturais limitadas, que tomaram para si a tarefa de caçar e matar criaturas

inumanas em todas as oportunidades. Infelizmente, isso inclui os Garou. As histórias localizam suas primeiras aparições depois que o Olho de Wotan se abriu no céu; não estou disposto a chamar isso de coincidência. Mas ainda bem, nenhum dos rumores lhes retrata como fortes. São mais um grupo patético — mas têm os recursos da humanidade à disposição e, dessa forma, podem se provar

bastante perigosos. Apenas seja cuidadoso; um idiota com uma bala de prata pode tomar a vida do melhor guerreiro de Gaia, se ele tiver sorte e o guerreiro não o vir chegar. Melhor presumir que os rumores são verdadeiros e estar preparado para adversários falsos do que presumir que são falsos e ser pego desprevenido.





Capítulo Três: Magia do Sangue e Poder da Pedra

A Lei da Força

O interesse da Cria de Fenris em se tornarem os mais fortes Guerreiros de Gaia não é uma simples filosofia de exercício físico e treinamento marcial. A força está onde pode encontrá-la — a vontade de ferro, a mente ágil e a velocidade de uma lebre são todas forças merecedoras de elogios. Apesar de o estereótipo ser de que todos os personagens Fenrir gastam a maior parte de seus pontos em Atributos Físicos e habilidades de batalha, esse não é sempre o caso. Um Godi sem a inteligência e perspicácia para dobrar um espírito à sua vontade é tão inútil quanto um guerreiro que se cansa facilmente e não pode vencer um fraco humano sem mudar de forma.

Assim, a força é definida em como se usa. O Cria de Fenris que cultivou velocidade e agilidade acima de força e resistência é elogiado se usa sua velocidade com grande efeito em batalha — e é insultado se a usa para fugir das mesmas. Um xamã não precisa ser tão poderoso quanto um guerreiro quanto um skald ou modi, mas se ele não está tentando lutar bem, há fraqueza nele. O Grande Fenris aceita que suas crianças tenham falhas e pode ser indulgente — enquanto essas falhas não os controlarem.

Antecedentes

Aliados

É um adágio popular dos Crias que um amigo que

não cuida das suas costas nos piores lugares, não é um amigo de verdade. Os Crias de Fenris, se é que fazem amigos mortais, procuram por Aliados. O estereótipo é o de conexões militares, mas os Crias de Fenris têm aliados de todos os tipos e lugares; se há alguma conexão comum, é a que os Fenrir tendem a respeitar humanos teimosos e de princípios mais que seus colegas. Assim, um Cria com um aliado definido como “advogado” é mais provável que seja amigo de um advogado de distrito cruzado que um advogado criminal com coração de ouro.

Aliados sobrenaturais são consideravelmente raros entre os Crias de Fenris. Os Fenrir odeiam os vampiros com toda a paixão milenar com toda a sua luta ancestral pode suportar, e não tem muita coisa melhor para dizer dos magos. Poucos Crias estão dispostos a confiar em um aliado sobrenatural; e outras criaturas sobrenaturais têm ainda menos razão de colocar suas vidas na reta pela Mãe, então que utilidade podem ter?

Ancestrais

A clássica tentação é dizer que os espíritos-ancestrais dos Cria de Fenris são grandes vikings briguentos. Contudo, isso não faz justiça à totalidade das raízes Fenrir. Famosos ancestrais podem vir do Sacro Império Romano, da Germânia por volta do Império Romano (ou sua queda), dos Ingleses Saxões, e de linhas de sangue ainda mais distantes. E nem todos eles serão guerreiros acima de tudo, é claro; skalds, visionários, Jarls, trapaceiros, caçadores e artesões correrão todos no sangue do personagem. Selecionar um grupo de espíritos-

ancestrais é uma maravilhosa maneira de demonstrar a diversidade da tribo, sem mencionar a herança histórica do personagem.

Contatos

Em sua maior parte, os Fenrir não podem ter o tipo de relação casual que se qualifica como Contato. Os Crias de Fenris não são um povo particularmente amigável, e não são os melhores em inspirar confiança e amizade em humanos normais. Alguns não podem se importar nem um pouco com o tempo e esforço; quase nenhum deles encontra um conhecido casual digno de ser procurado. Contudo, um jogador pode, com a permissão do Narrador, escolher a Qualidade Gregário (página 85) pra compensar essa limitação, pelo menos um pouco.

Fetiche

Os Crias de Fenris possuem sua cota de fetiches, como os membros das outras tribos, mas isso geralmente é considerado como um desempenho fraco confiar em fetiches ao invés das próprias forças inatas. É claro, a habilidade de confeccionar fetiches é uma das forças dadas aos Garou — mas os Crias que vão para batalha gotejando fetiches de todas as formas e tamanhos correm um sério risco de serem zombados pelos seus aliados por precisar de tantos desses “brinquedos”.

Armas Fetiche são apesar de tudo, populares entre os Fenrir, que tratam tais itens com grande reverência. Para a filosofia Fenrir, uma arma fetiche é de certo modo seu irmão-de-batalha; a arma que te serve tão bem quanto suas próprias garras e presas merece seu respeito. Os Crias são particularmente duros com membros da tribo que perdem suas armas Fetiche sem circunstâncias excepcionalmente extenuantes; tal ato não é tão grave quanto deixar um companheiro de matilha pra trás no campo de batalha, mas é a marca de um guerreiro pobre ou indigno de confiança do mesmo jeito.

Parentes

Os Crias de Fenris são uma das tribos com maior interesse ativo no bem estar dos Parentes. Isso não significa que eles estão inclinados a paparicar ou mimar seus Parentes — longe disso. Um casamento Cria/Parente é freqüentemente frio para os olhos da maior parte dos estrangeiros, com poucas amostras públicas de afeição e ainda menos romance. Na verdade, a maior parte dos Crias é muito terna e amorosa com seus conjugues e filhos, mas nunca excessivamente. As realidades de uma vida de guerra exigem isso, se o Cria cair em batalha, a família será capaz de continuar sem ele ou ela. Nenhum Cria de Fenris já teve algo de bom a dizer sobre um relacionamento codependente.

Enquanto um nível alto de Parentes pode geralmente significar contato com Parentes que não possuem uma ligação de sangue completa, a maior parte de Parentes com quem um Cria pode contar será da família. Apesar de tudo, o sangue corre mais turvo que a água, assim um Fenrir tende a confiar num grupo

pequeno e íntimo mais facilmente que num grupo maior.

Mentor

A aproximação de tutela Fenrir reflete a filosofia da tribo — para um filhote ficar forte, ele não pode ser acariciado. Mentor é um Antecedente raro entre os Crias de Fenris — a maior parte dos filhotes é ensinada pela comunidade — e quando um ancião toma um filhote sob sua asa, não é uma experiência gentil. Personagens Crias de Fenris podem esperar receber palavras mais duras e menos ajuda evidente do seu Antecedente Mentor que outros personagens receberiam. Pode ser injusto, mas fortalece o caráter.

Raça Pura

Os Crias de Fenris são muito conscientes da Raça Pura, tanto em sua própria tribo quanto nas outras. Mesmo que eles discordem violentamente de uma Fúria Negra de linhagem forte, eles a respeitarão pela sua Raça Pura. Alguns dizem que seu respeito pelas linhas de sangue apropriadas é a única coisa que os mantém leais aos Presas de Prata. Contudo, o Cria não confia na Raça Pura como uma medida efetiva do valor de um lobisomem. Como sempre, a força vêm primeiro. Como resultado, nos tempos modernos, muitos Crias de Fenris vêm de grupos étnicos muito distanciados das terras tribais da Escandinávia e Alemanha, ou de linhagens de lobos muito diferentes.

Os Crias de Fenris com altos níveis de Raça Pura tendem a ser sombras menores de seu totem; pêlo cinza, e com constituição física maior e mais forte que os lobos ao seu redor. Os Fenrir mais puros podem ter cabelo loiro, vermelho ou negro; e seus traços são freqüentemente europeus.

Recursos

Os Fenrir não nascem necessariamente em desvantagem e sua forte rede de Parentes pode freqüentemente assegurar que mesmo um guerreiro que passa a maior parte de seu tempo no campo de batalha tenha uma cama esperando por ele. Apesar disso, ao mesmo tempo, os Fenrir não ligam para luxos e nunca se importaram tentando estabelecer laços com os ricos — riqueza demais amolece as pessoas. É típico um personagem Cria de Fenris ter entre um e três pontos de Recursos, apesar de os que não possuem nenhum Recurso serem muito mais numerosos do que os que têm quatro ou mais pontos.

Rituais

Os Crias de Fenris freqüentemente surpreendem forasteiros com a riqueza de conhecimento ritual; eles são tão espirituais quanto qualquer outra tribo, mesmo que passem mais tempo fazendo ofertas de sangue aos seus totens do que contemplando seus umbigos. Contudo, os Fenrir tendem a praticar seus rituais de uma forma ligeiramente mais vigorosa; o mestre do ritual faz uma oferta de seu próprio sangue, bebe inúmeras canecas de álcool, e ainda uiva até que sua garganta fique rouca,

tudo na mesma noite. Grupos rituais são tão físicos quanto isso, o que, freqüentemente, é uma surpresa desagradável aos convidados em uma seita de Crias. Os Theurges, é claro, são os mestres de rituais na tribo, mas é esperado que cada augúrio saiba ao menos um ou dois rituais. A ignorância é outra manifestação da odiada característica: a fraqueza.

Totem

O estereótipo parece indicar que os Fenrir preferem totens de guerra, mas a maior parte dos Fenrir fica igualmente satisfeita ao venerar totens de Sabedoria ou Respeito. Os totens amigáveis à ninhada de Fenris são os preferidos, é claro, e o Pégaso se recusa a tomar qualquer Cria de Fenris como sua criança (não que os Crias realmente se importem). Mas fora isso, o Fenrir seguirá qualquer totem que considere valer a pena — um critério que elimina a maior parte dos totens mais gentis e pacifistas, mas isso ainda abre muito espaço para escolha.

Quando uma matilha escolhe um totem, geralmente é uma aposta segura que o Cria da matilha dará apoio firme ao totem, seja com pontos de experiência ou serviço direto. Um totem é da família, e merece a consideração que qualquer outro membro da família recebe. O relacionamento de um Fenrir com o totem da matilha é um bom reflexo de si mesmo aos olhos de Grande Fenris, e isso é toda a motivação necessária.

Dons

• **Refúgio Seguro (Nível Um)** — Poucos Garou são tão territoriais quanto os Crias de Fenris. Este Dom permite que o Garou mantenha uma guarda sobrenatural sobre seu território, sabendo instantaneamente de quaisquer invasores marcados pela Wyrn. Espíritos-coruja ensinam este Dom.

Sistema: O jogador deve gastar um ponto de Gnose para estabelecer seu sistema avançado de aviso e um ponto de Gnose por dia pra mantê-lo. Sempre que uma pessoa ou criatura maculada pela Wyrn entrar no território do Fenrir, se o lobisomem estiver em casa ou dentro de 1,5km, o jogador pode testar Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) para detectar a intrusão. Quanto mais sucessos, com maior precisão o lobisomem encontra a localização do intruso. Note que este Dom pode ser usado pra proteger apenas o território que o Fenrir pode chamar seu de direito; este Dom não pode, por exemplo, proteger um caern compartilhado a menos que seja usado pelo Vigia do caern (que pode ser considerado como “dono” do território para o propósito deste Dom).

MET: Gaste uma Característica de Gnose para criar a barreira e outra Gnose por dia pra mantê-la. Se algo maculado pela Wyrn cruzar a barreira, o Fenrir faz uma Disputa Mental com o Narrador (reteste com Ocultismo) para receber o aviso. **Refúgio Seguro** não identifica a criatura, apenas que está maculada pela Wyrn. Este Dom só é aplicável ao próprio Território do Fenrir, como uma casa de uma única família e as terras ao redor. O

território só pode ser tão vasto quanto um Fenrir pode patrulhar sozinho em uma noite e deve estar estabelecido como seu (através de um ato pela terra, marcas territoriais, combate, etc.). Prédios de apartamento ou condomínios não podem ser protegidos com isto, a menos que o Fenrir seja proprietário do prédio inteiro. Este Dom pode ser usado em um caern exclusivo dos Fenrir, mas poucos Fenrir conseguem concordar em quem é “dono” da terra.

• **Correr na Neve (Nível Um)** — Os Fenrir se espalharam ao longe, mas sua terra é o Norte. Este Dom os serviu bem em suas terras ancestrais, permitindo que corresse sobre neve ou gelo como se fosse terreno sólido, sem afundar ou deixar pegadas.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose. O efeito dura por um dia.

MET: Gaste uma Característica de Gnose para andar sobre a neve ou gelo sem deixar pegadas ou afundar. Os efeitos duram uma sessão ou um dia.

• **Sentir Culpa (Nível Dois)** — Este Dom é particularmente popular no Campo Mão de Tyr, mas de jeito nenhum está limitado apenas a eles. Ao fitar os olhos do alvo escolhido, o Cria pode sentir qualquer culpa profunda que o alvo ainda sinta por ofensas passadas. Quanto mais perceptivo for o Fenrir, mais detalhes ele será capaz de discernir. Este Dom é ensinado por um espírito-corvo.

Sistema: O jogador testa Percepção + Empatia, dificuldade 8. Um sucesso detecta a presença ou ausência de culpa. Três sucessos revelam fatos gerais sobre a ofensa em questão; um adultério pode projetar um sentimento de “traindo minha esposa” na mente do Cria. Cinco sucessos revelam fatos específicos sobre o assunto; o Garou pode descobrir o nome do parceiro do adúltero, o lugar e hora da indiscrição e possivelmente ainda mais fatos íntimos.

Contudo, perceba que este Dom requer sentimentos pessoais de culpa para funcionar. Se um Fenrir usar este Dom em um vampiro que se alimenta regularmente de jovens crianças e as mata depois, o Dom pode funcionar só se o vampiro sentir culpa de seus pecados. Se o Sanguessuga sentir que está perfeitamente justificado pelos seus atos, o Fenrir não seria capaz de detectar nada. Similarmente, o Dom pode levar o usuário a acreditar que os crimes da pessoa são piores do que realmente são, se o alvo se sentir mais culpado do que os méritos da ofensa — apesar de que com sucessos suficientes, o Fenrir pode ser capaz de discernir que a vergonha do alvo está mal colocada.

MET: Faça uma Disputa Mental (reteste com Empatia). Sucesso revela a presença ou ausência de culpa ou remorso quanto a um incidente. Para descobrir mais, gaste Características Mentais em uma proporção de um-para-um para mergulhar nos sentimentos do alvo. O Garou pode usar este Dom a respeito de um incidente específico ao falar dele em conversa ou interrogatório, mas cuidado para não se apressar no julgamento — este Dom apenas revela a presença (ou falta) de culpa ou

remorso, não se o alvo realmente cometeu o ato. Além disso, este Dom funciona apenas se o alvo sente culpa sobre o ato em questão; alguém que se sente justificado em sua ação não será afetado por este Dom.

• **Pele do Troll (Nível Dois)** — Este Dom permite que o Fenrir absorva o poder da terra para proteção, como os lendários trolls e até os Jotunn eram capazes de fazer. Quando o Cria ativa este Dom, sua pele fica mais dura e espessa, coberta de nós verrugosos de carne dura e blindada. Este Dom é ensinado por um elemental da terra.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Vigor + Instinto Primitivo (dificuldade 7). Para cada sucesso, o personagem recebe um dado extra em seus testes de absorção. Esses dados extras de absorção não podem ser usados pra absorver dano por prata; o Dom dura uma cena, ou até o Cria escolher dispensá-lo. Pele do Troll é bem desconcertante e desagradavelmente pungente. Enquanto os efeitos do Dom durarem, a dificuldade em testes Sociais é aumentada por 1.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Física (reteste com Instinto Primitivo). Pelo resto da cena (ou até que o Cria a dispense), a pele do personagem é grossa e verrugosa (sem mencionar a aparência estranha e o fedor), e o personagem recebe três níveis de Vitalidade extras. O personagem também sofre uma penalidade de um dado em todas Disputas Sociais (exceto aqueles referentes à intimidação).

• **Vestir a Pele do Urso (Nível Dois)** — Medo é para covardes; Fúria é para guerreiros. O Fenrir que aprende este Dom se endurece contra o medo, até mesmo no nível instintivo. Este Dom é ensinado por um espírito-urso.

Sistema: Nenhum teste é necessário; uma vez que o Dom é aprendido, os efeitos são automáticos. O Fenrir que aprende este Dom nunca entra em Frenesi da Raposa, ao invés disso ele entra em Frenesi Selvagem, a despeito do estímulo. Em adição, o jogador pode fazer um teste de Força de Vontade para resistir a quaisquer Dons ou outros poderes sobrenaturais que incitam o medo, mesmo se uma rolagem de resistência normalmente não é permitida.

MET: Uma vez aprendido, os efeitos deste Dom são automáticos. O Garou com este Dom nunca entra em Frenesi da Raposa, e sempre entra em Frenesi Selvagem, não importam as circunstâncias. O Cria também recebe uma única chance de um reteste contra Dons ou poderes sobrenaturais que incitam medo (os resultados dessa reteste devem prevalecer).

• **Toque de Loki (Nível Três)** — Este Dom é raro entre os Crias de Fenris, apesar dos Rotagar o considerarem uma arma apropriada em batalha. Com apenas um toque, o Garou pode causar num alvo incontroláveis ataques de riso. Em situações pacíficas, o Dom também pode ser usado pra desarmar uma situação perigosa. Este Dom é ensinado por qualquer espírito brincalhão (mais freqüentemente por Ratatosk, o Esquilo).

Sistema: O Garou deve tocar o oponente e testar Manipulação + Empatia (dificuldade igual à Fúria mais Posto do alvo; dificuldade máxima de 10). Os ataques de riso vão durar um turno por sucesso, tempo no qual o alvo não pode realizar nenhuma ação ofensiva, apesar de se defender, caso atacado. A risada é genuína em pelo menos um aspecto — se o alvo não se machuca como resultado do uso do Dom, é provável que ele aprecie a gargalhada como se o usuário do Dom tivesse lhe contado uma excelente piada.

MET: Para invocar este Dom, o Garou toca seu oponente (ou faz uma Disputa Física apropriado para isso), e faz uma Disputa Social Estática contra a dificuldade da Fúria + Posto do alvo (reteste com Empatia). Com sucesso, o alvo passa os próximos três turnos com gargalhando alto, tempo durante o qual ele não pode realizar ações ofensivas, mas pode se defender se atacado.

• **Cicatriz de Glória (Nível Quatro)** — Os Fenrir se orgulham de suas cicatrizes, mesmo aquelas que os mutilaram permanentemente. Este Dom permite que um Lobisomem supere seus velhos machucados por um breve período de tempo, agindo como se seu corpo nunca tivesse sido machucado. As cicatrizes do Fenrir resplandecem com luz prateada e quaisquer extremidades ausentes são repostas por substitutos temporários feitos da mesma energia fria e brilhante. Qualquer espírito da guerra da ninhada de Fenris pode ensinar este Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria e testa Fúria, dificuldade 5 + o número de Cicatrizes de Batalha que o Garou conquistou. Os efeitos do Dom duram dois turnos por sucesso. Enquanto o Dom estiver em efeito, o Garou pode ignorar penalidades por ferimentos e os efeitos debilitantes de suas Cicatrizes de Batalha; mesmo os que tiverem perdido um membro podem lutar como se estivessem inteiros. Extremidades restauradas por Cicatrizes da Glória não podem restaurar habilidades perdidas em qualquer outro sentido além da batalha; um Fenrir que recebeu a Cicatriz de Batalha: Castrado, não pode usar este Dom para ter filhos, por exemplo.

MET: Gaste uma Característica de Fúria para ativar este Dom e mais um para cada Cicatriz de Batalha. O Dom dura por quatro turnos. Enquanto o Dom estiver ativo, você não sofre penalidades de ferimentos ou debilitações por suas Cicatrizes de Batalha, incluindo membros ausentes (que funcionam normalmente enquanto o Dom estiver ativo). Este Dom apenas restaura habilidades relativas ao combate.

• **Força dos Ancestrais (Nível Cinco)** — Este Dom permite que um Fenrir clame pelos seus maiores heróis ancestrais para receber ajuda. É usado apenas em situações medonhas, quando as vidas de mais de um Garou estão em jogo. Chamar pela força de um ancestral permite que o Cria aumente seu poder físico, sabedoria ou até mesmo o senso de acuidade substancialmente, apesar de ser por tempo limitado. Esses heróis ancestrais vêm ajudar os Crias apenas em tempos de grande perigo e punem qualquer Fenrir que tenta chamar por eles sem



necessidade. Este Dom é ensinado por um espírito ancestral.

Sistema: Apenas Crias com pelo menos um ponto no Antecedente Ancestrais pode aprender este Dom. O jogador gasta um ponto de Fúria e testa Carisma + Rituais (dificuldade 10); ele pode subtrair um de dificuldade para cada ponto que tiver em Ancestrais. Durante a invocação deste Dom, ele deve esculpir runas específicas de seus ancestrais em sua carne. Para cada sucesso, ele pode adicionar um ponto a qualquer Atributo; estes pontos podem ser divididos em Atributos diferentes ou serem todos aplicados no mesmo.

Se o Narrador acreditar que este Dom foi usado de maneira imprópria, seus heróis ancestrais ainda lhe darão assistência, mas então se voltarão contra seu descendente, removendo de maneira permanente um número de pontos de Atributos igual aos que forneceram. Não há apelação.

MET: O Garou deve ter pelo menos um nível de **Ancestrais** para aprender este Dom.

Gaste uma Característica de Fúria e faça uma Disputa Social Estática (dificuldade de 10 menos um para cada nível do

Antecedente **Ancestrais** que possuir). O

Garou deve esculpir as runas de seus ancestrais em sua carne enquanto invoca este Dom. O sucesso garante tantos pontos extras de Atributos quanto ele tiver no Antecedente Ancestrais. Estes pontos podem ser divididos entre as categorias de Atributos ou aplicados ao mesmo.

Uma vez que a crise tenha passado, os pontos cessam. Usar este Dom frivolamente desperta a inimizade dos Ancestrais do Fenrir e eles irão retirar a mesma quantidade de pontos que deram ao seu tolo descendente.

• **A Boa Morte (Nível Cinco)** —

Nenhum Cria de Fenrir verdadeiro teme a morte — apenas morrer pobrementemente. Este Dom é a bênção final de Grande Fenrir a seus filhos; o Fenrir que ativar este Dom pretende morrer com o coração do inimigo em suas garras. O lobisomem clama pela ajuda de Grande Fenrir e se posta contra o inimigo. O Fenrir continua lutando muito depois do que deveria ter morrido e não cai até que o inimigo (ou inimigos) morra com ele. O avatar do próprio Grande Fenrir ensina este Dom.

Sistema: O Fenrir se concentra por um turno inteiro e gasta toda sua Gnose chamando pelo favor de

Fenris. Uma vez que o Dom tenha sido ativado, o Garou não sofre nenhuma penalidade por ferimentos e não vai cair até que seu inimigo esteja morto, ponto no qual ele morre imediatamente. Este Dom funciona apenas se o inimigo declarado já estiver no campo de batalha com o Fenrir e não pode ser usado pra caçar um inimigo ausente. Uma vez que a batalha tenha sido vencida, um avatar de Fenris desce até o campo de batalha para devorar o que sobrou do herói e suas posses materiais. Por razões óbvias, este Dom pode ser usado apenas uma vez, mais provavelmente quando o personagem está completamente sem opções. Uso impróprio deste Dom (como tentar usar o Dom pra matar um velho rival ao invés de um “verdadeiro inimigo de Gaia”) enfurece Fenris, que mata o Cria desmerecedor imediatamente.

MET: Gaste um turno completo se concentrando e gaste toda Gnose chamando pela ajuda de Fenris contra o inimigo que nomear (você não pode dar nome a um exército inteiro — escolha um). Quando a Boa Morte está ativada, o Garou não sofre penalidades de ferimentos e não vai cair até que o inimigo esteja morto, quando ele morre imediatamente. Este Dom pode ser usado apenas contra um inimigo que esteja no campo de batalha. Este Dom é considerado um último recurso, pois um avatar de Fenris vai devorar o que sobrou do herói depois de sua morte.

• **Invocar o Grande Fenris (Nível Seis)** — Como a expressão máxima do pacto entre a tribo e o Totem, os maiores heróis Crias podem invocar o avatar de guerra de seu totem tribal para ajudá-los em sua hora de necessidade. O avatar entra em combate, matando todos que não são Crias de Fenris ou sob sua proteção. Contudo, Grande Fenris exige um sacrifício por esta intervenção — geralmente a mão esquerda do invocador. É dito que se o avatar de guerra for chamado sem um bom motivo, irá devorar o invocador inteiro antes de partir — mas não existem contos concretos de qualquer Cria de Fenris sábio e poderoso o suficiente para conquistar este Dom e tolo o suficiente para abusar dele. Este Dom é ensinado por um espírito lobo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Vigor + Ocultismo (dificuldade 6). Sucesso invoca o avatar de guerra de Grande Fenris, que vai lutar ao lado do Fenrir pela duração da cena. No final do combate, o invocador ganha automaticamente a Cicatriz de Batalha: Membro Mutilado (**Lobisomem**, pág. 190) quando o avatar de guerra reclama o que devem a Fenris; mesmo que o Garou já possuía essa Cicatriz de Batalha, ele ganha de novo quando Fenris devora outro membro.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Física (reteste com Ocultismo). Sucesso invoca o avatar de Fenris. No final do combate, o avatar devora a mão do invocador como pagamento (ou devora outro membro se a mão esquerda do Garou já foi mutilada) e o Garou ganha uma Cicatriz de Batalha.

Dons de Campo

Os que são aceitos em um campo dos Crias de

Avatar de Guerra de Fenris

Poucos espíritos além dos próprios Incarnae são tão aterrorizadores e perigosos quanto o avatar de guerra do Grande Fenris. O avatar do Lobo Fenris aparece como um imenso lobo, com 3,5 metros de altura até os ombros. Seus olhos queimam com fúria e suas mandíbulas pingam com o sangue de incontáveis inimigos. Seu pêlo é de um cinza profundo que parece mudar do preto ao vermelho e até pra branco quando a luz desliza sobre ele. O avatar de guerra de Fenris não é tão poderoso quanto o próprio Incarna seria, mas ainda desafia as limitações normais dos espíritos e tem características ainda mais poderosas que os Rastejantes Nexus.

Força de Vontade 15, Fúria 20, Gnose 10, Essência 80.

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Rajada (raio), Presença Temível*, Materializar, Reformar, Despedaçar*, Corrida Ligeira (como Vôo Ligeiro), Rastrear.

• **Presença Temível:** Este Encanto está disponível apenas para avatares de Incarnae e está constantemente ativado: Todos espíritos hostis ao avatar do Incarna perdem dois dados de todas suas paradas de dados enquanto permanecerem nas proximidades do avatar. (**MET:** Quaisquer espíritos hostis ao avatar sofrem uma penalidade de dois pontos em todos os testes enquanto estiverem na presença do avatar.)

• **Despedaçar:** Ao gastar um ponto de Essência, o espírito adiciona dois dados a todos testes de dano pelo restante da cena. (**MET:** O espírito gasta uma Característica de Essência e ganha um Teste Simples. Qualquer ataque bem sucedido, o espírito faz um Teste Simples; com sucesso, ele infringe outro ponto de dano.)

Fenris, graças ao sangue ou crença fervente na filosofia do campo, podem às vezes aprender certos Dons como se fossem Dons tribais. Estes Dons de campo não são compartilhados imediatamente depois de se juntar a um campo e não sofrem propaganda; nenhum campo quer membros que se juntaram apenas para aprender um truque especial. Os seguintes Dons de campo podem ser aprendidos ao custo tribal comum de 3 x Nível do Dom.

• **Valquírias de Freya:** Coup de Grace (Nível Três das Fúrias Negras).

• **Mão de Tyr:** Sentir a Presa (Nível Dois dos Ragabash).

• **Trovão de Mjolnir:** Mordida de Ferro (Nível Quatro dos Ahroun).

• **Presas de Garm:** Determinação (Nível Dois dos Philodox).

• **O Glorioso Punho de Wotan:** Mente Animal (Nível Dois dos Garras Vermelhas).

• **Suor de Ymir:** Frio da Neve Nova (Nível Três dos Wendigo).

MET: Veja as descrições apropriadas dos Dons em *Laws of the Wild*.

Rituais

Os Rituais dos Crias de Fenris são negócios sangrentos e selvagens; poucos são realizados sem retribuição ou punição em mente. Os Fenrir são propensos a derramar seu próprio sangue em rituais como um sacrifício aos espíritos e um exemplo de seu dever (e boa vontade) de derramar sangue na defesa da Mãe. Sem dúvida muito do estereótipo "Crias são masoquistas" surgiu de visitantes em reuniões Fenrir que confundiram a devoção dos Fenrir com prazer.

Rituais Místicos

Ritual da Herança

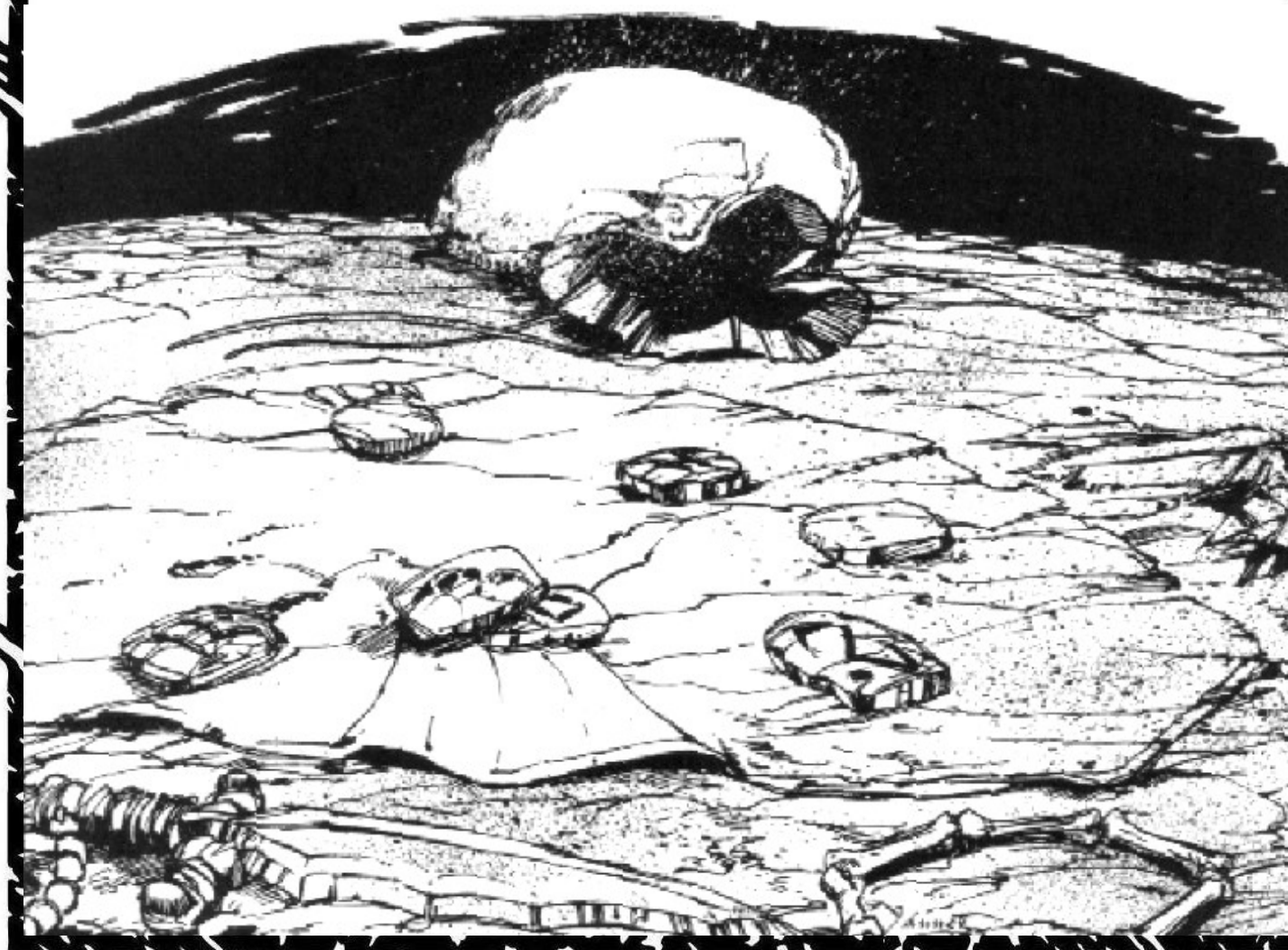
Nível Um

Este ritual genealógico é o favorito tanto de Skalds quanto de Forseti, apesar de que por razões ligeiramente diferentes. Alguns Fenrir usam para verificar a identidade dos descendentes de um herói antes de passar uma herança; outros para identificar o pai de um filhote impuro se nenhum se apresenta. O mestre do ritual retira o sangue do filhote com uma faca de prata e canta um longo repertório para os espíritos-ancestrais de sua tribo e quaisquer outros que possam estar zelando pelo filhote. Quando ele completa a canção, os espíritos-ancestrais sussurram a herança do filhote em seus ouvidos.

Sistema: O mestre do ritual testa Raciocínio + Rituais, dificuldade 7, normalmente. Sucesso revela a verdadeira herança do filhote a uma geração anterior por sucesso (por exemplo, dois sucessos revelariam a herança do filhote até seus avós). Em complementação, o mestre do ritual recebe a resposta de uma questão específica a respeito do filhote, por cada sucesso; como, "Qual era a profissão do avô paterno deste filhote?" ou "O sangue de alguma outra tribo corre nas veias deste filhote?" A resposta será precisa, desde que a resposta possa ser encontrada dentro do número de gerações reveladas; se o mestre do ritual ganhar quatro sucessos, por exemplo, ele não pode perguntar "Este filhote é descendente de Frode?", mas poderia dizer se o trisavô da criança dizia ser descendente de Frode ou não.

O Ritual da Herança funciona do mesmo modo com humanos ou lobos (apesar de lobos, por falta de nomes, serem mais difíceis de identificar), até mesmo em quem não é Parente ou magos. Contudo, não funciona nos mortos-vivos ou fadas.

MET: Faça a Disputa normal de ritual. Sucesso revela a herança do filhote por uma geração (sua mãe e seu pai) e garante uma resposta relacionada à herança do filhote. Características Mentais podem ser gastas em uma base de um-para-um e cada Característica retrocede uma geração. Este ritual funciona em humanos e lobos, sejam Parentes ou não, ou até magos, mas não em vampiros ou fadas (suas transformações mudam sua herança demais para respostas precisas).



Ritual de Entalhar Runas

Nível Um

Os Lua Crescente dos Crias de Fenris aprendem bem cedo a respeitar e apreciar o poder da runa escrita, tanto as que tomam forma de glifos Garou quanto runas de origem humana. Este ritual é um pré-requisito para o Ritual de Conjurar Runas (abaixo); é com este ritual que os visionários da runa criam seus talismãs. As runas devem ser esculpidas em ossos de inimigos mortos em batalha, mas podem tomar qualquer forma que seja espiritualmente mais relevante para o mestre do ritual. A maior parte dos Fenrir escolhe glifos Garou ou as runas Futhark do Norte, mas uns poucos Crias são capazes de fazer runas ósseas esculpidas no alfabeto Cherokee e até trigramas do I Ching funcionam.

Sistema: Teste padrão; o ritual dura oito horas para esculpir e dar poder às runas. Quando o ritual é completado, o Garou deve gastar um ponto de Gnose para “carregar” as runas. As runas são geralmente guardadas em uma sacola e gastas apenas de uma a três por vez.

MET: Disputa normal de rituais. Devido ao longo tempo necessário para esculpir e dar poder às runas é melhor fazer isso entre as sessões. Um ponto de Gnose deve ser gasto para carregar as runas no final bem-sucedido do ritual. Jogadores são encorajados a criar e usar seus próprios conjuntos de runas, se quiserem.

Ritual da Cabana

Nível Três

Os Fenrir são bem conscientes dos perigos de deixar seu temperamento sair de controle. Apesar de um visitante ou rival merecer ser despedaçado membro a membro, não é honrável nem prudente matar outros Garou em um rompante de frenesi. Os Fenrir frequentemente reforçam seu auto-controle em encontros formais com este ritual, que acalma a Fúria dos participantes pra que “incidentes diplomáticos” possam ser evitados.

Para realizar este ritual, o Cria deve estar dentro de uma estrutura, orando aos espíritos em respeito; as hospedarias, salões de reuniões ou outras estruturas em um caern Cria são ideais, mas quaisquer estruturas que tenham sido marcadas como abertas aos espíritos de Gaia são o suficiente. O mestre de ritual abre cada porta e janela, convidando os espíritos da sabedoria a entrar e

dando permissão para os espíritos da Fúria saírem se quiserem. Se o ritual é executado corretamente, os que estiverem dentro da casa têm uma probabilidade muito menor de perder o controle de sua Fúria até que o ritual acabe.

Sistema: Teste padrão; se bem sucedido, os efeitos do ritual duram até que a primeira pessoa deixe a casa. Enquanto os efeitos do ritual estiverem funcionando, quaisquer metamorfos dentro da casa são mais calmos do que o normal; a dificuldade para qualquer teste de Fúria feita dentro da casa tem uma dificuldade de 9 (apesar da Fúria poder ser gasta sem restrição).

MET: Com um teste normal bem sucedido, o ritual dura até que a primeira pessoa saia da casa. Quaisquer metamorfos lá dentro ganham três dados pra resistir ao frenesi, apesar de ainda poderem usar Fúria (como pra ativar dos ou mudar de forma).

Ritual de Conjurar Runas

Nível Três

Este ritual profético permite que o conjurador das runas veja dicas do futuro nos padrões que as runas formam quando caem. No clímax do ritual, o mestre do ritual joga umas poucas runas de sua sacola de runas pessoal em um couro ou outra roupagem sagrada, estudando os padrões pra ver o que os espíritos querem dizer.

Sistema: O conjurador das runas deve usar seu conjunto de runas pessoal, criado pelo Ritual de Entalhar Runas (acima); o teste é Raciocínio + Rituais, dificuldade 8. O sucesso revela uma profecia certa, porém vaga; o mestre do ritual pode testar Inteligência + Enigmas (dificuldade 8) para obter mais sentido da conjuração, mas a profecia por natureza jamais é clara como cristal. O Narrador é encorajado a usar linguagem simbólica para criar os avisos das runas; “você vai encontrar um obstáculo” é direto, mas “a runa do guerreiro invertida, contra a runa do gelo — as muralhas da prisão de Ymir podem solapar sua força” é mais interessante.

MET: O conjurador deve criar seu próprio conjunto de runas com o Ritual de Entalhar Runas e então fazer uma Disputa Mental Estática (reteste com Enigmas), pode garantir alguma informação mais profunda do lançamento, mas raramente a profecia é clara, e o Narrador é encorajado a julgar a leitura em simbolismo.

As runas (Futhark)

F	Þ	T	F	R	<	Þ	N	Y
f	u	th	a	r	k	w	h	n
I	Æ	Ē	Y	Š	↑	Ɓ	Ɓ	Ɓ
i	j	p	z	s	t	b	e	m
l	ng	o	d					

Rituais de Punição

A Marca do Covarde

Nível Três

Os Crias de Fenris têm muito pouco uso para covardes. Onde outras tribos estariam satisfeitas em usar rituais de punição para punir socialmente os covardes, os Crias freqüentemente o fazem fisicamente. Este ritual é usado para punir aqueles cuja covardia colocou em risco colegas de matilha ou Parentes sem realmente causar suas mortes (os covardes cujo terror matou um colega de matilha freqüentemente são sujeitos à Caçada, ou pior). Apesar dos Crias usarem este ritual primariamente para punir outros Fenrir — não se espera que lobisomens de outras tribos vivam à altura dos altos padrões dos Fenrir — eles são conhecidos por darem a Marca do Covarde a Garou de outras tribos cuja covardia colocou em risco diversos Crias de Fenris.

Quando o ritual começa, o mestre de ritual repete uma litania de nomes, nomes de Garou que perderam as vidas por serem abandonados por colegas de matilha covardes. Ele então pronuncia ritualmente os nomes de cada colega de matilha ou Parente que o lobisomem foi acusado de abandonar e unge o acusado com o sangue retirado de cada um. Na conclusão do ritual, o mestre de ritual marca a sola do pé do ofensor com uma marca de prata aquecida. A marca é permanente, um encorajamento para que o ofensor jamais mostre seus calcanhares aos seus amados novamente.

Sistema: Teste padrão. No ponto alto do ritual, o ofensor toma dois níveis de dano agravado, perde cinco pontos de Glória e cinco de Honra. A marca não pode ser removida por Dons de cura, mesmo aqueles que removem as Cicatrizes de Batalha. Lendas contam que um Fenrir que recebe a Marca do Covarde mais tarde se reconcilia com atos de grande valor. Sua recompensa vem quando o Grande Fenris aparece e arranca o pé marcado, deixando-o aleijado, mas com sua honra completamente restaurada.

MET: Disputa normal para rituais. Quando marcado, o ofensor sofre dois níveis de dano agravado e a perda de cinco pontos temporários de Glória e cinco temporários de Honra. A marca não pode ser removida por habilidades sobrenaturais de cura.

Rituais de Renome

Ritual de Guerra

Nível Dois

Apesar dos Crias não serem, como alguns lobisomens brincam, “uma tribo de Ahroun”, é verdade que os Lua Cheia dos Crias são mantidos em um padrão severo. Este ritual é uma ilustração clara das imponentes expectativas dos Fenrir. Depois que um Modi desafiou com sucesso pelo Posto Dois, mas antes de ser premiado formalmente com o posto, ele deve passar por um combate ritual com dois colegas Ahroun. Ele não pode usar armas além do próprio corpo, enquanto aos

atacantes são permitidos usarem as armas que quiserem (seitas tradicionalistas duras sempre armam os atacantes com prata). Se por algum motivo, não houverem dois Ahroun Crias pra lutar com o aspirante a Fostern, o mestre do ritual pode substituir por Crias de outros auspícios, ou Ahroun de outras tribos se não houver outros Crias disponíveis. (Se Ahroun ou Crias não puderem ser encontrados, o ritual é renunciado; combate contra não-Ahroun de outras tribos simplesmente não é considerado impressionante o suficiente).

O jovem Ahroun não precisa vencer seus dois combatentes (se os dois são de posto maior, não se espera nem que tenha uma chance); ele precisa apenas apresentar uma boa luta. O mestre do ritual pinta os ferimentos conquistados durante o ritual com tintas feitas de várias plantas, e as cicatrizes se tornam lembranças permanentes do sucesso do Ahroun.

Sistema: Teste padrão. Se o desafiante realmente ganhar contra dois Crias Ahroun, mesmo se ambos forem de Posto Um, ele ganha três pontos de Glória por sua performance excepcional.

MET: Disputa normal para rituais. Se o desafiante vencer seus oponentes, ele ganha três pontos de Glória.

Ritual de Desafio

Nível Três

Este ritual é o mais formal dos desafios, mais freqüentemente o desafio pela liderança de uma seita inteira. Apesar do aspirante a Jarl não precisar conhecer este ritual para desafiar o atual líder da seita, este ritual é aceito como o modo mais formal e apropriado do desafio ser feito. A performance apropriada deste ritual marca o desafiante como bem versado no modo Fenrir e merecedor de encarar o Jarl em desafio, e além disso, aumenta o peso de sua reivindicação à posição. Crias de Fenris também podem usar este ritual para desafiar formalmente seus rivais de outras tribos e posições; o ritual tem menos poder de ligação em tais ocasiões, mas ainda assim (se executado apropriadamente) carregar um grande peso.

O desafiante deve ser quem vai executar este ritual. Ele deve confrontar seu oponente e recitar formalmente sua linhagem, atos e forças, cada uma delas uma declaração ritual de seu valor. Então ele diz as razões do seu desafio — o que deve ser feito cuidadosamente, já que as acusações devem ser fortes o bastante para ganhar o suporte dos espectadores e ainda assim não ser tão ousadas que provoquem o frenesi da parte desafiada. Com a acusação final, ele formaliza o desafio. Se o ritual é executado apropriadamente, o desafiado deve aceitar ou perder uma quantidade significativa de Renome.

Sistema: Teste normal de Carisma + Rituais. Se o ritual falha, o desafiado pode recusar enfrentar o desafiante (e se ambos forem Fenrir, seria uma desgraça tomar nota de um desafio feito tão pobremente). Se o ritual é bem sucedido, o desafiado não pode recusar o desafio sem perder Renome (1 de Glória pra não-Fenrir, 2 de Glória pra Crias de Fenris, 5 de Glória se for um

Jarl).

O combate resultante pode ir até o primeiro sangue, submissão ou até mesmo morte, à decisão do Mestre de Desafio; quanto mais sucessos, mais provavelmente o Mestre de Desafio vai escolher termos de duelo que mantenham os desejos do desafiante. Armas não podem ser usadas durante o combate.

Se o Fenrir usa este ritual pra desafiar alguém que claramente não é seu igual em batalha, ele perde prontamente 1 de Glória e 2 de Honra, e o desafiado pode rejeitar sem medo de perder Renome, não importa o resultado da rolagem.

A única exceção é se o desafiado é um Jarl; um Jarl que é claramente inferior ao seu desafiante é uma afronta, e deve ser substituído o mais rápido possível.

MET: Uma Disputa normal de rituais é feita. Apenas um ritual bem sucedido não pode ser recusado sem perda de Renome. Um ritual falho não precisa ser respondido. O Ritual de Desafio é seguido pelo combate pela liderança normal, supervisionado pelo Mestre de Desafio. Usar este ritual para desafiar alguém que é claramente um inimigo inferior causa perda de Renome pro desafiante, e o desafiado pode recusar sem perder Renome, não importa o resultado do ritual. Contudo, se esse inimigo inferior for um Jarl, a maioria vê isso como um sinal de que ele deveria ser substituído, e rápido.

Ritual do Triunfo

Nível Cinco

Este é um dos mais raros rituais Fenrir, realizado quando quer que um Jarl tenha ganho seu posto ao matar seu predecessor em combate justo. O ritual foi mais popular nos tempos mais antigos, mas nesses dias os Crias de Fenris não têm os números pra permitir muitos duelos mortais pelo posto de Jarl.

O ritual reconhece a história tanto do líder da seita caído quanto o novo Jarl. O mestre do ritual guia o novo Jarl através dos passos de estabelecer seu novo posto. O novo Jarl deve devorar o coração de seu predecessor, ganhando simbolicamente dessa forma, a sabedoria para comandar sua seita apropriadamente. As posses do líder tombado são entregues ao novo Jarl de acordo com a Litania, mas Parentes com reivindicação de posse por armas ou fetiches têm permissão de desafiar o novo Jarl por suas posses.

Sistema: Teste padrão. Se bem sucedido, o novo Jarl ganha conhecimento instantâneo de um dos Dons do líder caído (escolha do Narrador; Dons de nível alto são mais prováveis, mesmo que o novo Jarl ainda não tenha o posto para usá-los).

MET: Este ritual é realizado depois de um desafio bem sucedido pelo posto de Jarl, usando um teste normal para conclusão do ritual. Se bem sucedido, o novo Jarl ganha conhecimento de um dos Dons do velho Jarl (escolha do Narrador; Dons de nível alto vão “esperar em confiança” se o novo Jarl ainda não tem o posto pra usá-los.)

Totens

Totens de Respeito

Rainha da Neve

Custo de Antecedente: 4

Os Crias de Fenris reconhecem muitos espíritos do inverno como seus aliados e se encontram avessos a muitos mais (os da ninhada de Wendigo). Um dos mais peculiares de seus aliados é a Rainha da Neve, uma incorporação das frias e silenciosas noites do inverno. Ela favorece os Fenrir que podem se portar tanto com graça quanto com força, que são duros o bastante para dormir fora de casa em uma longa e congelante noite de inverno e ainda estarem de bom humor pela manhã.

Características: A Rainha da Neve ensina seus filhos a se moverem tão silenciosamente quanto a neve caindo e se portarem com tanta realzeza quanto nobreza. Suas matilhas ganham três dados de Furtividade e dois dados de Etiqueta, e podem clamar por três pontos adicionais de Força de Vontade por história.

Dogma: Filhos da Rainha da Neve devem ser corteses com seus anfitriões, enquanto os anfitriões não quebrarem as leis da hospitalidade.

MET: Filhos da Rainha da Neve ganham **Furtividade** x3, **Etiqueta** x2 e uma Característica extra de Força de Vontade por sessão.

Totens de Guerra

Dragão do Fogo

Custo de Antecedente: 6

O Dragão do Fogo é um aspecto da natureza ígnea dos Dragões; ele é um potente, se não super-poderoso, espírito das chamas e da batalha. Ele é mais um totem europeu e aliado do Grande Fenris graças ao seu zelo comum de devorar seus inimigos. Ele é o guardião de tesouros escondidos, uma manifestação do fogo que destrói e renova e um patrono da batalha destrutiva. Ele alegremente serve de patrono às matilhas que jurarem deixar as casas de seus inimigos em ruínas e é particularmente procurado pelos Fenrir que têm o hábito de lutar contra Sanguessugas.

Características: As matilhas do Dragão do Fogo podem clamar por quatro pontos adicionais de Fúria por história e recebem dois dados extras de Briga. O Dragão do Fogo ensina a cada um de seus filhos o Dom: Mestre do Fogo e cada membro da matilha ganha um dado extra em testes de Ofícios que envolvam moldar metal.

Dogma: O Dragão do Fogo, como muitos espíritos dracônicos, é avaro; suas crianças devem sacrificar ouro mensalmente para ele ao jogar peças em um fogo forte, como numa fornalha.

MET: As crianças do Dragão de Fogo ganham uma Característica extra de Fúria por sessão, dois níveis de

Briga e um nível de *Ofícios: Trabalho com Metal*. Eles também aprendem *Mestre do Fogo*.

Dragonesa do Mar

Custo de Antecedente: 7

A Dragonesa do Mar é a fria e cruel irmã do Dragão do Fogo. Ela captura seus inimigos em suas espirais e os esmaga até a morte ou os arrasta até debaixo das ondas pra se afogarem. Ela é o patrono espiritual de mares ainda não mapeados e a manifestação da habilidade de matar do oceano. Ela ama Gaia e a majestade do mar, mas é um espírito colérico e desse modo é um dos aliados favoritos de Fenris.

Características: Cada membro da matilha da Dragonesa do Mar ganha dois pontos extras de Vigor quando imersos no oceano e um dado extra em testes de Esportes. Suas matilhas podem usar o Dom: Espírito do Peixe e podem clamar por cinco pontos extras de Força de Vontade por história. Os Garou Uktena reagem bem às crianças da Dragonesa do Mar, mas seguidores de totens de compaixão como o Unicórnio podem ser menos entusiásticos quanto à sua presença.

Dogma: A Dragonesa do Mar exige a oferta de inimigos vivos amarrados e jogados no oceano pra se afogarem. Suas matilhas devem sacrificar um inimigo dessa forma pelo menos uma vez por estação.

MET: Os filhos da Dragonesa do Mar ganham as Características Físicas **Robusto** x2 quando quer que estejam imersos no oceano. Eles ganham um nível de Esportes, o Dom Espírito do Peixe e uma Característica extra de Força de Vontade por sessão.

Totens de Sabedoria

Hrafn, o Corvo

Custo de Antecedentes: 5

Hrafn é o aspecto do Corvo conhecido pelos Crias; ele é um espírito-brincalhão e um espírito de sabedoria, assim muitos lupinos o honram. Hrafn brinca com filhotes, provoca os adultos e zomba dos que são orgulhosos por demais. Ele está sempre faminto; de fato, ele é o mais faminto de todos os totens. Em seu aspecto de totem de prosperidade, Hrafn frequentemente conduz lobos à presa, apesar de lhe faltar a força para matar o animal em si, ele se contenta com o que sobra da carcaça depois que os lobos acabam de comer. Ele se certifica de que não falte nada aos lobos e que sempre tenham os recursos que precisarem.

Características: Hrafn ensina *Sobrevivência* 3, *Lábia* 2 e *Enigmas* 2 às suas matilhas. Cada membro da matilha ganha um bônus de um ponto de Sabedoria temporária. Os Corax, homens-corvo que algumas vezes se associam aos Crias, favorecem as crianças de Hrafn.

Dogma: Hrafn pede que seus filhos que não carreguem riquezas e confiem que Hrafn fornecerá sustento.

MET: Crianças de Hrafn ganham *Sobrevivência* x 3, *Lábia* x 2 e *Enigmas* x 2 e uma Característica temporária de Sabedoria.

Ratatosk

Custo de Antecedente: 4

Ratatosk, o esquilo esperto, vê e ouve tudo de seus caminhos secretos pra cima e para baixo da Árvore do Mundo. Já que é pequeno e fraco, ele sabe muito e ensina astúcia a seus Filhos.

Características: Todos filhos de Ratatosk aprendem *Lábia* 2 e dois pontos em quaisquer Conhecimentos de sua escolha. Filhos lupinos de Ratatosk podem até escolher Conhecimentos normalmente restritos a eles na criação do personagem. Crianças de Ratatosk sempre ganharão um ponto a menos de Honra que o normal (eles devem ganhar pelo menos dois em qualquer ocasião para manter um), mas ganham um ponto extra de Sabedoria sempre que ganharem Sabedoria.

Dogma: Crianças de Ratatosk ficam satíricos e assustadiços. Eles sempre entram em frenesi da raposa em vez de frenesi selvagem, e não podem aprender o Dom: Vestir a Pele do Urso.

MET: Crianças de Ratatosk ganham *Lábia* x 2 e dois níveis em um dos seguintes conhecimentos: *Acadêmicos*, *Computadores*, *Enigmas*, *Investigação*, *Direito*, *Linguística*, *Cultura*, *Medicina*, *Ocultismo*, *Rituais* ou *Ciência*. Eles ganham um ponto a menos de qualquer recompensa de Honra, mas sempre ganham um a Característica extra de Sabedoria quando recebem renome de Sabedoria. Eles sempre entram em frenesi da raposa e não podem aprender o Vestir a Pele do Urso.

Fetiches

Adaga da Retribuição

Nível Dois, Gnose 5

Este fetiche em particular, uma feia adaga de madeira, foi inventado como um meio de rastrear posses roubadas e o ladrão responsável. O lobisomem se concentra no item perdido enquanto segura a adaga; a arma gentilmente puxa na direção do item até que o Garou o reclame de volta. Se o proprietário do fetiche conhece o rosto e nome do ladrão, ele também pode usar a adaga para localizar o ladrão. O fetiche é tratado como uma faca em combate (dano por Força, dificuldade 4); o dano pode ser letal ou agravado, sob a decisão do Garou.

Pra criar tal adaga, o lobisomem deve prender um espírito da vingança dentro dela.

MET: Com uma ativação bem sucedida e um turno se concentrando no item perdido, no nome do ladrão ou rosto, a adaga puxa gentilmente o lobisomem em direção ao item ou ladrão. Só uma coisa pode ser procurada por vez. A adaga infringe dano letal em combate.

Lança de Pele

Nível Três, Gnose 6

Uma das posses mais incomuns dos Crias de Fenris, este fetiche parece ser a pele seca de um grande javali. As seitas com uma Lança de Pele em sua posse tipicamente



usam-na para fortificar suas seitas em épocas turbulentas. Para ativá-lo, o dono deve sacudí-la como se fosse um tapete ou cobertor. Enquanto faz isso, um número de robustas lanças de carvalho igual ao número de sucessos no teste de ativação estrondeiam ao cair no chão. As lanças podem aparecer com ou sem pontas de ferro; as que não têm são bastante efetivas para lutar contra vampiros. A pele pode ser usada tão freqüentemente quanto o dono desejar, apesar de que se a ativação sofrer falha crítica, a pele para de funcionar por uma semana. Lanças criadas por este fetiche desaparecem no próximo nascer do sol.

Um lobisomem deve prender um espírito da guerra, ferro ou carvalho na pele de um Javali pra criar tal fetiche.

MET: Sacuda a Lança de Pele e faça o teste normal para ativá-la. Com sucesso, a Lança de Pele produz tantas lanças quanto a Gnose permanente do dono. O dono pode gastar Gnose (a uma taxa de um-pra-um) para produzir lanças com pontas de metal. A Lança de Pele pode produzir até 20 lanças por sessão.

Martelo de Ferro

Nível Quatro, Gnose 5

Versões menores dos poderosos Martelos de Jarl, esses martelos de batalha de uma mão são potentes fetiches de guerra por seus próprios méritos. São forjadas de ferro laceado com prata, com espíritos da guerra aprisionados em seu interior. Um Martelo de Ferro infringe Força +2 de dano, o dano é agravado; Garou podem absorver estes ferimentos, já que o conteúdo de prata é sobrepujado pelo ferro. Um Cria pode lançar um Martelo de Ferro a até 10 metros por ponto de Força; o martelo retorna a seu dono de direito após cada lançamento.

MET: Martelos de Ferro infringem um ponto de dano agravado a cada lançamento; Garou podem absorver esse dano normalmente. Um Fenrir pode lançar com precisão um Martelo de Ferro a até 10 metros por Característica relacionada à Força.

Martelo do Jarl

Nível Cinco, Gnose 6

Esses poderosos martelos empunhados com as duas mãos são o ápice da habilidade artesanal dos Crias. Como os menores Martelos de Ferro, são forjados de ferro laceado com prata e esfriado no sangue de inimigos recém mortos; contudo, o Cria aprisiona espíritos da guerra e da prata dentro dela. Cada golpe infringe Força +3 de dano agravado; o dano conta como dano por prata e dessa forma não pode ser absorvido por Garou. Apenas um Garou pode jogar tal arma com precisão e apenas a uma distância de 5 metros por ponto de Força. Quando quer que um golpe do Martelo do Jarl mata seu alvo, o martelo ressoa com um poderoso trovão; isso não tem efeito no jogo, mas anuncia tanto a amigos quanto a inimigos que outro inimigo dos Crias de Fenris caiu.

Existem sete desses martelos; alguns são empunhados por poderosos Jarls, enquanto pelo menos um foi perdido. Cada um tem seu próprio nome e poder secundário.

- Esmagador-da-Forja brilha com o fogo quando é ativado e infringe um ponto de dano por fogo adicional com cada golpe. (**MET:** Vampiros devem fazer um teste de Coragem para fogo quando se confrontam com o Esmagador-da-Forja. Ele infringe dois ferimentos agravados com cada golpe bem sucedido).

- Dente-que-Mói pode transformar qualquer pedra em pó, obliterando trinta centímetros cúbicos de rocha ou concreto com cada golpe.

- Caçador-de-Lanças voa três vezes mais longe que seus semelhantes quando lançado e o lançador nunca sofre quaisquer penalidades por alcance.

- Devorador-de-Trolls pulveriza ossos e destrói armaduras; oponentes perdem um dado de todos testes de absorção pra resistir ao seu dano (**MET:** Poderes que permitam redução de dano sofrem penalidade de uma Característica em quaisquer testes relacionados).

- Braço-Brilhante brilha tanto com a luz da lua quanto do sol; oponentes que se apóiam na visão pra mirar em seus oponentes perdem dois dados quando atacam quem o empunha. (**MET:** Braço-Brilhante não canaliza luz solar verdadeira, mas vampiros precisam fazer um teste de Coragem contra cinco Características quando vêem pela primeira vez o Martelo. Se forem bem sucedidos, podem resistir por dez minutos à necessidade de fugir; falha significa que eles entram em Rotschreck, o equivalente vampírico do Frenesi da Raposa, e deve fugir imediatamente da área. Quaisquer oponentes mirando pela visão ou em combate direto com o Braço-Brilhante sofre uma penalidade de dois dados devido à luz extremamente brilhante).

- Garra-de-Bruxa é fortificado contra a mágica de inimigos, garantindo a quem o empunha três dados adicionais em quaisquer testes de Força de Vontade feitas para resistir a poderes de manipulação mental. (**MET:** Garra-de-Bruxa garante ao usuário três Características extra de Força de Vontade para gastar ou usar em disputas para resistir a poderes que afetem a mente, como a Disciplina vampírica **Dominação** ou a Esfera de Mente dos magos. Isso não tem efeito em poderes que afetam a emoção, como **Presença**).

- Dor-da-Águia deixa ferimentos que palpitam com agonia; os feridos pelo martelo sofrem duas vezes mais as penalidades de rolagem dos outros ferimentos. (**MET:** Dor-da-Águia duplica a penalidade de dados sofrida pelo dano.)

MET: Martelos do Jarl infringem dois ferimentos agravados a cada golpe; Garou sofrem esse dano como prata. Apenas um Garou em Crinos pode atirar com precisão um Martelo de Batalha, por até cinco metros por Característica relacionada à Força. Inimigos mortos pelos Martelos de Batalha são anunciados com um poderoso estrondo de trovões.

Escudo do Vigia

Nível 5, Gnose 8

Este pequeno símbolo de madeira, esculpido como um escudo é usado ao redor do pescoço. Quando ativado, o escudo adiciona cinco dados aos testes de absorção de dano do usuário, mas apenas contra ataques covardes. Apenas um oponente por turno vai ter uma abertura direta contra o usuário; para todos os outros ataques, por trás ou camuflados, o usuário ganha cinco dados extras para absorção de dano.

Pra criar tal fetiche, o artesão deve prender um espírito da tartaruga ou espírito da vigilância dentro dele.

MET: Este fetiche protege o Garou de ataques covardes pela retaguarda ou de um inimigo camuflado. Quando ativado, o fetiche garante uma das seguintes defesas — cinco Características extras para se defender contra ataques por trás ou sob cobertura ou cinco Características que podem ser retiradas das Características de bônus do atacante (como pela cobertura) de atacantes por trás ou sob cobertura. Ataques frontais são efetivos normalmente.

Qualidades e Defeitos

As seguintes Qualidades e Defeitos têm a intenção de demonstrar aspectos dos Crias de Fenris como um todo e para oferecer interessantes opções variadas pra criação de personagem. Com a permissão do Narrador, jogadores podem pegar Qualidades e Defeitos tribais para seus personagens, mesmo se seus personagens não forem da tribo apropriada; contudo, como a própria base conceitual das Qualidades e Defeitos, a permissão do Narrador é absolutamente necessária.

Tolerância ao Alcool

(Qualidade: 1 ponto)

Os Fianna se orgulham de fazer cerveja, mas os Crias ainda são capazes de ensinar aos Fianna uma coisa ou duas sobre beber. Com um teste bem sucedido de Vigor (dificuldade 7), um Garou com esta Qualidade pode se livrar dos efeitos da intoxicação, sem sofrer penalidades de coordenação que normalmente poderiam afetar um guerreiro bêbado. Esta Qualidade funciona contra todos intoxicantes naturais, apesar de não funcionar contra venenos. Normalmente, um lobisomem com este nível de tolerância tem muito mais dificuldade de ficar bêbado, o que pode estragar um pouco a diversão.

MET: Gaste uma Característica referente ao Vigor para se livrar da intoxicação.

Gregário (Qualidade: 2 pontos)

Apesar da maior parte dos Crias de Fenris não poder conquistar o Antecedente Contatos, você é um pouco mais expansivo do que seus colegas de tribo e conseguiu fazer poucas conexões e conhecidos aqui e ali. Você tem um número pequeno de contatos menores, como descrito



no livro básico **Lobisomem** (pág. 121); quando quer que você precise entrar em contato com um, você pode testar três dados, dificuldade 7, para localizar a pessoa de que precisa. Contudo, esta vantagem não dá contatos maiores.

MET: Quando procurando os contatos menores, faça uma Disputa Social para determinar se você pode localizar a pessoa de sua escolha. Se vencer, você encontra exatamente quem está procurando. Com uma falha, você encontra alguém, mas não necessariamente a pessoa que queria.

Maldição de Wotan (Defeito: 2 pontos)

A Maldição de Wotan caiu em sua linha de sangue e por azar se manifestou em você. Você é vulnerável ao poder dos mortos que caminham, os servos do Caolho. Quando quer um vampiro, aparição ou outra entidade morta-viva tente afetá-lo com um de seus poderes sobrenaturais, a dificuldade para fazer isso é reduzida em -1. Essa maldição faz de você um elo fraco em muitas operações, o que pode afetar sua posição entre companheiros Fenrir.

MET: Aparições, vampiros, mortos que caminham ganham um único teste extra quando tentam usar um poder que afeta você. Os resultados do segundo teste devem prevalecer.





Capítulo Quatro: Guerreiros Natos

Os Crias de Fenris compartilham uma confiança que beira a arrogância. Contudo, eles têm uma boa razão para sua confiança. É um ponto de orgulho tribal que os Fenris são, um e todos, fortes — não é uma declaração de opinião, é uma declaração de fato. O Grande Fenris não aceitaria fracos em sua tribo mais do que o Grifo aceitaria um hominídeo, ou Falcão um bastardo, e então os Fenris sabem além de qualquer sombra de dúvida que eles *são* fortes. Pode alguma outra tribo ostentar o mesmo padrão?

É claro, existe uma diferença entre ser forte e ser forte o bastante para resistir a tudo que o mundo (e a Wyrn) têm para lançar em um jovem Cria. Alguns Crias de Fenris sucumbem à tentação e caem para o Inimigo. Outros se empurram mais longe do que deviam, e quebram quando sua força, embora grande, acaba. A força dos Crias de Fenris não é perfeita — se fosse, então o mundo não estaria do jeito que está hoje.

Apesar de suas falhas, os Crias de Fenris perseveram. Eles vêem a batalha final do Apocalipse como uma que os Garou provavelmente não sobreviverão — e ainda

assim eles lutam, na esperança que sua força seja o suficiente para fazer a diferença. A seu próprio modo, eles podem ser os maiores heróis que o Mundo das Trevas já viu — eles são os únicos dispostos a aceitar 100% de fatalidades em nome de um bem maior, de salvar a Mãe Gaia para que ela possa criar novamente. Nenhuma outra tribo viva é intimamente familiar com a idéia de se sacrificar para salvar a Mãe — e o exemplo da outra tribo que aceitou esse fardo prova que *pode* funcionar. Quando a Batalha Final chegar, podem ser os Crias de Fenris aqueles que salvarão o próprio mundo entregando suas vidas pela grande vitória.

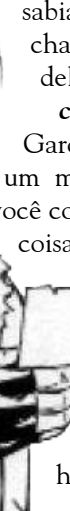
Os modelos e heróis a seguir são apenas uns poucos exemplos do espírito guerreiro Fenrir, e as muitas formas que ele toma. Alguns desses filhos de Fenris ainda estão passando pelo maior teste de seus personagens; outros encararam todas as desvantagens e venceram. Sejam aliados ou rivais, os Crias de Fenris sempre se provam fortes e valiosos. Grande Fenris não pede nada menos.

Malandro Problemático

Mote: Não me diga que você tem respostas. Não existem respostas, apenas perguntas.

Prelúdio: Seu irmão era um famoso Ahroun Fenrir, mas era muito mais que isso para você. Ele era seu ídolo, sua maior inspiração; seu herói. Você queria crescer e ficar como ele, ser um herói e um guerreiro. Você realmente não sabia tudo sobre a sociedade Garou, mas pegou pedaços de informações espiando seus pais enquanto falavam sobre assuntos da seita.

Finalmente, seu desejo se realizou; você *passou* pela



Mudança! Você não via seu irmão há muitos anos, e sabia que agora teria a chance de lutar ao lado dele, estar com ele, ser **como** ele. Como um Garou e não mais como um mero jovem Parente, você começou a aprender as coisas reais sobre os Crias de Fenris e os Garou. Você ficou pasmo pela imensidão do que aprendeu — havia todo um mundo de mudanças para você, especialmente sua perspectiva.

Mas tinha outra coisa; ninguém parecia saber mais onde seu irmão estava, e também não pareciam querer conversar sobre ele. Nem mesmo seus pais. Você treinou valentemente e superou o Ritual de Passagem, e eventualmente se aproximou dos líderes da seita pedindo por respostas. Eles não disseram nada a você, e quando continuou perguntando, foi punido por sua insolência.

Magoado e furioso, você correu mundo afora procurando seu irmão. Você aprendeu alguns truques como um Ragabash, e subornou um companheiro de tribo a dizer onde tinha havido a última notícia sobre seu irmão.

Sua busca eventualmente rendeu frutos e você encontrou os rastros das ações de seu irmão. Em pouco tempo você descobriu que ele caiu para Wyrn e agora estava empreendendo sua própria guerra particular contra os Garou. Você ficou arrasado. Seu irmão, seu ídolo, seu herói, seu **tudo**!

O quê você deveria fazer agora?

Conceito: De coração partido e arrasado, você foi deixado no maior dilema moral de toda sua vida: Seguir as pegadas de seu irmão e ser como ele, como sempre quis ser; ou lutar contra ele e ir contra o único herói e modelo que já teve? De certo modo, o teste definitivo foi jogado em você, mesmo que seja você quem deveria testar os outros.

Dicas de interpretação: Sua seita e matilha não são o conforto que deveria ser para você. Você é indeciso e problemático, e perdeu sua capacidade de confiar nos outros — uma falha que deve corrigida pelo bem da matilha. Você está constantemente imerso em pensamentos particulares e têm dificuldade em se concentrar. Num trem só de ida para o Harano prematuro e não sabe como sair dele.

Equipamento: Mochila, lanterna, mapa, pouco dinheiro, faca de combate, botas de combate, foto da sua família, incluindo seu irmão.

DE CRIAS FENRIS

Nome:
Tegador:
Crônicas:

Raça: Hominídeo
Aptidão: Ragabash
Campe:

Nome da Matilha:
Tegador da Matilha:
Conceito:

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talento

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

Perícia

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

Conhecimento

Computador: ●○○○○
Enigmas: ○○○○○
Investigação: ●○○○○
Direito: ○○○○○
Linguística: ●○○○○
Medicina: ○○○○○
Occultismo: ○○○○○
Política: ○○○○○
Rituais: ●●○○○
Ciências: ○○○○○

Vantagens

Antecedentes

Fetice: ●○○○○
Parentes: ●○○○○
Raça Pura: ●○○○○
Recursos: ●○○○○
Rituais: ●●○○○
○○○○○

Dons

Simular Odor de Homem
Embarcamento da Própria Forma
Resistência à Dor

Dons

Renome

Glória
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□

Sabedoria

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□

Pacto

Clath (1)

Virtude

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□

Grave

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□

Habilidade

Escoriado 0 □
Machucado -1 □
Ferido -1 □
Ferido Gravemente -2 □
Espancado -2 □
Aleijado -5 □
Incapacitado □

Fragrância Tribal

(Opcional)
INTOLERÂNCIA:

Viciada em Espíritos

Mote: Vamos, não é perigoso. Eles te mostrarão coisas e ensinarão prazeres que você nem imagina serem possíveis.

Prelúdio: Desde sua Primeira Mudança você sente a presença dos espíritos. Quando três garotos mais velhos a emboscaram no seu caminho para casa, vinda do treino de futebol, você sabia que não tinha muita chance de escapar deles — mas você tentou assim mesmo. E deu certo.

Quando agarraram você, o espírito de Grande Fenris se manifestou no seu sangue, e você passou pela Primeira Mudança na hora. Apesar de seu primeiro instinto ter sido **matar**, algo mais tomou precedência. Você subitamente se encontrou em um novo lugar estranho. Você sem saber atravessou a Película, mesmo que fosse completamente ignorante do mundo espiritual na hora.

Você andou ao redor, explorando o que via, absorvendo todas as estranhas sensações e sentimentos por horas. No início o que você viu era aterrorizante e hostil, mas quando encontrou o caminho para um pequeno parque, você encontrou um mundo completamente diferente no outro mundo. Você ficou tão envolvida nessas novas impressões que não percebeu o imenso lobo sentado em um toco de árvore até quase ter batido nele.

O lobo falou a você e isso a pegou desprevenida, mas ele disse onde você estava. O quê você era. Ele contou da sua tribo, os Crias de Fenris, da sua herança, do Apocalipse, e seu papel nisso tudo. Mesmo que você realmente tivesse uma escolha, você nunca hesitaria um segundo antes de aceitar.

Conceito: Você possui cada centímetro de confiança que os outros Fenrir, e constantemente busca testar e aumentar sua própria força. Contudo, onde eles buscam aumentar suas habilidades de combate, você testa sua força no mundo espiritual. Você se orgulha de ser capaz de enfrentar até espíritos hostis para que façam sua vontade, através de negociação ou dominação completa. Se um espírito exige um preço em sangue, que seja; você tem bastante sangue. Mas tudo tem um preço; por barganhar com espíritos tão frequentemente, você acaba se colocando cada vez mais e mais em débito. Seus companheiros de tribo estão começando a se preocupar com sua obsessão, e com bons motivos.

Dicas de interpretação: Nunca hesite em atravessar a Película; você sabe que tudo pode ser conseguido na Umbra, e você sabe onde encontrar. Carregue consigo a coragem de suas convicções; você ama o mundo espiritual, e ama fazê-lo trabalhar para você ainda mais. Algum dia, você espera contatar Grande Fenris e a própria Gaia, para que possa agradecer a eles por fazerem de você o que é. Algumas vezes você até pensa que suas relações cada vez mais deterioradas com outros Garou e Parentes são um preço muito alto a pagar — mas o sentimento passa em pouco tempo.

Equipamento: Cajado, incenso, runas, bolsa de amuletos-em-construção, saco de ossos, faca.

CRÍAS ENRIS

Nome:
Idade:
Trabalho:

Raça: Hominídeo
Agrupamento: Theurgos
Classe:

Nome da Máfia:
Título da Máfia:
Cargo:

Atributos

Físicos

Sociais

Mentais

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

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

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

Habilidades

Talentos

Perícias

Conhecimentos

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

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

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

Vantagens

Antecedentes

Dons

Dons

Fetichismo ●●○○○
Rituais ●●○○○
Totem ●●○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Persuasão
Comunicação com Espíritos
Resistência à Dor

Renome

Fúria

Gloria

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□

Subversão

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□

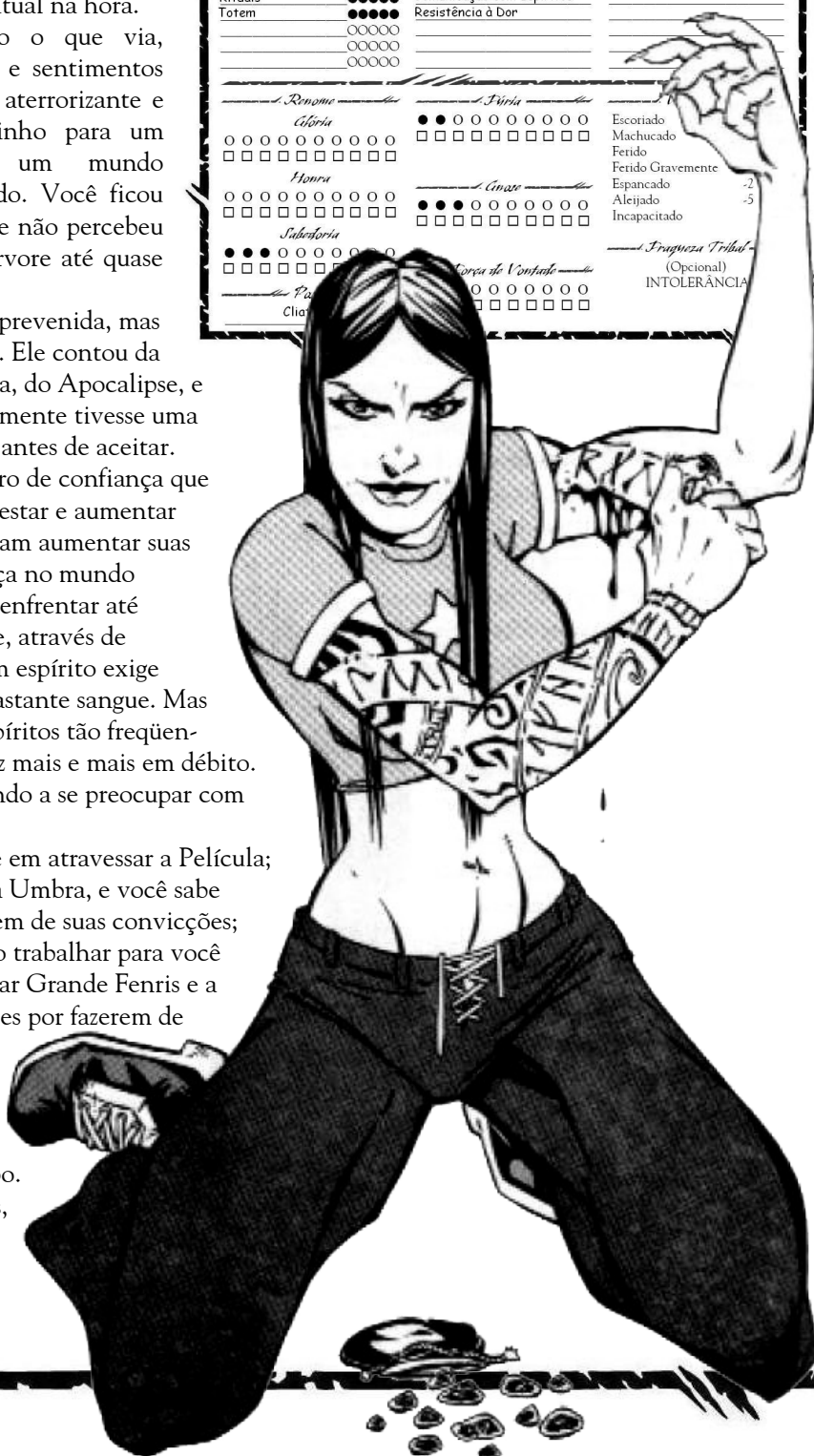
Força de Vontade

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□

Escoriado
Machucado
Ferido
Ferido Gravemente
Espancado
Aleijado
Incapacitado

-2
-5

Frangueira Tribal
(Opcional)
INTOLERÂNCIA



Precursora do Apocalipse

Mote: O fim está perto. A noite está aqui — mas ainda é jovem.

Prelúdio: Você nasceu nas florestas escuras, selvagens e hostis, a última de sete filhotes, e a única com o sangue de Grande Fenris em suas veias. Apenas um de seus irmãos sobreviveu até a maioridade ao seu lado; você suspeitava desde cedo que sua matilha era pequena demais, que havia poucos demais do seu tipo no mundo. Quando os Crias de Fenris vieram buscá-la, você descobriu como estava certa.

Em um mundo onde a maior parte dos Garou lupinos desapareceu graças à arrogância humana, você se encontra em um tipo de encruzilhada na luta contra o Apocalipse. Ele está chegando, não importa quão forte alguém lute contra ele, então por quê não abraçá-lo e tirar o melhor dele?

Você acha a estrada que deve tomar obviamente dolorosa. O declínio da população de lobos é o sinal mais claro do Apocalipse se aproximando rápido; como Grande Fenris poderia querer isso? Como uma Forseti, é sua tarefa balancear as escalas. O genocídio que os Garras Vermelhas pregam não é o caminho — mas há modos de impedir a expansão humana sem recorrer a assassinato em massa. Quando o Apocalipse vier, eles serão os primeiros a cair.

Conceito: Você é tanto uma advogada de lupinos e lobos quanto uma precursora do Fim dos Tempos da humanidade. Sempre que pode, você emprega suas habilidades em diminuir a disparidade entre lobo e homem, tão bem quanto uma jovem Forseti como você pode. Em seu curto tempo como Cliath, você sabotou laboratórios que produzem drogas de fertilidade humana, mandou o dinheiro que pôde conseguir (ou tomar) para grupos de conservação de lobos, e discutiu os méritos de matar Dançarinos da Espiral Negra hominídeos e impuros enquanto tomava seus todos-preciosos lupinos para o Érebo a fim de serem purificados. Logo que conseguir tempo, você pretende fazer sua parte e dar à luz a um bando de filhotes você mesma — mas tempo está escasso, e é sempre mais fácil destruir o que os humanos construíram do que construir novos lobos.

Dicas de Interpretação: Porte-se com um comportamento rígido, sério e orgulhoso. Avalie cuidadosamente todas as suas ações, falando apenas quando necessário, mas dizendo a coisa certa sempre que fala. Você parece sábia além da sua idade, e perigosa pelo mesmo motivo. Muitos sussurram por trás das suas costas que você é uma extremista, mas eles simplesmente não entendem.

Equipamento: Carteira humana roubada, roupas humanas coletadas, mochila cheia de quaisquer instrumentos que sejam úteis para sua próxima missão.

CRIAS DE FENRIS

Nome: _____

Taquidoro: _____

Crônicas: _____

Raça: Lupina

Aguirio: Philodox

Campo: _____

Nome da Matilha: _____

Totem da Matilha: _____

Conceito: _____

Físicas
Sociais
Mentais

Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○

Habilidades

Talento
Perícia
Conhecimentos

Prointido	●●●○○	Emp. c/Animais	●●○○○	Computador	○○○○○
Esportes	●●○○○	Ofícios	○○○○○	Enigmas	●○○○○
Briga	●○○○○	Condução	○○○○○	Investigação	●○○○○
Esquiva	●○○○○	Etiqueta	●○○○○	Direito	○○○○○
Empatia	●○○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Linguística	●○○○○
Expressão	●○○○○	Armas Brancas	○○○○○	Medicina	●○○○○
Intimidação	●○○○○	Liderança	●○○○○	Ocultismo	●○○○○
Instinto Primitivo	●○○○○	Performance	●○○○○	Política	○○○○○
Manha	○○○○○	Furtividade	●○○○○	Rituais	●○○○○
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	●●○○○	Ciências	○○○○○

Vantagens

Antecedentes
Dons
Dons

Aliados	●●○○○	Sentidos Aguçados	_____
Raça Pura	●○○○○	Verdade de Gaia	_____
Rituais	●○○○○	Semblante de Fenris	_____
_____	○○○○○	Embaçamento da Própria Forma	_____
_____	○○○○○	_____	_____
_____	○○○○○	_____	_____

Renome
Fúria
Vitalidade

Gloria	●●●○○○○○○○	Escotado	0
○○○○○○○○○○○	□□□□□□□□	Machucado	-1
□□□□□□□□		Ferido	□
		Ferido Gravemente	-2
		Espancado	-2
		Aleijado	-5
		Incapacitado	□

Honra
Canse

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

Substância

○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□

Partida

Clio

INTOLERÂNCIA:



Reunicionista Tribal

Mote: *Uma tribo, um destino.*

Prelúdio: Seus pais não sabiam nada dos Crias de Fenris ou dos Garou, ou de Gaia e a Guerra, e você também não sabia dessas coisas. Você cresceu num quarteirão de classe média do centro, e lá viveu por toda sua vida, sem jamais ter visto o verde luxuriante da selva, apenas lendo sobre ela em livros. E isso você fez bastante: Você adorava ler, adorava ouvir música, adorava escrever poesia. As crianças na escola zombavam de você e diziam que era gay, mas você não dava a menor atenção. Você tinha a forte alma de um artista.

Você começou escrevendo sobre as coisas que via ao seu redor. Sua família, sua vizinhança, sua escola. Você via como as crianças na escola eram divididas em gangues e grupos exclusivos e facções dependentes de como eles pertenciam a uma raça ou credo específico, seus interesses, ou simplesmente origem de nascimento.

Você viu tudo isso e achou que estava tudo muito, muito errado. Você viu como alguns grupos “empreendiam guerras” aos outros, de preferência grupos mais fracos (mesmo que fosse apenas jogos de colégio e política), e viu como os outros grupos fracos ficavam de lado assistindo em vez de ajudar e se unir contra um “inimigo” maior. Na escala menor do colégio ou na escala maior do mundo dos novatos — a mesma coisa.

Você começou escrevendo mais e mais sobre como a unidade faz a força e juntos os fracos não são fracos. Sua poesia era notável, contendo ideais e filosofias desconhecidas de um garoto. Infelizmente, ninguém jamais leu.

Quando você passou pela Mudança, foi uma experiência terrível pra você. Mas por sorte, eles estavam lá. Se proclamavam Crias de Fenris, e disseram que você era um deles. Eles o treinaram e ensinaram sua cultura, e te mostraram como colocar seus talentos de Skald



CRIAS ^{DE} FENRIS

Nome: _____
Rua: Hominídea
Nome da Matilha: _____

Tigulador: _____
Aguirio: Galliard
Título da Matilha: _____

Crônicas: _____
Campos: _____
Conceitos: _____

Físicas
Sociais
Mentais

Força ●●○○○
Carisma ●●●○○
Percepção ●●○○○
Destreza ●●●○○
Manipulação ●●●○○
Inteligência ●●○○○
Vigor ●●●○○
Aparência ●●●○○
Raciocínio ●●○○○

Talento
Perícia
Conhecimentos

Prontidão ●○○○○
Emp. c/Animais ○○○○○
Computador ○○○○○
Esportes ●○○○○
Ofícios ●○○○○
Enigmas ●○○○○
Briga ●○○○○
Condução ●○○○○
Investigação ○○○○○
Esquiva ●○○○○
Estratégia ●○○○○
Direito ○○○○○
Empatia ●○○○○
Armas de Fogo ●○○○○
Linguística ●●○○○
Expressão ●●●○○
Armas Brancas ●○○○○
Medicina ○○○○○
Intimidação ●○○○○
Liderança ●○○○○
Ocultismo ○○○○○
Instinto Primitivo ○○○○○
Performance ●●○○○
Política ●●○○○
Manha ●○○○○
Furtividade ○○○○○
Rituais ●○○○○
Lábia ●○○○○
Sobrevivência ○○○○○
Ciências ○○○○○

Antecedentes
Dons
Dons

Aliados ●○○○○
Persuasão _____
Fetice ●○○○○
Chamado da Wyld _____
Parentes ●○○○○
Semblante de Fenris _____
Recursos ●○○○○

Ressaca
Fúria
Vitalidade

●●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□
Escorrido 0 □
Machucado -1 □
Ferido -1 □
Ferido Gravemente -2 □
Espancado -2 □
Alejado -3 □
Incapacitado □

Fome
Angústia

○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Saturação

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Fato

Clath (1)

Fragrada Tribo
(Opcional)
INTOLERÂNCIA:

para serem usados.

Mas como se você não soubesse — a luta no pátio da escola era a mesma na sociedade dos Garou. Sua tribo está dividida. Ela precisa estar unida como uma, para melhor combater a Wyrn. E uma vez que isso seja alcançado, **todas** as tribos precisam ser unificadas.

Então e só então, a Wyrn poderá ser derrotada.

Conceito: Você é um cruzado pela unidade tribal, e trabalha pra fortalecer os laços entre todos os Crias de Fenris na esperança que um dia **todas** as tribos sigam seu exemplo. Você teve um bom começo; você assistiu à reunião tribal de Uppsala, e uma porção tão grande da tribo que estava reunida lá que você encontrou muitos querendo escutar. Unidos nós prevalecemos, divididos nós caímos; **isso** é honra, **isso** é glória, e juntos vocês serão o maior grupo de todos os tempos a devastar as forças das Trevas. Vocês só precisam convencer os outros o suficiente a fazerem o mesmo...

Dicas de interpretação: Lidere pelo exemplo, mesmo em situações em que você não seja o líder. Tente mostrar aos seus companheiros de matilha e outros Garou o que eles têm em comum, e como suas forças complementam umas às outras. Inspire seus companheiros de matilha com histórias e anedotas que mostram a força da unidade. Você tem algo importante a provar: que comprometimento e aliança não são fraquezas, mas a maior força de todas.

Equipamento: Adaga Ritual, Flauta da Harmonia, incenso, caneta, notebook.

O Grande Mau

Mote: Você chama isso de músculo? ISSO é o que eu chamo de músculo!

Prelúdio: Nascido na tribo dos guerreiros definitivos, onde a força é primária e mais importante. Infelizmente, você não foi abençoado pela natureza com o poder total de Fenris. Não, seu destino foi muito mais cruel. Nascido com um corpo frágil, teve que se submeter em qualquer conflito por temer por sua vida. Isso fez de você muito pequeno aos olhos dos outros, que não têm respeito por você, e pensam em você como um covarde fraco. Você não é só Impuro, mas têm o coração de um covarde. Você tentou treinar seu corpo, realmente tentou! Você nasceu sob a Lua Cheia, e desse modo não foi permitido treinar outras disciplinas — eles o queriam como um guerreiro ou um cadáver. Sofreu abuso, surras e pior. Mal sobreviveu ao Ritual de Passagem, e ainda assim eles cospem em você por ser um fraco, por apenas se arrastar em vez de imperar.

Você não podia suportar mais, e fugiu para viver nas ruas da cidade. É claro, não havia honra nisso, e você seria rigorosamente punido se algum dia voltasse. Provavelmente seria morto. Mas talvez você pudesse voltar como um herói, o guerreiro que Fenris pretendia que fosse. Mas, como?

Suas esperanças aumentaram quando viu um anúncio para um programa revolucionário, consistindo em tratamentos e suplementos vitamínicos. Você estava desesperado o bastante para tentar — e para sua felicidade, foi bem efetivo. Em assombrosos trinta dias você era três vezes o homem de antes!

Não só você ficou musculoso como um pequeno tanque Sherman, mas você tem certeza que está mais bonito e atraente até as botas! A coragem o preencheu como um rio de força, e você se sentiu grande. Grande! Agora era hora de ir lá fora, chutar traseiros, e mostrar aos outros que você pode ser tão forte quanto qualquer um! Você decidiu esperar até ter algum efeito colateral: afinal de contas, até você podia ver que se tornar um hulk em trinta dias não podia estar certo. Mas a sensação é tão boa! Pode algo que dá uma sensação tão boa assim estar errada...?

Conceito: Anos de abuso mental e surras o deixaram como uma esponja emocional, e você abraça qualquer coisa que o faz sentir seguro. Mas com as drogas que toma você ganhou uma falsa segurança e sentimento de controle. Enquanto você continuar a toma-la. E era legal, então não podia ser errado...

Certo? Você luta para se provar um herói, e não vai deixar ninguém o impedir agora! As drogas o deixaram com um pouco de corrupção da Wyrn, que você mesmo não pode sentir, mas outros certamente podem. Ainda assim, eles têm que responder aos seus punhos de ferro primeiro...

Dicas de interpretação: Você é ligeiramente desequilibrado, graças à influência das drogas eficientes demais que têm tomado. Sua maior ambição é voltar para sua seita em glória, mas sabe que seu novo corpo vai causar muita suspeita — então você entra em lutas sempre que possível, e espera que sua reputação cresça tanto que eles terão que aceitá-lo de volta. Se algum dia você souber de seu erro, a busca por redenção será sua nova obsessão — mas primeiro alguém tem que chegar a você e mostrar a verdade.

Equipamento: As roupas em que você anda e dorme, um manual de musculação, um pote com os "suprimentos nutricionais" Magadon, e uma guia para encomendar mais pílulas.

DE CRIAS FENRIS

Nome:		Raça: Impuro		Nome da Matilha:	
Jogador:		Angúrio: Ahroun		Título da Matilha:	
Tribo:		Campo:		Conceito:	
Atributos					
Físico		Social		Mental	
Força	●●●●●	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●●●
Destrezza	●●●●●	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	○○○○○
Vantagens					
Antecedentes		Dons		Dons	
Aliados	●○○○○	Raiva Primordial	_____		
Fetichismo	●○○○○	Garras Afiladas	_____		
Recursos	●○○○○	Resistência à Dor	_____		
Rituais	●●○○○				
	○○○○○				
	○○○○○				
Reputação					
Glória		Força		Vitalidade	
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	Escoriado		0 □	
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Machucado		-1 □	
Honra		Amor		Ferido	
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	Ferido Gravemente		-2 □	
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Espancado		-2 □	
Subserviência		Força de Vontade		Aleijado	
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Incapacitado		-5 □	
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □				
Poder		Força de Vontade		Fraqueza Tribal	
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	(Opcional)			
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	INTOLERÂNCIA:			
Clichê (1)					

A Garganta Celeste

Os Fianna reivindicam que todos os melhores Galliards que já viveram eram da sua tribo. Os Fenrir, contudo, zombam dessa reivindicação. Em resposta, eles contam as histórias do maior legendário Galliard Fenrir de todos os tempos, a Garganta-Celeste.

A Garganta-Celeste viveu em algum momento antes da Era Comum, logo depois dos germânicos terem se expandido para o continente a partir da Escandinávia, em meio às tribos góticas dos humanos. Ninguém sabe que nome ela tinha antes de ganhar esse nome-de-ação. Mas Garganta-Celeste é uma lenda para todos os *Skalds*, não apenas Fenrir. É dito que sua voz ecoava como o gentil ruído do riacho, e impactava como o grande trovão de uma cascata. É dito que sua canção transformou reis maus em bons, e um inverno particularmente rigoroso e longo em uma adorável primavera. Mas seu maior feito foi sem dúvida como ela baixou Luna até a Terra.

Os Fenrir estiveram combatendo os Fianna durante algum tempo pelos direitos sobre um caern. A princípio tinha sido uma questão de simples desafios, mas a cada desafio que era concluído, cada lado acusava o outro de roubar. O primeiro sangue já tinha sido derramado, e parecia que as duas tribos iam exterminar uma à outra nessa área. Mas antes que a luta pudesse estourar em guerra total, um grande Fianna Galliard fez um desafio final: uma disputa pela voz, em vez de uma batalha até a morte.

Os Crias de Fenris disseram que os Fianna estavam com medo dos superiores guerreiros Fenrir, e que o desafio do Galliard era a última tentativa de enfrentar os Fenrir em seus próprios termos. A lenda diz que os Fianna até zombaram incansavelmente dos Fenrir, tentando enfurecê-los até aceitarem um desafio que não poderiam vencer. Mas eles não consideraram Garganta-Celeste, que aceitou o desafio com a bênção de seus anciãos.

Os dois Galliards eram realmente grandes. O desafio não era para criar a canção mais bela, mas para alcançar o feito mais maravilhoso através de apenas suas vozes. Quando o Fianna começou, sua canção encantada rolou pelos vales e se infiltrou na terra. E onde quer que sua voz pudesse ser ouvida, uma grande floresta cresceu do chão, cobrindo o caern. Realmente foi uma realização notável, e os Ahroun dos Fenrir ficaram ainda mais desconfiados da sabedoria de aceitar o desafio.

Mas então, Garganta-Celeste avançou, e cantou a canção mais bela já ouvida. Todos que ouviram estavam certos a partir da primeira nota, de que essa foi a voz usada por Gaia quando ela criou o mundo. Mas o feito de Garganta-Celeste ainda não estava concluído. Ela cantou para que uma grande montanha se erguesse ao redor do caern e da floresta. E então ela chamou pela lua, e Luna em toda sua glória desceu dos céus e banhou cada Garou presente em sua luz abençoada. O que os mortais testemunharam naquele dia, foi que a lua realmente caiu



dos céus e aterrisou em algum lugar dentro das montanhas, e depois subiu novamente.

Os Fianna concederam a vitória à Garganta-Celeste com todo respeito, mas pela influência de Luna, os Fenrir se ofereceram pra compartilhar o Caern com os Fianna. Até hoje, a Seita da Floresta da Glória de Luna é o mais forte laço dentre os Fianna e os Crias de Fenris, e tudo graças às canções de dois Galliards.

Stefan Filho-da-Lua-Sangrenta

Em 235, um terrível presságio violou os céus sobre a Germânia: A lua crescente se ergueu vermelha como sangue. Sob esse presságio, um filhote Fenrir nasceu, filho do chefe de guerra local.

Os Fenrir temeram que esse presságio conduzisse o filhote até as mãos da Wyrn, pois o ancião Godi jurou que a cor de Luna era o sangue da mordida da Wyrn, e que isso certamente deve ter envenenado a alma e espírito do filhote. Apenas nos tempos mais medonhos a lua correu vermelha com sangue, e todos concordaram que um grande perigo jazia no futuro da terra, e em particular no destino do garoto. E assim houve um grande e acalorado debate sobre se a criança seria morta ou criada, pois apesar de tudo, alguns discutiram, isso poderia significar que ele se tornaria uma ferramenta valiosa contra a Wyrn, ao invés de um afiliado dela.

Stefan era o nome da criança, e ele foi abduzido pelos Fenrir e levado à segurança dos territórios internos



da Seita do Céu Angustiado no oeste da moderna França.

Quando mudou, o jovem Godi provou ter uma pelagem da mesma cor da lua vermelho-sangue de seu nascimento. Outro mau presságio, pensaram os cétricos, e assim pediram novamente pela destruição da criança. Os líderes não aceitaram, e ao invés disso escolheram levar o jovem Godi ao isolamento do topo de uma alta montanha até o dia em que ele seria testado e seu destino decidido.

Dez anos se passaram. Quando Stefan voltou à seita, os Anciões testaram o jovem tão rigorosamente quanto Fenris testou sua própria esposa. Passando em todos os testes com graça, Stefan se submeteu ao seu Ritual de Passagem. Os Anciões o parabenizaram e sutilmente demonstraram sinais de apreciação de suas realizações, mas outros não estavam tão convencidos. Guarda-os-Mortos, um Adren Rotagar, estava certo de que Stefan era um agente da Wyrn, e apesar de não poder dar voz a tais acusações sem severas reprimendas e punições, ele fez de seu único propósito testar Filho-da-Lua-Sangrenta em meios particularmente cruéis.

Para o grande desânimo do Rotagar, Stefan provou ser um incrível recurso para a seita, um honorável e sábio xamã com uma notável afinidade em lidar com o espiritual. Seu renome se espalhou ao longe, e é provável que ele tenha sido o maior sábio-espiritual Fenrir de todos os tempos. Ele viajou profundamente ao mundo espiritual em muitas buscas sagradas, e até descobriu

Reinos e Zonas que agora são importantes para os Crias de Fenris.

Então, Guarda-os-Mortos permaneceu cheio de ódio, e eventualmente seu ódio e desconfiança em seu companheiro Fenrir o levaram à loucura; ironicamente foi ele que abriu sua mente às maquinações dos agentes do Instinto da Wyrn do Ódio, e se tornou ele mesmo o que suspeitava de seu colega de tribo. Por anos o tumor do ódio cresceu em sua mente, gritando cada vez mais alto pela destruição de Filho-da-Lua-Sangrenta. A Grande Caçada sazonal preparou terreno para as manipulações do esperto Rotagar, e Stefan foi atraído a uma armadilha, morto junto à caça da Caçada.

Uma grande tristeza tomou a seita. Consumido em sua loucura e ódio canalizado de Abhorra, Guarda-os-Mortos foi incapaz de esconder seus atos. Espíritos amigáveis aliados a Filho-da-Lua-Sangrenta o apontaram como o ofensor, e a seita o matou por sua traição, mandando para fora a palavra que tanto um sábio colega de tribo e um traidor haviam sido mortos na Guerra contra Jormungandr.

Infelizmente, a Wyrn subornou o espírito de Guarda-os-Mortos, e ele se tornou um poderoso servidor do Maeljin Incarna do Ódio. Nessa forma, seu avatar liderou uma grande aliança de Dançarinos da Espiral Negra em uma vendeta contra a Seita do Céu Angustiado, com o objetivo de eventualmente destruir a Tribo de Fenris inteira.

Muitas luas depois, a seita estava atravessando tempos duros e graves. Então um jovem Homem-Corvo se aproximou da seita com rumores de que um poderoso espírito-lobo tinha sido visto nas montanhas onde Filho-da-Lua-Sangrenta tinha vivido em solidão. Uma matilha foi enviada para investigar, e ficaram surpresos quando descobriram Filho-da-Lua-Sangrenta lá. Devido às suas devotas conexões com o mundo espiritual e à Mãe Terra, a ele foi permitido caminhar na terra como um espírito-ancestral. Ele ensinou aos membros de sua antiga tribo muitos grandiosos dons. Ele guardou a seita contra a diabólica colméia de Guarda-os-Mortos. Durante a resistência final contra eles, o próprio Filho-da-Lua-Sangrenta desapareceu junto com sua nênese. Muitos da seita pereceram, e com eles o conhecimento que Filho-da-Lua-Sangrenta deu a eles. Contudo, a colméia de Espirais agora estava obliterada e o restante da seita, e seu futuro, estavam finalmente salvos.

Até hoje a Seita do Céu Angustiado na França celebra Stefan Filho-da-Lua-Sangrenta como sendo, aos seus olhos, o maior filho de Fenris que já viveu. Um festival em sua honra é comemorado anualmente, apesar das constantes tentativas de chamar seu espírito terem falhado.

Tarjei Comando-Rígido

Tarjei viveu logo antes da Era Viking, e foi um dos maiores Fenrir Noruegueses da época. Nascido em uma família pobre dos vales do leste do país, Tarjei viu seus parentes serem mortos por um grande bando de



cavaleiros estrangeiros tomando vantagem do tumulto político da Escandinávia. Ele passou pela Mudança com idade aproximada de cinco anos para verter sua fúria nos assassinos, rastreando-os por meio continente antes que conseguisse sua vingança. Isso levou três anos, sem a orientação ou ajuda de qualquer outro Garou, ou do conhecimento dos outros de seu tipo. Quando voltou à Noruega, ele foi encontrado por outros Fenrir, que acompanharam seu progresso e lhe deram boas vindas como se tivesse passado num teste.

Os próximos dez anos viram o jovem Garou cheio de fúria se tornar um guerreiro aterrorizante, uma criança prodígio de combate e vingança, e outros Garou muito mais velhos, o tratavam como igual. Logo ele se tornou líder de sua matilha, e se juntou a seus irmãos em reivindicar caerns na Bretanha. O poderoso Forseti se tornou o mais jovem Jarl em muitas centenas de anos, Jarl da Seita do Valente Martelo da Vingança nas Ilhas Faeroe.

Tarjei era um líder extremamente rígido, e distribuía punições severas por qualquer crime ou falha, não importa quão trivial. Ninguém se atrevia a se opor à sua liderança por temer as represálias se falhassem no desafio. Sua extrema disciplina logo se tornou seu erro, pois sua seita estava constantemente cheia de guerreiros feridos, vítimas dos duros julgamentos de Tarjei. Em 803, sua seita foi destruída e seu caern tomado por um contingente diferente de Fenrir; a seita abatida era incapaz de se defender efetivamente. O próprio Tarjei matou mais atacantes do que em qualquer outra batalha,

mas foi sobrepujado quando seus próprios companheiros de matilha e vítimas escolheram se aliar aos atacantes.

Contudo, apesar dos desertores terem sido bem-vindos, eles perderam todo Renome e Posto. Na morte, Tarjei manteve a glória que conquistou como um herói legendário e guerreiro, inigualável em combate. É dito que mesmo quando perdeu seus membros em batalha, ele continuou atacando até que tudo que pudesse fazer era se contorcer no chão estalando e arrancando as pernas dos inimigos com suas poderosas mandíbulas, seus braços e pernas cortados de seu corpo.

Sua cabeça foi fincada em uma lança até que os corvos a limpavam, e então transformada em um poderoso fetiche, a Cabeça de Comando-Rígido, um elmo que garante ao usuário disciplina incomparável em batalha e resistência à dor. Até hoje, é uma relíquia sagrada dos Fenrir, prova que quaisquer que sejam as falhas de um guerreiro, sua força lhe deixará imortal.

Golgol Fangs-First

Se há algum Cria de Fenrir vivo hoje tão legendário que só o seu nome já inspira temor, esse é Golgol Fangs-First. Sua mãe era uma poderosa guerreira Fenrir que lutou contra seus inimigos mesmo enquanto o carregava; Golgol nasceu num campo de batalha da Segunda Guerra Mundial, e ficou órfão antes de beber o primeiro leite da mãe.

Golgol cresceu entre os Crias que ficaram contra a Alemanha no conflito. Ele aprendeu que a guerra é o caminho do guerreiro, e descobriu que a glória da batalha e a aniquilação de um inimigo eram apenas meios de saciar sua sede de sangue. Ele lutou por nenhuma outra razão além do prazer da luta nos anos que se seguiram, no Vietnã, nos Bálcãs e Afeganistão. Mas apesar de seu gosto pela batalha, ele nunca deixou sua sede de sangue controlá-lo; ele aprendeu táticas e estratégia, e uma disciplina fria, inigualável por qualquer outro Ahroun.

Apesar de todas as suas conquistas anteriores, o verdadeiro renome de Golgol advém de seu tempo gasto lutando na guerra pela Amazônia. Quando ele chegou para se juntar aos esforços Garou lá, ele desafiou pela liderança dos esforços de guerra quase imediatamente — e ganhou. Apesar de ter feito poucos amigos nas primeiras semanas comandando a luta, os outros Garou rapidamente aprenderam a respeitar as habilidades do poderoso Modi. Depois de suas primeiras ofensivas, até mesmo as mais amargas Fúrias Negras se viram pensando rancorosamente como estariam se saindo sem ele.

As histórias mais recentes a sair da Amazônia são mais surpreendentes que quaisquer outras, e freqüentemente estão em discordância. “Golgol fez a paz com as Feras que ainda vivem lá”, “Golgol foi morto pelas Feras”, “Golgol deixou seu comando para um subordinado, e está vindo para casa para morrer”, “Golgol fez um pacto com as outras tribos, e está tomando comando de uma nova guerra”. Não importa a que distância estejam, cada seita dos Crias de Fenrir espera a última palavra de seu grande herói com



Ele detesta a luta interna dos Garou, algo que vê como o pináculo do absurdo. Os Crias que o conhecem estão cientes que é bom terem uma razão muito boa para desafiar Dentes do Trovão; o velho lupino olha com desaprovação para os jovens guerreiros gastando energia em batalhas pra massagear seus egos em vez de lutar a **boa** luta. Ele deixa isso perfeitamente — e brutalmente — claro quando quer que alguém junte coragem (ou tolice) para desafiá-lo; as surras em seus desafiantes se tornaram legendárias.

Imagem: Dentes do Trovão é imenso; o magnífico velho lupus até mesmo se passa por um urso polar menor na luz poente. Seu pêlo branco é cheio de tranças e outras marcas de seu valor, seus olhos são velhos e sábios, e sua postura é de alerta sempre presente, como se pronto para entrar em ação no quebrar de um graveto ou no piscar de um olho.

Dicas de Interpretação: Você não tem nada a provar; você ganhou seu posto justamente e o manteve honradamente, então não tem realmente sentido se vangloriar ou ostentar. Seus atos falam por você, e isso é como devia ser. Você geralmente fica em silêncio, preferindo ouvir, mas você não está acima de oferecer conselhos pra um filhote se o jovem demonstra potencial para fazer valer seu tempo.

Raça: Lupino

Auspício: Forseti (Philodox)

Posto: 5 (Ancião)

respiração suspensa. Sua lenda cresce mais e mais a cada ano; mesmo agora os rumores são de que ele é um gigante de quatro metros em Crinos, com grandes punhos de ferro que transformam árvores em palitos de dentes com um barulho de trovão. Ele é o orgulho dos Crias de Fenris, e alguns até dizem que Golgol será aquele que vai liderar o assalto final quando a última batalha começar. Os céticos dizem que ele pode não sobreviver tanto, mas a resposta geralmente é uma gargalhada — se existe alguma coisa no mundo que pudesse matar Golgol Fangs-First, deve estar acorrentado e esperando escapar de suas amarras no Ragnarok, ou então já teria varrido do mapa tribos inteiras.

Dentes do Trovão

Nos vales desolados do norte da Escandinávia e Finlândia, existem rumores de um gigante deus-lobo, branco como a neve, filho do lobo Fenris, que vaga nas áreas selvagens em busca de sua presa. Dizem que é enorme e feroz, capaz de devorar um homem inteiro em uma única mordida. Ele é um mito, uma lenda — e também é bem real.

Dentes do Trovão é o líder informal dos Crias de Fenris Finlandeses. Informal porque ele nunca foi escolhido, nunca desafiou ninguém pela liderança, e não tem interesse verdadeiro em política. Mas ele sempre esteve lá, sempre foi respeitado e temido, e jamais foi questionado.



Físico: Força 4 (6/8/7/5), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 5 (7/8/8/7)

Social: Carisma 2, Manipulação 3 (2/0/0/0), Aparência 3 (2/1/3/3)

Mental: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 4, Esportes 2, Briga 5, Esquiva 4, Expressão 3, Intimidação 4, Instinto Primitivo 4, Lábria 2

Perícias: Empatia com Animais 3, Liderança 4, Armas Brancas 2, Furtividade 4, Sobrevivência 5

Conhecimentos: Enigmas 3, Ocultismo 4, Rituais 5

Antecedentes: Raça Pura 4, Ancestrais 3

Fúria: 6; **Gnose:** 7; **Força de Vontade:** 8

Dons: (1) Salto da Lebre, Sentidos Aguçados, Garras Afiadas, Resistência à Dor, Sentir a Presa, Faro para a Forma Verdadeira, Comunicação com Espíritos, Verdade de Gaia, Semblante de Fenris; (2) Deter a Fuga dos Covardes, Rei dos Animais, Visão Olfativa, Sentir o Sobrenatural, Rugido do Predador, Força do Propósito; (3) Pés de Gato, Poder de Thor, Sabedoria das Antigas Tradições; (4) Vida Animal, Roer, Imposição, União com a Terra, Grito de Gaia; (5) Canção da Grande Fera, Horda do Valhalla, Mordida de Fenris.

Rituais: Dentes do Trovão é um Philodox de Posto Cinco que viu muitos anos virem e irem. Se ele não sabe um ritual, ele pode tranquilamente encontrar alguém para ensiná-lo.

Fetiches: Dentes de Trovão não carrega fetiches, preferindo deixá-los nas mãos daqueles que precisam deles.

Karin Jarlsdottir

O nome de Karin Jarlsdottir se espalhou recentemente tanto entre os Crias de Fenris da América quanto da Europa, e por um bom motivo. Ela é a mais notável Jarl a ascender entre os Fenrir em muitos séculos; o estereótipo de Jarl é um veterano com filhos próprios, não uma jovem mulher que ainda nem passou dos vinte. Ainda assim, em uma tribo onde apenas os fortes podem liderar, ela tem liderado por um ano, e não mostra sinais de estar enfraquecendo.

Karin é a primogênita e única criança Garou de Magni Quebra-Montanha, Jarl de uma das mais fortes seitas no Norte da Europa, a Seita da Bigorna-da-Klaive. Magni claramente a favoreceu como sua sucessora a partir do momento em que se determinou que ela era Garou — um fato que perturbou alguns membros da seita. Magni repeliu todos os desafios pelo posto de Jarl, e ficou claro que se ele endossasse um desafiante particular para o posto, muitos de seus leais seguidores suportariam sua decisão. Então os que queriam ser Jarl começaram a odiar Karin por seu status, e quando seu ciúme se tornou perturbadoramente evidente, Magni ficou preocupado pela segurança de sua filha. Então quando Karin ainda era uma jovem garota, ele a mandou com a mãe para os Estados Unidos para mantê-las a salvo.

Karin cresceu rodeada por Crias estadunidenses, que respeitavam os atos de seu pai, mas estavam indispostos a



oferecer qualquer vantagem para ela. Ela cresceu forte e dura sob seus cuidados, e no Ritual de Passagem, ganhou seu nome Garou “Jarlsdottir.” Ela se provou uma Forseti capaz e uma líder natural, superando mesmo sob a considerável pressão colocada nela por seus colegas de tribo.

Não muito depois de seu 25º aniversário, Karin recebeu a notícia que seu pai havia morrido, e que seu desejo final era que ela voltasse para casa, para a Seita da Bigorna-da-Klaive. Dedicada ao dever até o final, ela fez isso — apenas para descobrir a segunda parte de seu pedido de morte depois de chegar. Seu pai havia exigido que ela desafiasse pelo posto de Jarl, e que liderasse os Garou Bigornas-da-Klaive como ele sentia que ela deveria. Alguns ficariam subjugados pela idéia, ela apesar disso fez seu desafio — e ganhou.

Hoje, Karin Jarlsdottir é uma figura controversa entre os Crias de Fenris. Ela é a ligação entre os Fenrir Americanos e Europeus, mas alguns discutem dizendo que ela não é “verdadeiramente” nenhum deles. Ela se provou uma líder capaz e vital até agora, mas alguns temem que sua juventude seja uma falha potencial (e uns poucos têm preconceitos contra líderes fêmeas). Ainda assim, Karin ainda teria que demonstrar as falhas que motivariam sua remoção. Até hoje, ela continua a carregar o nome “Jarlsdottir” com honra, apesar de todos, exceto seus detratores, a chamarem de Jarl.

Notas de Interpretação: Você esteve em uma

posição muito perigosa desde que retornou à Seita da Bigorna-da-Klaive, e sabe disso. Qualquer exibição de fraqueza trás consigo um inevitável desafio, apesar de você precisar ser cuidadosa para não ser injusta — um líder cruel é tão desmerecedor quanto um fraco. Ainda assim, você está determinado a cumprir sua tarefa até o fim, e parte de você está secretamente deliciada em descobrir que tem estado à altura do desafio até agora. Você sabe que como uma Cria de Fenris, está obrigada a ser a melhor; é revigorante fazer exatamente isso.

Raça: Hominídeo

Auspício: Forseti (Filodox)

Posto: 4 (Athro)

Físico: Força 3 (5/7/6/4), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 4 (6/7/7/6)

Social: Carisma 4, Manipulação 2 (1/0/0/0), Aparência 3 (2/0/3/3)

Mental: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 1, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 2, Expressão 2, Intimidação 3, Instinto-Primitivo 2

Perícias: Direção 2, Etiqueta 2, Armas de Fogo 1, Liderança 4, Armas Brancas 4, Furtividade 1, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Investigação 1, Lei 3, Lingüística 3 (Inglês, Alemão, Norueguês, Francês), Medicina 1, Política 3, Rituais 3, Ciência 1

Antecedentes: Aliados 2, Raça Pura 3

Fúria: 5; **Gnose:** 4; **Força de Vontade:** 7

Dons: (1) Aura de Confiança, Persuasão, Resistência à dor, Verdade de Gaia, Semblante de Fenris; (2) Chamado do Dever, Rugido do Predador, Fitar, Determinação; (3) Poder de Thor, Sabedoria das Antigas Tradições; (4) União com a Terra.

Rituais: Saudação a Lua, Ritual de Purificação, Ritual de Ostracismo, Ritual de Conjuração, Ritual de Abertura de Caern, Ritual do Ferimento, Pedra do Escárnio, A Grande Caçada, Voz do Chacal

Fetich: O Martelo do Jarl Devorador-de-Trolls (veja página 83); amuletos diversos quando necessários.

DE CRIAS FENRIS

Nome:

Raça:

Nome da Matilha:

Jogador:

Augúrio:

Totem da Matilha:

Crônica:

Campo:

Conceito:

Atributos

Físicos

Força _____ 00000
Destreza _____ 00000
Vigor _____ 00000

Sociais

Carisma _____ 00000
Manipulação _____ 00000
Aparência _____ 00000

Mentais

Percepção _____ 00000
Inteligência _____ 00000
Raciocínio _____ 00000

Habilidades

Talentos

Prontidão _____ 00000
Esportes _____ 00000
Briga _____ 00000
Esquiva _____ 00000
Empatia _____ 00000
Expressão _____ 00000
Intimidação _____ 00000
Instinto Primitivo _____ 00000
Manha _____ 00000
Lábia _____ 00000

Perícias

Emp. c/Animais _____ 00000
Ofícios _____ 00000
Condução _____ 00000
Etiqueta _____ 00000
Armas de Fogo _____ 00000
Armas Brancas _____ 00000
Liderança _____ 00000
Performance _____ 00000
Furtividade _____ 00000
Sobrevivência _____ 00000

Conhecimentos

Computador _____ 00000
Enigmas _____ 00000
Investigação _____ 00000
Direito _____ 00000
Linguística _____ 00000
Medicina _____ 00000
Ocultismo _____ 00000
Política _____ 00000
Rituais _____ 00000
Ciências _____ 00000

Vantagens

Antecedentes

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

Dons

Dons

Renome

Gloria

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabedoria

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pasto

Fúria

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Cinase

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza Tribal

(Opcional)
INTOLERÂNCIA:

DE CRIAS ENRIS

Hominídeo

Força(+2)____
Vigor(+2)____
Nenhuma Aparência(-1)____
Mundança Manipulação(-1)____

Dificuldade: 6

Alabro

Força(+2)____
Vigor(+2)____
Aparência(-1)____
Manipulação(-1)____

Dificuldade: 7

Crinas

Força(+4)____
Destreza(+1)____
Vigor(+3)____
Manipulação(-3)____
Aparência 0

Dificuldade: 6

Híspio

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

Dificuldade: 7

Lupino

Força(+1)____
Destreza(+2)____
Vigor(+2)____
Manipulação(-3)____

Dificuldade: 6

INCITA DELÍRIO EM HUMANOS Adiciona 1 dado de dano em Mordidas Reduz dificuldades de Percepção em 2

Outras Características

OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
Poder: _____ ☐ Dedicado

Fetiches

Dons

Rituais

Combate

Arma/Manobra	Teste/Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente

Armadura

Nível: _____

Penalidade: _____

Descrição: _____

DE CRIAS ENRIS

Natureza:

Comportamento:

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Antecedentes Detalhados

Ancestrais

Raça Pura

Aliados

Totem

Parentes

Recursos

Outro (_____)

Outro (_____)

Passes

Experiência

Equipamento (Carregado) _____

TOTAL: _____

Adquirido em: _____

Bens (Possuídos) _____

Selva

TOTAL GASTO: _____

Gasto em: _____

Nome: _____

Localização do Caern: _____

Nível: _____ Tipo: _____

Totem: _____

Líder: _____

CRÍAS DE FENRIS

História

Prefácio

Descrição

Idade: _____

Cabelos: _____

Olhos: _____

Raça: _____

Nacionalidade: _____

Sexo: _____

(Altura / Peso)

Hominídeo: _____ / _____

Glabro: _____ / _____

Crinos: _____ / _____

Hispo: _____ / _____

Lupino: _____ / _____

Cicatrizes de Batalha: _____

Deformidades de Impuro: _____

Visual

Relações da Matilha

Esboço do Personagem

Agradecimentos: A Tribo Guerreira da Raça Guerreira

*With blood in our voices we ride
We fight 'till we win
Or we fight 'till we die
— Manowar, Fight Until We Die*

Passos firmes que nos levarão onde quisermos!

Sétimo lançamento do Nação Garou. Terceiro Livro de Tribo a ser lançado. Tudo isso em um ano de existência. Muitos perguntam o que o grupo tem de diferente, e nós simplesmente damos de ombros, incapazes de responder essa pergunta. Essa ignorância nos dá satisfação. Afinal, o grupo é assim simplesmente por ser, e não devido a algum motivo especial.

Quando quebramos nosso primeiro recorde, com o lançamento do Umbra Revisado, Folha do Outono dizia que acreditava que os Grupos de Tradução carregavam consigo as ressonâncias de seus cenários. Se isso é verdade, então talvez sejamos uma matilha, movida por um bem maior, unidos não por um totem, e sim por uma crença de que somos capazes.

O Livro de Tribo dos Crias de Fenris vem cheio de festejos. Primeiro por ser o livro de uma das tribos mais

jogadas em todo país. Depois, pelo fato do livro celebrar, junto com seus tradutores, o 1º aniversário do Nação Garou. Em um ano de existência, muito foi alcançado. E esse livro é prova disso.

O Nação Garou alcançou um padrão sonhado por muitos. Capas, diagramação, tudo muito bem feito e feito com dedicação e amor pelo trabalho. Só temos a agradecer todos aqueles que participaram de nossos projetos.

Além dos já citados tradutores, diagramadores, revisores e tudo mais na parte de créditos, vale ressaltar o nome do Fenrir Cidão, que nos ajudou com termos e tudo mais. Essa honra é merecida, e que isso estimule muitos outros a ajudar o Nação Garou.

Esse livro traz junto com seus novos dons, fetiches, rituais, história e descrição da tribo, uma alegria, uma consumação de um projeto. Estejam certos de que não pararemos por aqui. Enquanto enxergarmos a satisfação das pessoas em nossos trabalhos, continuaremos com nossa proposta.

Ao Nação Garou, Honra e Glória!!!

Folha do Outono

Theurge Fianna (Romeiros Sussurrantes) Ancião

"Queria estar a distância de um olhar seu, apenas isso. Para me tornar feliz, conceder força e ânimo, para podermos fazer o que quisermos e a noite seria nossa.

Por *querer* tanto quanto *eu* quero.

Um sopro que nos segue, uma noite que nos aguarda, um olhar que trocamos que não nos deixa, nem permitirá, nunca nesta Terra, que durmamos. É por isso que tenho percorrido distâncias, ainda que, mesmo assim, ainda me falte tanto. Pensando encontrá-la, em algum lugar, antes que meu corpo não suporte.

Não suporte essa corrente, onde meu sangue vai apressado, com seu movimento quase que ebulindo-o, transpirando meus pensamentos maliciosos, que são seus, são você. Isso é o desejo primordial.

Quando se olhar no espelho, imagine que estou fazendo a mesma coisa e, imaginando, quando vou parar de pensar que, mesmo me vendo, só enxergo você."

(...)

Cada linha minha aqui, cada imagem destacada, borda colocada, trecho assinalado, céus e terras, neste livro, é somente dedicado a minha *Sussurro-Recorrente*, a quem admiro e percorro mundos imaginários, me perdendo entre o desejo de minha mente e o calor de minha carne.

Chokas "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Ancião

E a guerra contra a Wyrn não termina nunca. Os Senhores das Sombras foram os primeiros a se erguer e travar batalha e seus feitos estimularam os Fianna, que seguiram pelo mesmo caminho. E durante todo esse tempo, perguntava-se onde estariam os Filhos de Fenris para lutar o tão falado Ragnarok. Logo eles, que sempre se gabaram de que iriam ser os primeiros a pular na boca do Grande Dragão.

Até que o uivo surgiu. No início fraco, mas depois, rugia como se o próprio Fenris estivesse novamente caminhando sobre a Terra. Vários guerreiros demonstraram aqui seu valor, e traduziram as palavras como a determinação de um Ahroun que vai para a morte certa. O trabalho foi grande, o trabalho foi árduo, mas alguém tinha que fazê-lo.

De minha parte quero agradecer os membros da comunidade que prontamente se puseram à disposição da revisão dos trechos. Vocês foram do caralho. Aos tradutores desse livro, espero poder contar com vocês nas próximas batalhas. Muitos livros estão por vir, e guerreiros de verdade terão que inspirar aqueles que ainda estão incertos.

É bom lembrar também que esse livro traz mais do que suas humildes páginas. E a afirmação de um projeto, que após um ano de criação, mostra toda sua força. Fomos poucos no início, mas nem por isso vacilantes. Livros foram traduzidos, recordes foram quebrados. É sem nenhuma presunção que afirmo o Nação Garou como o

maior dos grupos de tradução. Isso só foi alcançado por agirmos como manda o cenário. Uma só matilha, uma só Nação rumo a uma batalha desesperada. A todos que já ajudaram em algum livro, meu muito obrigado.

A um amigo em especial, Folha do Outono, dou minha certeza de que não paramos por aqui. Um ano e sete livros, seu amarelo duma figa. Que venha o próximo aniversário e os próximos livros. Nos encontramos na janela de MSN mais próxima! (Mas eu não esqueci de sua viagem à MG, terra da cachaça!)

Aos guerreiros de Fenris, divirtam-se com o livro. Mas lembrem-se sempre de seu lugar. Lembrem-se que vocês vieram após os Fianna e os Senhores das Sombras!!!

A todos vocês, meu muito obrigado! E que venha o próximo!

Rodrigo "Manto-de-Aníbis" Oliveira

Ragabash Peregrinos Silenciosos Cliath

(apenas o silêncio.....)

Rafael C. Tschope (RGT)

Wingus Testocruciblo, Nocker que tava entediado e foi encontrado por um bando de lobinho.

Após falar muitos palavrões, xingar muito, proferir coisas que ninguém nunca ouviu falar, urrar nojeiras, murmurar cânticos profanos e, acima de tudo, ofender Fenris, o nosso "querido" Nocker que faz as capas teve a língua queimada por TODA a matilha local de Crias de Fenris. Enquanto ele não acha um Boggan caridoso que o cure, ele deixa apenas com o esticar do dedo do meio...

Squall Leonhart

Parente Desperto dos Crias de Fenris

Salvem Gaia, Fenris, a Nação Garou e os guerreiros dentre os guerreiros, os Crias de Fenris, aqueles que fazem a Própria Mãe tremer quando marcham, pois tudo ama e sabe o fim doloroso que nossos inimigos esperam!

Esse livro foi árduo. Tive que conciliar uma quantidade absurda de tarefas menores (tipo ter uma vida, ir pra faculdade, essas coisas) com as traduções dele.

O que importa é que o livro está aí, para que todos os Crias urrem em glória ao nosso pai, o Grande Fenris, o maior lobo que já se viu! Como nós Adeptos dizemos, a Elite da Elite.

Mas tá aí galera.

Esse livro é pra vocês.

Dmitri "Uivo-da-Morte"

Modi Impuro Mão-de-Tyr Cliath

Finalmente! O livro dos Crias foi lançado!! Mas eu acho que armaram tudo para que pudessem lançar o dos Fianna primeiro ٩٠٠, mas não faz mal... primeiro vem o tira-gosto e depois o prato principal!!!!

Eu tenho orgulho da minha própria tribo, tenho mais orgulho ainda de ser descendente de Fenris! Mas

realmente... tem alguns companheiros de tribo que não merecem que eu os olhe nos olhos e chame de Garou... e são de todas as raças, todos os augúrios e pior... todos os postos!!!!... Sim, estou falando dos que não ajudaram no livro, e quando morrerem, torço para que esses não entrem em Valhalla, apenas sofram miseravelmente nas presas de Garm...

E, errrr.. quero agradecer a ajuda dos Senhores das Sombras e de Garou de outras tribos nesse livro.. já que os bastardos da minha tribo não ajudaram, não honraram o sangue de fenris, agradeço aos que ajudaram os Crias de valor a lançar a tradução desse livro...

Gustavo "Anarário do Verbo"

Philodox Senhor das Sombras Athro

(que por modéstia não quis dizer nada aqui, por achar que nada fez dentro desse livro)

Lica "Canção da Wylf"

Theurge Fianna Cliath

Ter um inglês pífilo foi uma barreira finalmente ultrapassada. Não, ainda não o melhorei, mas a Nação Garou descobriu uma maneira para que eu pudesse fazer parte ajudando de outro jeito. Adorei e agradeço por poder participar desse trabalho tão importante.

A primeira vez que me apresentaram o jogo de Lobisomem, não conseguiram me passar o encanto que fazer parte de uma tribo tem, mas com o tempo e outra narradora, consegui descobrir e me apaixonar pelo cenário onde "entender a voz do vento e dançar com os raios de luar" faz sentido, como diz uma amiga.

Durante anos ouvi histórias da minha narradora sobre um amigo, a quem gostaria de homenagear com um

pequeno texto dela: "Para Airon, o melhor amigo Cria de Fenris, que um Fianna pode ter, mesmo que esteja agora com Gaia. — Não beba toda a cerveja, que um dia eu chego aí!" — Dança com Estrelas, Galliard Fianna.

Yann Marien "Sussurros do Invisível"

Philodox Filho de Gaia Cliath

Como eu sou novato aqui nesta parte, fui ler os textos que já foram escritos por outras pessoas, e vi o Folha falando uma coisa, há um bom tempo, que era para não deixar essa chama morrer, e é o que estamos fazendo, cada vez mais aparecem pessoas querendo ajudar de alguma forma, e outras continuando com o que já faziam antes.

Fico feliz, pois nossas mesas estão ficando cada vez mais ricas, com o "simples" esforço de fãs do jogo. Para mim é muito gratificante poder fazer parte de tudo isso, ainda mais dos Crias, pois sou um grande fã da Tribo, e da mitologia nórdica.

Agradeço a todos que fizeram com que os textos chegassem nas minhas mãos, onde eu pude exercer o meu lado chato, ajudando nas revisões... é ótimo poder trabalhar com uma equipe, mostrando a força que temos juntos, como uma matilha bem treinada.

Também agradeço a minha namorada, que teve muita paciência nas horas em que

Fiquei na frente do computador, ao invés de estar dando atenção a ela.

Abraço a todos, e a você que está se deliciando com este livro.

Espero que ao ver isso, desperte em você também a vontade de colaborar para um futuro melhor! (lembre-se: Sempre há uma utilidade para as tuas qualidades, junte-se a nós).



Nação Garou

Um Ano De Luta! De 23 de Julho de 2006 - 23 de Julho de 2007

23 de Julho de 2006

Compassivo com a situação dos jogadores dos outros cenários de rpg do Brasil, Folha do Outono funda o Nação Garou e parte a procura de aliados, mas apenas Chokos e Insane. Vizir atendem o chamado.

3 de Outubro de 2006

Mesmo com limitações em todos os setores (capas, diagramação, tradução e revisão), o Nação Garou traduz o Werewolf Storytellers Companion Revised (3802) para Lobisomem Companheiro do Narrador. Talvez ninguém soubesse, mas seria o primeiro de vários.

3 de Novembro de 2006

Chokos lidera a arrancada que traduziria o The Silver Record (3210) para Os Registros Prateados, dando um passo importante para a consolidação do projeto. Ocorre um salto na qualidade ao recebermos as capas agora das mãos talentosas de RGT.

13 de Fevereiro de 2007

Cerca de 6 meses depois da fundação, o Nação Garou traduz um dos livros mais importantes, o Umbra (Revised) (3111) que agora é Umbra Revisado. O Nação Garou se consolida como um dos grandes grupos de tradução gratuita através de seus recordes.

14 de Março de 2007

Secretamente, Chokos traduz o Tribebook Shadow Lords (Revised) (3858) em Livro de Tribo: Senhores das Sombras Revisado, tornando-se um dos grandes heróis do rpg. Seu exemplo, mais tarde, estimulará a fundação do Nação Garou: Tribos. Folha do Outono profetiza seu Inverno.

1 de Abril de 2007

Chokos funda o Nação Garou: Tribos, um anexo do Nação Garou dedicado a traduzir todos os 13 Livros de Tribo Revisados. Garou de todas as partes do país se unem para cumprir a maior façanha de todos os Tempos.

17 de Abril de 2007

O Book of Auspices (3812) se torna o Livro dos Augúrios. O ápice de qualidade é alcançado em todas as áreas do projeto e, sem dúvida alguma, sendo consagrado como o maior grupo de traduções. Folha do Outono deixa a liderança do Nação Garou.

10 de Junho de 2007

O Nação Garou: Tribos abre as portas para todos os seus Parentes, permitindo que participem das revisões, disponibilizando trechos publicamente antes do lançamento. Seu primeiro fruto é colhido, o Tribebook Fianna (Revised) (3854) é traduzido.

6 de Julho de 2007

A aliança entre os nossos Parentes (membros da comunidade) e nós do Nação Garou (membros efetivos), se mostra valorosa e vitoriosa ao máximo com a tradução do Tribebook: Get of Fenris Revised (3855) para Livro de Tribo: Crias de Fenris Revisado. Muitas glórias a todos os membros, efetivos ou não, Parentes ou Garou!!

23 de Julho de 2007

O Projeto de Traduções Livres – Nação Garou, completa um ano de história, comemorando seu sucesso com a satisfação de estar ao lado de tantas pessoas que deixam as diferenças de lado, transcendem as fronteiras de seus estados, para poder juntos, estarem aqui trabalhando duro para que seu cenário não morra ridiculamente.

Só o Apocalipse poderá nos parar!! Mas até lá, é luta!!!!!!!!!!!!!!

LIVRO DE TRIBO: *DE* CRIAS FENRIS

Guerreiros Natos e Criados

Eles são a mais temida tribo de lobisomens no campo de batalha, a tribo guerreira de uma raça guerreira. Eles defendem que não há virtude maior que a força e não existe tribo que possa reivindicar ser mais forte. Eles são ferozes, astutos e valentes. E eles também são, talvez, a última esperança de Gaia – visto que ninguém além deles seja corajoso suficiente para fazer os sacrifícios que eles ainda possam ter que fazer. Eles são os filhos e filhas do Lobo do Apocalipse. Eles são os Crias de Fenris.

Em Nome de Fenris!

A mais poderosa das tribos é apresentada no novo **Livro de Tribo: Crias de Fenris**. Aqui dentro você encontrará a história de suas incessantes guerras contra os Jotunn e outros ainda piores, as armas e Dons que eles usam em combate, as lendas de seus heróis e os detalhes de sua sociedade marcial. Pegue seu Martelo de Ferro, mude para a pele-de-lobo e uive aos céus – é hora de ir para guerra com os Crias de Fenris!

LOBISOMEM O Apocalipse

 Mind's Eye Theatre 



Nação Garou
Grupo de Traduções

