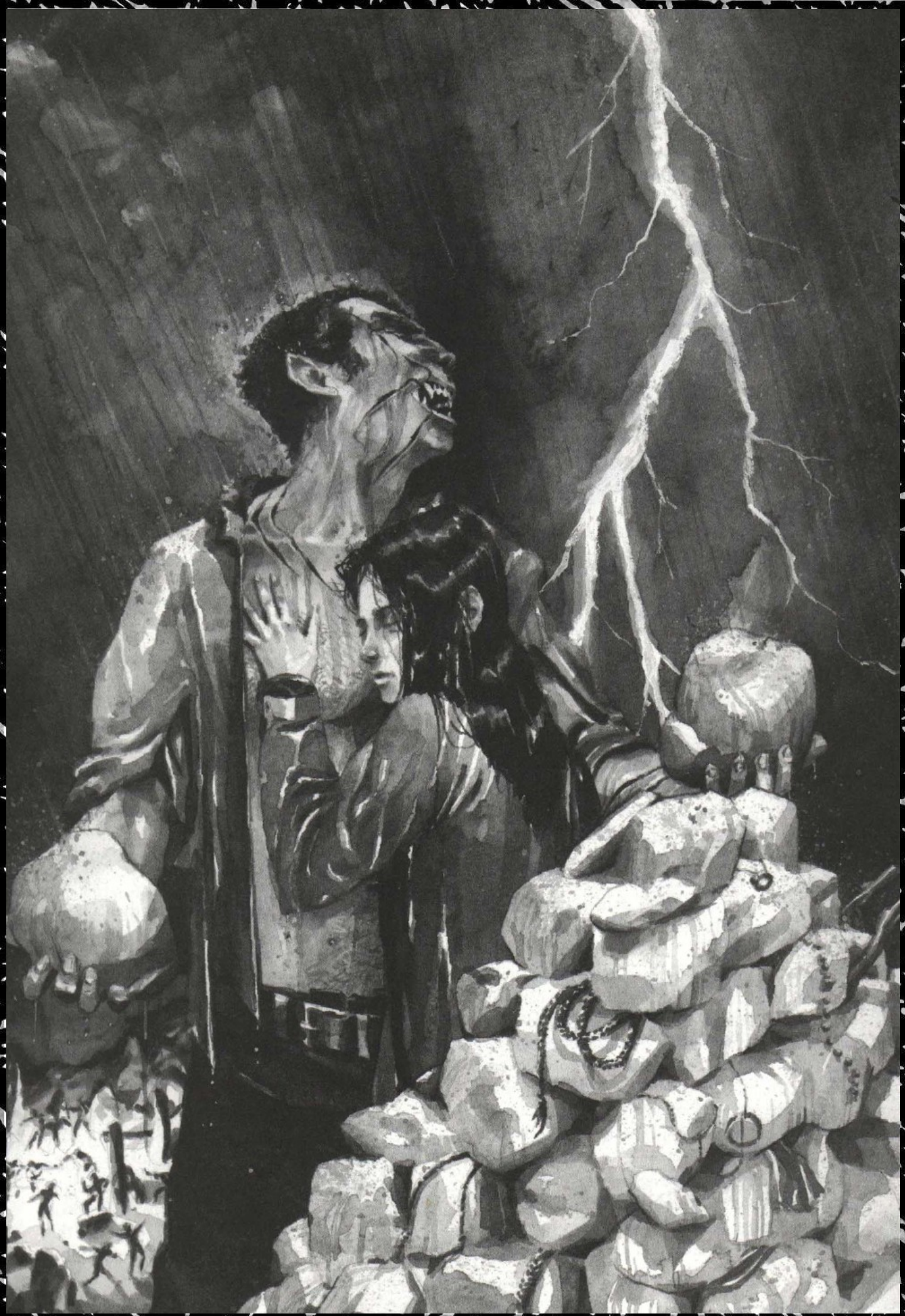


LIVRO DE TRIBO:

FAMIA





LENDAS DOS GAROU

Valores Familiares

Era uma noite tão típica quanto pode-se esperar de uma noite escocesa no início do inverno. A nuvem, que estava sobre a colina o dia inteiro, descia a encosta, obscurecendo o caern que estava assentado no pico da colina há tanto tempo quanto todos podiam se lembrar. O frio no ar dizia a Salta-Como-o-Salmão que haveria neblina esta noite. Conforme a nuvem deixava tudo em sombras cinzas, Salta deu uma última olhada à enorme pilha de pedras, cada uma simbolizando um Garou ou Parente caído em batalha. Centenas delas, empilhadas altas como um sólido testamento ao fardo que Gaia deu a cada um e a todos eles.

A medida que ele olhava, o alto e esguio guerreiro não conseguia decidir se a dormência que recaía sobre ele vinha com a mudança do clima ou da idéia de que uma pedra para ele poderia ser colocada na pilha na próxima noite. Ele deixou um pequeno apelo ao Cervo para que eles retornassem à salvo e para que a neblina se dissipasse pela manhã, então ele desceu a colina para se juntar à sua matilha, passando suas mãos trêmulas de nervosismo por seus cabelos curtos e negros.

Uma imensa fogueira estava queimando não muito longe do rio que fazia seu curso pelas divisas do caern. Sua luz alaranjada crepitante estava visível mesmo através da densa névoa. Todos os pequenos grupos de lobisomens e seus Parentes que compunham a Seita da Pedra de Mannan estavam rindo, bebendo e comendo, e o fogo e a boa companhia mantinham distante a geada vindoura. Salta parou por um instante, apertou seu casaco em torno de si e bebeu ao som da seita — sua família — aproveitando o momento de prazer que Gaia lhes deu.

“Faz você se orgulhar de ser Fianna, garoto, não faz?” disse uma voz familiar à sua esquerda.

“Então, Greg, ainda se esgueirando por trás de nossos jovens? Eu pensei que você já tinha ido morrer em alguma nobre batalha solitária contra a Wyrn a esse ponto”, disse Salta, com afeto evidente em sua voz.

“Ah, pois bem garoto, não acho que eu possa fazer isso no momento. Veja, nenhum de vocês, jovens bastardos, são confiáveis para uma bebedeira em uma cervejaria, deixados sozinhos para manter esse lugar a salvo. Então, eu vou ficar um pouquinho mais, eu presumo.”

Salta olhou para seu tio, o Vigia do caern pela maior parte da década. Cada ano da década mostrado na face do Vigia, em linhas e remendos de cicatrizes que eram o legado de mais batalhas que qualquer um deles gostaria de imaginar. Esta terra não era amigável em seus melhores dias e estes estavam longe de serem os melhores dias. “Eu presumo que você não quer revelar o segredo de onde são os melhores esconderijos daquele malte de 25 anos que você sempre parece ter em mãos.”

“Ah, bem, garoto, isso é uma coisa especial pra cacete,” disse Greg ao mesmo tempo em que tirava um frasco do bolso. “Eu e os rapazes ‘liberamos’ de uma destilaria antes que algumas fábricas estadunidenses maculadas pela Wyrn pusessem as mãos nisso.” Seu rosto pareceu sóbrio por um momento. “Eu bebo em memória a eles.”

Ele ergueu o frasco para Luna. “À matilha dos Escolhidos de Cernunnos, que a Mãe possa protegê-los.”

“A matilha dos Escolhidos de Cernunnos,” concordou Salta conforme Greg engolia uma grande gole

de uísque.

Silêncio caiu sobre eles por um momento, quebrado somente pelas risadinhas de uma Parente que evidentemente capturou os olhares de um dos Garou aquela noite e os sons de uma rápida briga do outro lado da fogueira. Brevemente, Salta olhou para onde o caern deveria estar, mas a névoa densa o havia escondido da vista.

Greg finalmente quebrou o silêncio entre eles com um longo suspiro. “Então, você está pronto para amanhã, sobrinho?”

“Ahan, tio. Eu acho que sim.”

“Bom. Tua matilha... Eles são um bom grupo. Eles te verão amanhã.”

“Sim. Eles verão.”

Silêncio caiu novamente e novamente Greg o quebrou.

“Aqui garoto, tome um gole,” ele disse, dando à Salta, o frasco. Salta chacoalhou os pensamentos mórbidos de sua mente. “Saúde, Tio,” ele disse. E bebeu um longo gole de uísque e sentiu gotas ardentes caírem por sua garganta.

“Isso vai te aquecer hoje, garoto”, resmungou Greg, com um pouco de seu espírito normal voltando.

“Eu não preciso de uísque para isso essa noite, velho,” Salta riu. “Sei que vamos chutar o traseiro da Wyrn amanhã e que o amor de uma mulher bem malvada vai me aquecer essa noite. Ou você se esqueceu de como é fazer sujeira, Greg?”

“Seria de Iona de quem você está falando, rapaz?” perguntou seu tio, com um brilho de diversão em seus olhos.

“É claro que sim. Eu tenho uma promessa essa noite e eu estou procurando por ela.”

“Bem, se não for cuidadoso, rapaz, ela vai manter essa promessa com Braços-como-Árvores logo ali, e pelo que eu ouvi, não são apenas os braços dele que são como árvores.”

Salta olhou para onde sua matilha estava reunida envolta do fogo e viu Braços-como-Árvores com bastante atenção na linda e pequena garota com cabelos castanhos. O pequeno e atarracado lobisomem estava embrulhando um cobertor envolta dela enquanto ela tentava se aquecer depois da longa caminhada da vila até aqui em cima.

Um rugido surgiu na garganta de Salta-Como-o-Salmão conforme ele mudava para Lupino e corria em direção ao Ahroun, a risada de Greg ia sumindo atrás dele. Com um salto ele caiu no peito do outro lobisomem, empurrando-o sobre a grama úmida. Iona se arrastou para um lado, com medo em seu rosto. Salta a ignorou. Apenas colocou seu companheiro de matilha no lugar a que ele pertencia. Iona seria sua sem nenhuma dúvida. Até a boca de um lobo podia articular a única palavra que ele grunhiu para seu rival: **“Minha.”**

“Putá merda, saia de cima de mim, seu idiota,” disse Braços, empurrando o lobo nervoso. “Eu só estava aquecendo ela para você.”

“Minha.”

“Eu sei, cara, eu sei. Você realmente acha que eu sou tão estúpido para desafiar um dos meus companheiros de matilha por uma Parente na véspera da batalha?”

“Minha.”

Braços suspirou e rolou repentinamente para sua esquerda arremessando o lobo de seu peito. Ambos os Garou transformaram instantaneamente para Crinos, mas Braços era de longe o mais forte e ele tinha aprisionado Salta antes que o outro pudesse tomar qualquer atitude no chão. “Agora escuta aqui, camarada, você vai esquecer isso, tomar uma ou duas cervejas comigo e aproveitar a noite ou vou fazer você parecer um grande imbecil sangrando na frente da sua mulher,” sussurrou Braços para o relutante Salta. “Você quer isso? Bom. Achei que não mesmo. Agora assim que eu te soltar, serão risadas e amizade de novo. Entendido? Bom.”

“Quando vocês garotos tiverem terminado, sua alfa gostaria de beber,” disse uma voz feminina num tom divertido. Sarah “Rasga-a-Noite” McShane estava ao lado dos dois, intimidando mesmo em sua forma homínídea. Esguia, musculosa, com um cabelo escorrido, como uma corrente de penas de galinhas caindo pelas costas, era fácil ver o que Douglas, seu amante Parente, viu na alfa. De sua parte, Douglas estava revoltado atrás de McShane, com seus braços em volta de sua irmã Iona em uma atitude distintamente protetora.

“Agora vocês vão parar de agir como um par de filhotes recém-transformados ou terei que mostrar como um verdadeiro Garou luta?” ordenou McShane.

Os dois Fianna irritados abaixaram abruptamente suas cabeças em gestos de submissão. Isto era guerra — não havia tempo para desafiar o líder. “Bons garotos,” sorriu McShane, gentilmente acariciando os pêlos da nuca de Braços. “Agora, seja um bom rapaz e pegue para mim uma ou três canecas. Eu quero conversar com nosso Theurge garanhão aqui.”

Braços não se importou em se levantar. Ele apenas mudou para Hispo e saiu para uma boa corrida. Salta voltou para sua forma homínídea e sentou esperando pelo inevitável sermão de McShane. Ao invés disso, ela veio e se sentou ao lado dele.

“Estou satisfeita de ver que você se importa tanto com Iona ao ponto de lutar por ela, garoto. Isso é um bom sinal. Gosto de ver um pouco de emoção em minha matilha. Bem, mas isso pode criar alguns problemas e eu não gosto de problemas,” ela disse.

Lá vem, pensou Salta.

“Veja bem, o Duggie aqui é muito importante para mim e o que o aborrece me aborrece também. E Duggie ama muito a sua irmã, o que quer que a aborreça, aborrece ele. Então, você entende garoto, o que irrita Iona, me irrita. E você não quer me irritar, quer?”

Salta balançou a cabeça em concordância.

“Aí está um bom garoto. Agora, você trate Iona direito e eu não terei que vir e chutar o seu pobre e pequeno traseiro. Você entendeu? Bom, agora vamos

tomar uma cerveja e se você tratar Iona direito, tudo vai ficar bem.”

Braços voltou, carregando cerveja o bastante para toda a matilha pelo resto da noite, McShane pegou um dos jarros e bebeu direto dele, em goles profundos. Eventualmente, ela passou o jarro para Salta, enquanto secava sua boca com as costas da outra mão.

“Putá que pariu, isso é bom. Eu tenho uma fogueira, bebida e minha matilha em volta de mim e tudo que eu preciso agora é do meu amor do meu lado. Douglas, traga essa sua bundinha linda até aqui agora mesmo.”

Douglas deixou Iona e foi até o lado de McShane para se sentar. Iona hesitou um momento e então foi sentar-se ao lado de Salta. Ele colocou seu braço ao redor dela e ela se aninhou, apreciando o calor de seu corpo no frio da noite.

“Ah, essa não é uma cena aconchegante?”, disse a Filha de Arduinna, a última componente da matilha, enquanto andava até os outros. “Ora, você está apenas com ciúmes, garota,” respondeu McShane, beliscando o pescoço de Douglas.

Filha assumiu um tom ofendido. “Que besteira, chefe. Tudo o que eu tenho em mente é a nossa estratégia para a manhã. Lutar contra crias da Wyrn em uma refinaria de óleo não é a minha idéia de diversão.”

Braços-como-Árvores grunhiu e riu. “Você chama a si mesma de Garou, mulher? Isso soa como um mundo cheio de diversão para mim. Venha cá e beba comigo por enquanto. Se qualquer coisa for colocar uma sede por luta na sua barriga, é esse mijo que eles chamam de cerveja.”

Filha agarrou um dos jarros e começou a beber dele. “Braços, eu vejo que seu gosto por cerveja é tão ruim quanto seu gosto por diversão, seu idiota,” ela bufou.

“Sabem de uma coisa,” disse Salta, inclinando-se para Braços, “eu acho que o cara aqui tem algo a dizer,”

Braços resmungou “Eu não ligo pro que você pensa. Mesmo assim, eu vou dizer o que eu penso.”

“O quê?”

“Eu acho que sei o motivo real pelo qual a chefe é chamada de Rasga-a-Noite”

“Mesmo?”

“Sim, é porque ela faz muito barulho quando tá trepando com Douglas!” Braços, impressionado com a própria piada, riu em voz alta. Iona abafou o riso de um jeito estranho. Salta de imediato olhou para ver se McShane tinha ouvido e viu para seu alívio que ela estava ocupada demais com Douglas para prestar atenção no que sua matilha estava conversando. Salta riu aliviado e empurrou Braços na direção de Filha. “Por que vocês dois não tentam achar algum Parente cego o suficiente para dançar com vocês e me deixam com Iona sozinho um pouco?”

“Quer ver se ela rasga a noite, hein?” disse Braços, dando soquinhos nas costelas de Salta. “Divirta-se, cara”.

Algum tempo depois que seus companheiros de matilha haviam saído, Salta perdeu-se em Iona, ouvindo à sua voz, observando a luz do fogo em sua face, sentindo

seus cabelos alisando suas bochechas. Eles tiraram turnos na dança, também, mas raramente ficavam para mais de uma dança. Por um instante, Salta-Como-o-Salmão pôde esquecer o medo e apreensão sobre o dia seguinte. Mas, bem rapidamente, tudo veio à tona como um turbilhão.

“Qual o problema?” perguntou Iona, percebendo algo em seus olhos.

“Só... só pensando em amanhã,” ele disse, cobrindo o rosto dela com suas mãos. Ela olhou para ele no fundo dos olhos e então aconchegou-se em seu peito. Ele apreciou o silêncio. Eles ficaram sentados juntos, apreciando o momento.

Eventualmente Salta prestou atenção ao seu arredor novamente e olhou em volta. Seus companheiros voltaram com dois acompanhantes e ocupavam-se de contar um ao outro piadas sujas, enquanto bebiam cerveja o suficiente para matar um cavalo. Ele olhou para sua alfa, perdida no abraço de seu amante. E ele sentiu o calor do corpo quente de Iona contra o seu. Este era o jeito de se viver.

E então Iona levantou-se, puxando Salta em direção a uma das muitas barracas que haviam espalhadas no bosque perto do rio. “Vamos, rapaz, hora de ir pra cama”, ela disse, com olhos prometendo muito mais que uma boa noite de sono. Salta-como-o-Salmão deixou-se ser trágado para longe de sua matilha com um sorriso tolo estampado no rosto.

Minutos depois, aninhado nu perto dela em uma das barracas, ele esperava sinceramente que a noite nunca acabasse. Ela cheirava tão bem deitada em seus braços que ele teve que lutar para não mudar de forma para deixar seus sentidos mais apurados e deliciar-se com o aroma. Ao invés, ele inclinou-se para frente e beijou-a, forte e longamente. Ela o puxou brevemente e olhou para ele estranhamente por um momento, “Vamos te dar algo a mais para voltar para casa amanhã,” ela sussurrou, antes de puxá-lo para perto mais uma vez.

• • •

A chuva escorreu pela colina, lentamente encharcando as roupas que Salta tinha mudado na volta. As outras não estavam mais no estado de serem usadas. Uma pena, ele teria que dedicar um novo conjunto em algum momento — se ele pudesse se preocupar com isso. Não é algo que realmente importe. Francamente, ele não poderia se importar menos com roupas, arruinadas ou encharcadas, justo agora. Ele tinha um trabalho a fazer e estaria condenado se qualquer coisa ficasse em seu caminho.

No fim de sua última subida pela encosta da colina, uma vez que ele tinha colocado a pedra no lugar, ele sentou-se para recuperar-se de seus esforços. A despeito do tempo, a vista do vale era boa e ele podia ver a diversão da celebração ficar para trás. Em algum lugar lá embaixo, Iona estaria esperando por ele. Normalmente o pensamento de uma vitória o divertiria e uma noite nos braços dela, o encheria de excitação e antecipação, mas hoje? Nada.

Mais uma vez ele olhou para o caern assentado no

topo da colina e suspirou. Estava notoriamente maior do que na noite anterior, parcialmente por seus próprios esforços. Cada pedra extra parecia pesar em seu coração e nada que ele fizesse poderia abalar esse sentimento. Não havia muitos motivos para continuar aqui por muito tempo. Sua ausência seria percebida rapidamente, especialmente depois do que aconteceu mais cedo. Ele não tinha escolha senão voltar.

Com o espírito entristecido, ele percorreu o caminho familiar de volta para o território físico do caern e tentou invocar alguma alegria de volta ao seu coração, mas só conseguiu encontrar muito pouco em seu interior. Ele tentou focar na dor latejante de seu lado ao invés, esperando que pudesse provocar raiva, o desejo por vingança ao Espiral que o ferira, qualquer coisa além desse crescente vácuo que parecia abri-lo. Ele ainda não achava nada. Ele tentou forçar-se a tomar cada passo para frente, de volta para sua família que estaria celebrando quando tudo o que ele queria era uivar sua miséria para a Irmã Luna.

Greg estava esperando por ele na metade do caminho descendo a colina. Ele estava vestido num traje tradicional essa noite, o kilt de uma única peça que ele amarrou em volta de seu corpo, tão encharcado quanto as roupas modernas que Salta usava. Sua expressão era severa. Ele não disse nada quando seu sobrinho se aproximava, mas apenas segurava o frasco gasto. Salta ignorou e continuou descendo.

“Você vai parar bem aí, garoto,” grunhiu Greg. “Você vai voltar aqui e beber do meu frasco.”

A despeito dele mesmo Salta parou, mas não se virou. Ele não queria esse tipo de confronto, mas ele não pensou que iria escapar disso também.

“Eu sei que você está ferido, rapaz. Mas eu ainda quero que você venha aqui e beba do frasco.”

Por um momento, o único som que podia ser ouvido era a tamborilada insistente da chuva no chão e o som da diversão ficando para trás. Por fim, Salta falou. “Não.”

“Venha aqui e beba, rapaz,” repetiu Greg, com sua voz ficando mais severa. “Eu sou teu ancião e você fará o que eu disser ou juro pelo Cervo que vou até você e forçar este uísque pela sua garganta estúpida.”

Salta virou, com raiva em sua face pela primeira vez. “Por que você não consegue entender que eu não posso celebrar hoje? Seu bastardo egoísta, não consegue ver além de suas festanças, bebidas e trepadas. Olha, eu não me importo com as malditas tradições dos Fianna. Eu não me importo com as maneiras de nossos ancestrais ou qualquer uma dessas merdas. Nada disso parece importar agora. Você não entende?”

Greg aproximou-se, segurando o frasco na frente dele. “Ahan, eu entendo.” Seus olhos endurecidos. “Garoto, você vai pegar essa garrafa e vai beber ou vai responder a mim. É vai fazer isso por que você sabe que eu entendo.”

Salta sentiu um rugido começar a surgir em sua garganta conforme as primeiras fases da mudança para Glabro tomavam conta dele. Greg continuou a observá-

lo, a garrafa ainda em sua mão esticada, “Nem pense nisso, garoto. Você pode ser jovem, mas eu sei alguns truques e farei você implorar pela sua mãe antes que você entenda o que aconteceu contigo.”

Salta sentiu o grande vazio escuro dentro dele engolir a pequena raiva que ele havia criado. Ele mudou de volta para homínídeo e desabou miseravelmente ao chão. Greg parou por um momento e então veio sentar-se próximo ao seu sobrinho. Ele abriu a garrafa e tomou um gole, sentindo o calor familiar na garganta. Seu sobrinho estava olhando para o caern lá em cima mais uma vez. Greg suspirou. Isso não ia ser fácil.

“O que você vê lá em cima, filho? Eu imagino que não veja nada além das mortes que cada uma das pedras representa, não é? Outro nobre Fianna tomado de nós, outra perda para lamentar depois?”

Salta grunhiu alguma coisa que poderia ser uma concordância. Greg escolheu assumir que era.

“Bem, você está errado. Não é o que eu vejo lá em cima, rapaz. Não é o que qualquer bom Fianna deveria ver. Nós sabemos mais do que isso. É o que nos faz diferentes. Cada uma das pedras marca uma vida vivida, e uma vida bem vivida. Escute garoto, você e eu, todos os Garou lá embaixo, nós somos guerreiros. Estamos fadados a morrer em combate a partir do minuto que nascemos nesse mundo. É o que Gaia escolheu para nós, devemos aceitar agradecidos por essa responsabilidade. É a única certeza que temos desde o momento que o Cervo nos chama e nos transformamos pela primeira vez.”

Ele parou para tomar outro gole.

“Um dia, talvez não tão distante, minha pedra será colocada lá em cima. Eu não ligo para isso, rapaz. Eu fiz um bom serviço para a Mãe aqui e eu sei que ela guardará um papel para mim uma vez que este corpo tiver ido. E você sabe por que mais eu não ligo? Simples, rapaz. É por que eu fiz o máximo deste corpo enquanto tive a chance.”

“Rapaz, nós lutamos quando temos que lutar. Quando não temos nós devemos aproveitar bem nossas vidas, porque nós nunca saberemos quando elas irão acabar. É o fardo de um guerreiro lutar e morrer. Nós podemos chamar a nós de guerreiros, druidas e bardos, mas na realidade somos todos guerreiros. Claro, alguns de nós podem entoar um tom melhor que outros. Outros podem saber mais do Outro Mundo que o resto de nós. Não importa. Ainda estamos aqui pra lutar.”

“Mas não é apenas isso que somos. Olhe pra mim. Sou um avô, apenas. Eu tive mais amantes em meu tempo do que eu possa contar com certeza e provavelmente tive alguns pequenos filhotes que eu nem sei que são meus. Eu bebi uísque suficiente para matar um homem muitas vezes seguidas e viajei de um lado ao outro do planeta, servindo o Cervo e nossa Mãe. Eu me banquetei e vi partes do Outro Mundo que derreteriam sua jovem mente.”

“Eu tive uma boa vida, rapaz. Quando eu me for, não quero que você sente aqui como um Filho de Gaia de coração partido sofrendo pela minha perda — quero você

lá em baixo, rindo, bebendo e celebrando a vida que eu vivi, como o resto da seita está fazendo por aqueles que caíram hoje, enquanto nós sentamos aqui fofocando como viúvas velhas. Eu tomei a vida que Gaia me deu e agradeço a Ela, pois foi longa o bastante para que eu aproveitasse tudo que pude. Você poderá dizer o mesmo, filho?”

Salta olhou para ele por um minuto e então esticou sua mão. Greg entregou o frasco em sua mão, com um sorriso. “Bom rapaz, eu sabia que você veria sentido. Sua mãe se orgulharia de você.”

Salta olhou para a garrafa, chacoalhou o uísque dentro por um tempo e então virou um longo gole. Com os olhos lacrimejando, ele levantou a garrafa e a entregou para Greg. Então ele se levantou e sem uma palavra, começou a descer a colina novamente.

Greg destampou o frasco e deu outro gole. “Ah, rapaz,” ele sussurrou. “Não fica mais difícil que isso. Eu ainda lembro, mesmo depois de todos esses anos. Às vezes nenhuma quantia de uísque leva embora a dor.” A chuva logo se misturou com uma única lágrima que escorria pela face do velho Garou.

Salta andou a passos largos ao centro de um grupo de Garou e agarrou a garrafa de um deles. Sem nem mesmo olhar o que tinha em seu interior, ele deu um grande gole. Então, jogou sua cabeça para trás e deu um grande e grave grito de vitória. Aqueles que estavam à sua volta se uniram e em minutos toda a seita estava uivando a alegria da derrota da Wyrms naquele dia.

Os bardos, ambos Parentes e Garou, pegaram seus

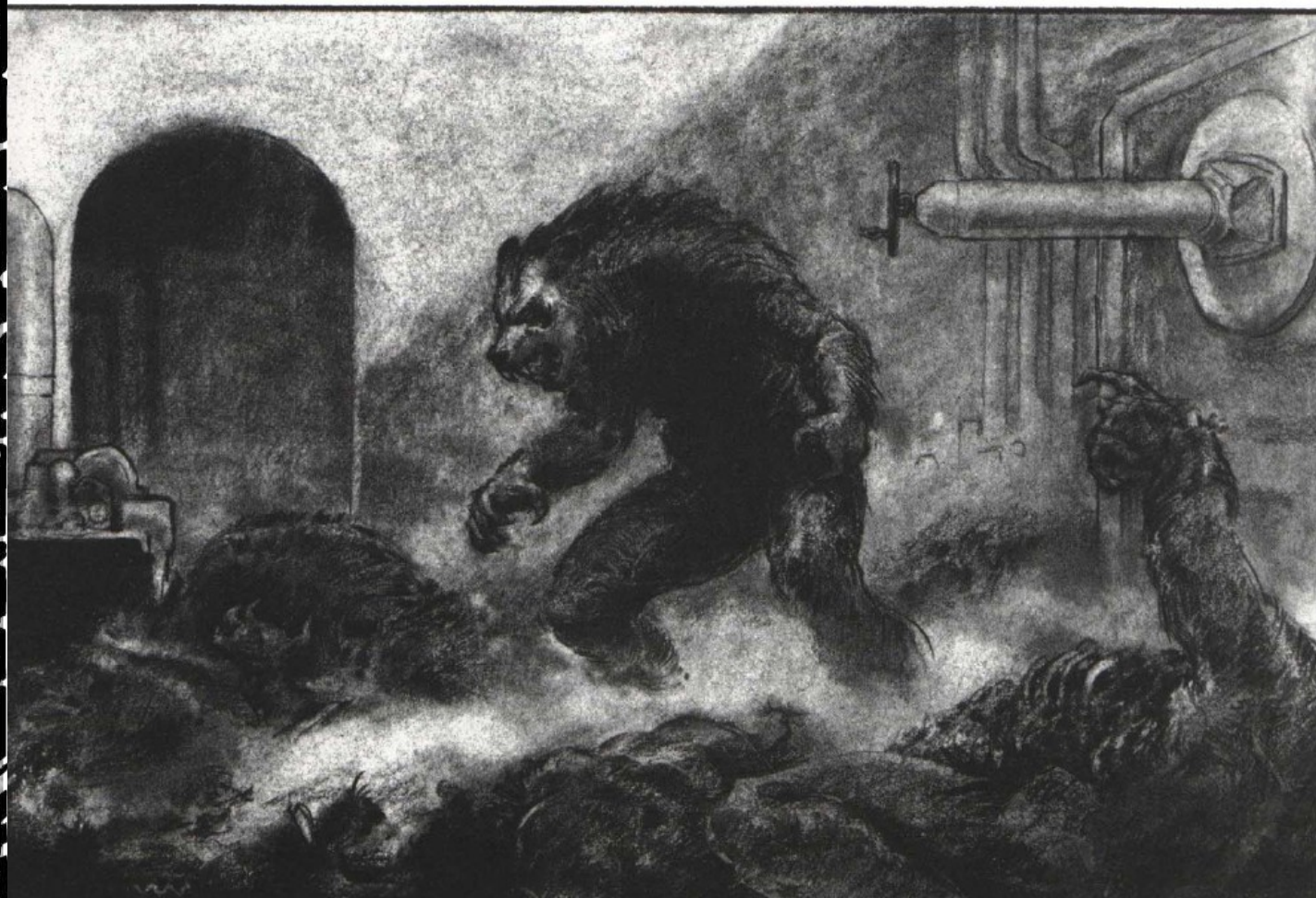
instrumentos e a música começou enquanto os uivos começavam a desaparecer. Salta andou com passadas largas e rápidas pela multidão, procurando por um rosto dentre muitos. Lá, lá estava ela, com seu irmão. Gaia, ela estava tão linda essa noite. “Iona...” ele começou a andar e então viu a expressão no rosto de Douglas, a dor espelhava a sua própria. Ele não se importou em tentar falar com ele. Ele apenas o agarrou e o apertou em um abraço, em que ele sentia que Douglas retribuía com a mesma força. Ele podia sentir Iona tentando abraçar os dois.

Depois, os três se separaram. “Ela morreu bem, meu amigo, levou muitos deles com ela. Você se unirá a sua irmã e a mim ao celebrar a memória dela?” ele gesticulou para a dança que estava começando perto da fogueira.

“Eu não sei...” disse Douglas, mas Iona agarrou ambos e começou a puxá-los para a direção dos dançarinos. “Vamos lá Douggie, você conhece as tradições tanto quanto nós. Somos Fianna. Celebramos as vidas daqueles de nós que morreram, não arruinamos nossas preciosas vidas com tristeza.”

Relutantemente, Douglas se deixou ser tragado com Iona e Salta para a clareira onde grupos de Garou e Parentes estavam dançando o *reel*. Os três andaram para dentro do círculo e na seguinte troca de parceiros se perderam na dança. A música, as risadas, o rápido movimento e a concentração nos parceiros da dança enterraram a dor, assim por um breve instante eles puderam apreciar a beleza de estar vivo.

Tão logo, no entanto, a dança terminou. Era hora de



contar histórias e Salta sentiu seu coração bater mais forte em seu peito. O trio assentou-se entre os outros membros da Seita conforme Uivos-do-Fim-do-Mundo, o Galliard mais velho da seita, dava um passo à frente. Um silêncio caiu sobre a seita reunida enquanto ele limpava sua garganta.

“Eu agradeço ao Cervo, que nos ama, e a Mannan que guarda por este caern para que vocês possam voltar a salvo para casa neste dia,” ele disse. “E eu agradeço à Mãe Gaia por aqueles de nós que não voltaram e pelas vidas que viveram.”

E então ele começou a cantar. Suas palavras carregavam Salta-Como-o-Salmão de volta à manhã, aos nervos e bravatas das matilhas reunidas. Ele podia saborear a excitação enquanto percorriam atalhos e faziam seu caminho pela refinaria através do Outro Mundo. Ele lembrou da exultação quando seus companheiros de matilha varreram as crias da Wyrn que encontraram e ganharam acesso à fábrica sem perdas.

E então ele sentiu seu estômago revirar. Ele sabia o que viria a seguir. Depois eles percorreram atalhos novamente. Para sua própria surpresa, Salta de repente encontrou-se de pé, tomando para si a história de Uivos-do-Fim-do-Mundo. O Galliard deu um passo para o lado e deixou o jovem tomar seu lugar. Ele soube assim que Salta falou que o Theurge não tinha nem um décimo da habilidade que o ancião Garou tem, mas tinha mil vezes a paixão pelas pessoas cujas mortes ele estava recontando. Ele teceu um conto simples de coragem e sacrifício, de Rasga-a-Noite vendo um grupo de Espirais tentando iniciar um ataque por trás do corpo principal dos Garou. Ela deixou sua matilha no ataque inicial, gritando um uivo de alerta, chamando atenção dos outros enquanto ela atacava.

Mesmo quando eles mudaram, cada um da matilha pôde ver sua morte. Havia muitos Espirais para os quatro Garou tomarem conta sozinhos, mas eles não hesitaram. Rasga-a-Noite os rasgou, arrancando a cabeça de um deles mesmo tendo sua perna estraçalhada. Braços-como-Árvores estava atrás dela em segundos, furiosamente dilacerando aqueles que atacavam sua alfa. Em segundos, Salta-Como-o-Salmão e Filha-de-Arduinna estavam ao lado dela, Filha rodando sua klaive e Salta chamando pelos espíritos para perturbar e confundir os Garou Caídos.

Seus esforços foram desperdiçados. Para cada golpe que davam, recebiam dois. Rasga-a-Noite caiu primeiro, gritando sua rebeldia mesmo quando suas entranhas se espalhavam pelo chão. A morte dela incitou Braços-como-Árvores num frenesi, estripando todos os assassinos em seu caminho e outros mais. Filha-de-Arduinna estava sem a visão de um olho e foi rasgada quando atingiu o chão. Salta-Como-o-Salmão não chegou a ver Braços-como-Árvores morrer, uma vez que um golpe em sua cabeça o fez rodar para trás, sua consciência se esvaiu. Quando ele se recuperou, os Espirais estavam mortos. Outra matilha havia deixado o corpo principal dos Fianna para reforçar a matilha dos Escolhidos de

Cernunnos, mas haviam chegado tarde demais para salvar qualquer um além de Salta.

Não havia tempo para entristecer-se, a batalha precisava continuar. Salta-Como-o-Salmão se uniu aos outros Fianna e entrou na luta mais uma vez.

Uivos-do-Fim-do-Mundo agarrou o ombro de Salta-Como-o-Salmão firme enquanto ele parecia tomar conta do conto. Ele contou sobre a batalha pelos corredores da refinaria de óleo e do confronto final com a deformada criatura da Wyrn que se escondia em seu coração, seu triunfo final e seu custo terrível, mas Salta-Como-o-Salmão não estava mais realmente escutando. Ele estava olhando para Iona e Douglas, vendo o orgulho nos olhos de sua amada e as emoções de orgulho e tristeza pintados por todo o rosto do irmão dela. Lentamente, ele começou a entender o que Greg estava tentando contar a ele. Conforme a seita reunida uivava em aprovação do conto que ele e Uivos-do-Fim-do-Mundo contaram, ele apenas retornou para as pessoas que amava.

Enquanto uivos se erguiam a sua volta, ficando mais altos, mais complexos e ricos, ele abraçou Iona, enquanto olhava nos olhos de Douglas. Douglas olhou para ele e balançou a cabeça. E então, ele voltou e uniu sua voz ao uivo. Toda a seita voltou suas faces para a Irmã Luna e uivaram ao seu triunfo e alegria de ser Fianna. Vozes humanas se misturaram aos uivos de lobos e o inconfundível som do Garou criava uma sinfonia que falava aos corações de todos eles. Quando os uivos de triunfo começavam a morrer, um novo coro se ergueu dos lobisomens reunidos. Este uivo cantava dor, solidão e perda. Cantava sobre heróis morrendo e como estavam destinados a morrer e da dor daqueles que deixavam para trás. Falava da carne dilacerada e do espírito livre e da alegria e horror da batalha.

Conforme os uivos lentamente se voltavam ao futuro, às idéias de segurança e vitórias futuras, um único lobo se destacou do grupo e fez seu caminho para o alto da colina, ainda uivando. A chuva insistente fez seu pêlo afiar-se, dando a ele uma aparência macia e determinada.

O uivo morreu em prantos e soluços e Salta-Como-o-Salmão mudou para sua forma humana e caiu no chão. Ele uivou novamente, chorando para Gaia sua dor e perda de sua matilha. Ele perdeu a noção do tempo, até que deixou os braços de Iona o envolverem. Ela o puxou para perto e o segurou enquanto continuava a chorar, suas lágrimas se misturando à chuva e caindo no o chão.

Quando seus soluços começaram a acabar, ela o virou para encará-la. “Eu posso não ser Garou, mas eu sou Fianna e sei que nenhum Fianna deve encarar isso sozinho,” ela sussurrou para ele. “Eu sei que você está machucado, mas volte para nós. Volte para toda sua família. Volte para o calor e sinta novamente o que sua matilha morreu protegendo.”

Hesitante, ele se levantou e passou seu braço pela cintura dela. E então Rory “Salta-Como-o-Salmão” McNabb e Iona McGregor fizeram seu caminho descendo a colina, de volta para a luz da fogueira e para o calor de sua tribo, sua família.



LIVRO DE TRIBO:

 **LANIA**



*Por Forrest B. Marchinton e Adam Tinworth
Lobisomem criado por Mark Rein•Hagen*

Créditos

Autor: Forrest B. Marchintom e Adam Tinworth. Lobisomem e o Mundo das Trevas criado por Mark Rein•Hagen. Sistema de jogo Storyteller desenvolvido por Mark Rein•Hagen.

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Assistente para o MET: Cynthia Summers

Editor: Aileen E. Miles

Arte: Jeremy Jarvis, Matthew Mitchell, Steve Prescott e Jeff Rebner

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

Arte da Capa: Steve Prescott e Sherilyn Van Valkenburgh

Design, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles



Créditos da Edição Brasileira

Copyright: White Wolf

Título Original: Tribebook Fianna Revised

Tradução:

Adrian (*Capítulo 3*)

Bone (*Capítulo 4*)

Chokos (*Capítulos 1, 2, 3, 4*)

Pedro (*Lendas dos Garou*)

Rodrigo Oliveira (*Capítulo 2*)

Squall (*Capítulo 2*)

Revisores: Folha do Outono, Dmitri, Insane.Vizir, Gustavo, Chokos. Também Lica e Sussrrros do Invisível que deram uma força dentro da comunidade.

Revisor-Final, Diagramação/ Planilha: Folha do Outono

Capas: RGT

Visitem Nossa Comunidade no Orkut, Por gentileza.

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

Há um mundo maravilhoso para ser salvo!

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

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

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

Junte-se a nós e faça a diferença!

Equipe do Nação Garou

(Este é nosso 6º livro, publicado em 10/Junho/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 Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Livro de Tribo Fianna, Lobisomem a Idade das Trevas e Lobisomem Guia do Jogador são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

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

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

IMPRESSO NA MINHA HP DESKJET F-380 ALL-IN-ONE, NOVINHA!! (pelo menos o meu sim =P)

LIVRO DE TRIBO:



Conteúdo

<i>Lendas dos Giarou: A Tempestade Vindouira</i>	2
<i>Capítulo Um: A Canção dos Filhos do Cervo (História)</i>	13
<i>Capítulo Dois: Coração e Lar, Caern e Parentes (Sociedade)</i>	39
<i>Capítulo Três: Presas e Chifres (Criação de Personagem)</i>	69
<i>Capítulo Quatro: Selvagens e Sábios (Heróicos Filhos do Cervo)</i>	89



Capítulo Um: A Canção dos Filhos do Cervo

“Deus lhe retribua”, disse Goronwy, e ele pegou a pedra e colocou-a entre si e o golpe. Então Lleu arremessou a lança e perfurou a pedra e Goronwy; as costas de Goronwy se partiram e ele morreu. A pedra ainda permanece na orla de Avon Gynvael em Ardudwy, com a lança entre ela, e é chamada de Llech Oronwy.

— “Math Filho de Mathonwy”, *The Mabinogion*

Bem, os anciões o colocaram nas minhas mãos essa noite, mas eles não me deixaram muito tempo. Minha matilha está partindo para a Escócia para tratar de assuntos da seita amanhã — não, você não pode ir, e não interrompa aqueles melhores que você — e eu vou lhe contar o conto dos Fianna em uma noite. Não é uma tarefa pequena condensar uma história, que levaria meia vida para ser contada, em poucas horas. Mas está tudo quieto, e sua barriga e meu copo estão cheios.

Abaixe sua caneta; aqui não é uma sala de aula. É melhor que você comece a aguçar sua memória agora; em breve você conhecerá tradicionalistas que rasgariam um novato por tomar notas. Nossos contos se revelam nas palavras e as palavras são melhores faladas que escritas. A fala está viva como uma borboleta, enérgica, bonita e em mutação. Escreva a palavra e ela fica presa no papel como o espécime em um quadro de um entomologista. Alguns dizem que a primeira escrita colocou a Weaver

no caminho da ascensão — mas não foi isso que você veio ouvir, foi?

Eu estou apagando as luzes, o que parece ser? São poucos os contos que são melhor contados à luz. Não há uma lareira aqui para uma fogueira, mas algumas velas vão dar o efeito. Além disso, você não se sentirá tentado a anotar nada se não puder ver seu caderno. Aqui, três velas, para representar sua primeira tríade. Isso é um truque de memória que nós usamos, agrupar informações importantes de três em três. Lembre-se, garoto, as três velas que iluminam qualquer escuridão: Conhecimento, Verdade e Caráter. O Conhecimento, eu lhe darei essa noite. Se eu contar minha história direito e você prestar atenção, você ouvirá a Verdade tecida pelo conto. Se eu fizer justiça ao conto, e você aprender com ele, isso irá encaixar bem com meu Caráter como um Galliard e um Fianna. Um gole... e aqui vamos nós.

Nos Dias Antigos

Início

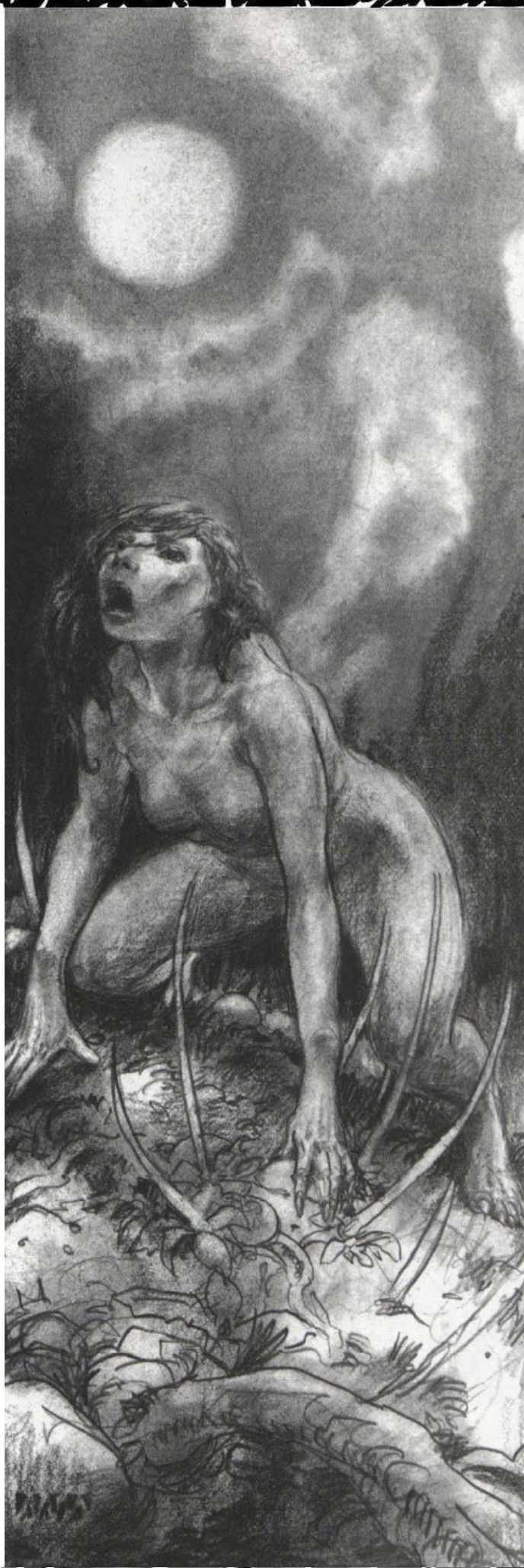
Um conto deve começar do início, mas qual deles? Talvez você tenha ouvido um conto ou dois sobre como Gaia criou nosso povo, mas esse não é o começo do meu conto. Penso numa noite de inverno, uma das muitas desde que homem e lobo se uniram em espírito. Numa floresta profunda, um jovem lobisomem uivou para a lua minguante; esse uivo foi prazer para a Mãe de Todos; seu uivo foi solidão para a matilha perdida; seu uivo foi vigoroso para ecoar a vida que batia em seu peito. Mas havia alguém que caminhava na noite que foi tragado pela doce canção. Ela derreteu o gelo de seu coração e trouxe lágrimas a seus olhos; uma flor azul celeste cresceu onde cada gota caiu. Ela ergueu sua cabeça e cantou sua própria canção; sua canção era de saudades pela beleza estonteante que ela observou; sua canção era de tristeza por saber da mortalidade dos Garou; sua canção era de alegria pela promessa na voz dele e por seu espírito. E ele contemplou a observadora e seu coração se partiu com sua majestade, sua beleza além de todas as coisas. As suas canções se ergueram juntas, unificadas, assim as estrelas ficaram mais brilhantes com sua beleza. Então ela tomou a forma lupina, assim eles correram juntos, perseguindo a lua e no surgir da manhã eles se uniram em suas formas humanas. Mas ao acordar, ela tinha sumido.

Nove anos e nove dias se passaram antes que o Galliard colocasse seus olhos nela novamente. Ela tinha gêmeos orgulhosamente ao seu lado — uma garota élfica de belos traços e um garoto de olhar selvagem no rosto. “Contemple os frutos de nossa união. Minha filha irá residir com seu povo nas terras que não conhecem a morte, mas eu lhe presenteio com seu filho. Que ele viva com seu povo e atice os fogos nos corações deles contra todos os invernos gelados que virão. Que o laço de sangue entre eles cresça forte nos anos que se seguem.” E então, Danu, mãe dos Tuatha de Dannan, levou sua filha Fionna pelo ar até Tir na nOg, deixando seu filho com seu próprio povo. Ele foi o primeiro dos nossos guardiões das canções, cuja voz envergonharia os rouxinóis e faria a esperança florescer na escuridão como rosas na neve. Ele foi o primeiro de nossa tribo.

Assim foi contado a mim. Veja bem, o fogo era cinza e o céu estava brilhando antes que o ancião terminasse seu conto. Não acho que você tenha tempo ou atenção suficiente para fazer justa a isso, então você ficou com a versão menor. Sim, claro que existiam fadas. Ainda existem, assim como lobisomens. Vamos continuar.

Impergium

Você já ouviu sobre o Impergium, eu sei; sua amiga Ragabash teve uma palavrinha após a assembléia: sombria e demorada. Não vou defender o que fizemos na alvorada da civilização. Milhares de anos depois, a maioria de nós pensa que o Impergium foi uma idéia má.



Nós, lobisomens, fomos confiados a manter os humanos a salvo e fizemos isso através do controle. Arrebanhamos os humanos, os colocamos por perto para que pudéssemos manter o olho neles; algumas vezes matávamos os fracos e vez por outra os mais novos também. Os melhores nós escolhíamos para nos acasalar e às vezes criávamos outras tribos de Parentes como nosso próprio povo criava gado.

Nos divertíamos de outras formas também. Os primeiros humanos que aprenderam a moldar e a forjar, nós trouxemos perante nossos Righs para mostrar o que a humanidade tinha aprendido. Seus destinos repousavam nos atos de cada seita em individual. Alguns desdenharam a forja, declarando-a maculada pela Weaver. Outros viram perigo na construção de armas, pois se cobre e bronze podiam ser transformados em armas, por que não ferro ou até mesmo prata? Porque nós gostaríamos que os humanos aprendessem modos de forjar quando isso podia fortalecê-los? Ainda assim, algumas seitas viram valor nessas novas artes e permitiram que os humanos criassem armas e ferramentas para nós; esses não encararam as garras dos Garou.

Nossa atitude mudou à medida que nossa tribo crescia e colecionava mais clãs de Parentes. Em um mundo de pedras afiadas, armas de metal eram uma grande vantagem; uma tribo armada com pedra servirá aos armados com metal sempre. Seitas que antes matavam qualquer um que carregava um simples lingote de bronze agora encorajavam Parentes ferreiros a fortalecer seu povo com lâminas e ferramentas.

Eu me pergunto o que nossos ancestrais diriam sobre o estado do mundo. Eu acho que eles teriam repensado sobre todo o Pacto. Oh, eu não sairia por aí dizendo que o Impergium deveria ser reinstalado — principalmente não perto de qualquer Parente que conheça nossa história — mas vamos dizer que eu posso olhar para trás no tempo e dizer “Foi aqui que as coisas começaram a dar errado no mundo.”

O Impergium oficialmente acabou com o Pacto, mas na realidade continuou por um tempo. Vilas cresceram, tribos partiram para terras desconhecidas e algumas vezes partiam em ataques contra outras vilas. O resultado foi conflito, rixas, ataques e conquistas — brigas que nós geralmente instigávamos. Onde antes nossas matilhas descendiam, agora nós tínhamos um carismático Parente com uma boa espada ou lança, cantando canções sobre os feitos de seus ancestrais para esquentar seu sangue e o levando até outra vila. Bem armado, seu grupo tinha uma maior chance de vitória, resultando em Parentes mais saudáveis e mais ricos, além de menos humanos no final das contas. Um substituto do Impergium. E se o Parente decidisse ir guerrear contra nós por algum motivo, ele e sua pequena espada não podiam suportar a máquina de guerra de Gaia. Para os lobisomens, era muito fácil dominar os humanos que não eram muito numerosos e nem bem armados. Isso nos fez sentir poderosos e alimentou nosso orgulho. E o orgulho nos conduziu até...

A Guerra da Fúria

Os lobisomens eram os guerreiros de Gaia e, em nossas cabeças, éramos a maior de todas as Raças Metamórficas. Nós éramos reis do mundo e não fizemos segredos do nosso direito de governar tanto os humanos quanto as Feras. As Feras tinham outras idéias, claro; não suportamos muito bem sermos desprezados, motivos de piada ou até mesmo ignorados. Em nosso orgulho, nós encontramos motivos para odiá-los. Se eles não seguiam os reis da criação, eles eram rebeldes que deviam ser punidos; se eles não seguiam os campeões da Wyld, talvez eles seguissem a Wyrn. Nós tomamos caerns ou brigamos com eles para colocá-los no devido lugar e ainda assim nos enfurecemos quando as Feras retaliaram da mesma maneira. Um agravamento era inevitável à medida que uma raça após a outra se via como alvo. Qualquer voz de razão era afogada com uivos de vingança. Em nossa loucura, nós deixamos de caçar a Wyrn para caçar nossos primos. Os pacíficos homens-urso, os orgulhosos homens-leão, os esquivos homens-ratos, até mesmo os divertidos homens-lontra caíram diante de nossas garras. Logo até mesmo os pacificadores ficaram em silêncio, pois com tanto sangue já derramado, era claro que os Fera nunca nos dariam a paz. Claro que o resultado da guerra era inevitável. Nós lutávamos em matilhas coordenadas, o que poucos Fera faziam. E apesar das tribos não serem amigas umas das outras, elas compartilhavam uma unidade que as independentes Feras não conseguiam nem mesmo imitar. Hoje, você não irá encontrar um homem-águia, um homem-boi, um homem-aranha ou homem-lontra. Os sobreviventes — principalmente os Bastet e os Mokolé dentre eles — são escassos e sua fúria pode ser letal se eles pegarem você sozinho, então esteja avisado.

Assim o orgulho trouxe o Primeiro Grande Pecado contra Gaia. Para provar que os Garou eram supremos no mundo, nós eliminamos nossos rivais, nossos iguais. Nós tentamos ganhar o direito de governar e, ao invés disso, nós conquistamos o direito de estarmos sozinhos contra as ondas de inimigos que agora caem sobre nós.

Mas há um ponto luminoso nessa mancha negra de nossa história tribal: os Corax. Nós éramos mais próximos dos homens-corvo do que de qualquer outra Fera; nós os abrigamos e em troca eles nos alertavam de inimigos e presas. No calor da Guerra da Fúria, mesmo quando nós rasgávamos os Bastet e os Gurahl, nossas terras eram um refúgio para os Corax, mesmo quando nós os descobríamos dando sumiço nas Feras ocasionais e em seus Parentes. Nós confiávamos nos Corax e eles não se esqueceram. A não ser pelos próprios homens-corvo, nosso “lapso” não é comumente conhecido e assim está bom. Eu acho que muitos iriam secretamente sustentar nossa pequena piedade contra nós — como se poupar uma raça fizesse com que nossos crimes contra as várias outras fossem menos vergonhosos.

Quem É Celta e Quem Não É?

Quem eram os celtas? Não há uma definição estrita; por exemplo, alguns os ligam a várias formas de artes, outros com estoque genético. Atualmente, na maioria dos círculos acadêmicos, o termo celta é usado para representar uma cultura ligada a um grupo relacionado de linguagens. Os gregos referiam-se aos povos do norte como *Keltoi* e César chamava as tribos da Gália central de *Celtae*. O Romantismo dos séculos XVIII, XIX e do início do século XX ressurgiram com o termo para nostalgicamente descrever um grande império de tribos orgulhosas, artistas, ferozes e independentes. Atraídos pelo Romantismo, os movimentos modernos da Nova Era os mostra em contato com todas as coisas espirituais.

A arqueologia moderna geralmente se estranha com essas definições. A noção de uma identidade celta unificada é, na melhor das hipóteses, questionável. Por exemplo, é improvável que um Galatian se sinta ligado a um Icení da Bretanha, apesar de que ele possa se sentir mais em casa com os costumes e tradições religiosas do que ele se sentiria em Pompéia ou Tebas. Apesar de compartilhar alguns laços culturais e lingüísticos, a sociedade celta era bem diversa; alguns celtas viviam em pequenas vilas com frouxa liderança, enquanto outros tinham metrópoles economicamente poderosas e um nível de organização centralizada, equivalente à de seus rivais romanos. Infelizmente, diferentemente dos produtivos gregos e romanos (e depois, os cristãos), os povos celtas raramente gravavam seus feitos (a exceção são as sociedades gaulesas mais organizadas na época da expansão de Roma, e poucos de seus documentos sobreviveram). Ainda assim, a maioria do que sabemos vem de seus rivais ou inimigos que não são as melhores testemunhas. Desde então, muitos tentaram descobrir algo sobre seus ancestrais, mas muitos eram mais entusiastas do que estudiosos, enquanto outros eram controlados por seus planos políticos. Apenas no último século, e principalmente nas duas últimas décadas, a arqueologia começou a avançar além dos mitos do Romantismo e dos preconceitos políticos, conseguindo uma visão muito mais clara, apesar de que ainda incompleta, desses povos antigos.

Estudiosos falam de duas culturas celtas em geral, cada uma com similares, porém distintos, estilos

tecnológicos e artísticos. A mais antiga, Hallstatt, atravessou o período por volta de 1200 até 475 a.C.. A outra, conhecida como La Tene, foi a cultura que Roma enfrentou (Hallstatt e La Tene são os nomes dos principais sítios arqueológicos das respectivas culturas). Itens trabalhados geralmente apresentam um grande grau de decoração, incluindo intrincadas séries de espirais e linhas, faces estilizadas e animais (o familiar trabalho de nós dos celtas é provavelmente uma invenção dos monges cristãos), incluindo idéias emprestadas de outras culturas.

Até recentemente, era aceito que as Ilhas Britânicas foram invadidas por sucessivas ondas de povos celtas; apesar de que alguma migração realmente existiu, é mais provável que laços sociais, religiosos e econômicos preexistentes entre as Ilhas Britânicas e o continente foram responsáveis pela disseminação da cultura La Tene. Os aspectos culturais dos povos celtas sobre ocupação estrangeira foram compreensivelmente diluídos com o tempo; apesar de que alguns aspectos e características culturais permaneceram, lugares como a Gália e a Inglaterra são mais um amálgama de culturas que sucederam do que as remotas terras como Escócia, Gales e Irlanda.

Para fazer compreender de verdade esses diversos povos exigiria mais espaço que nós podemos disponibilizar, mas em poucas palavras, aqui estão algumas notas baseadas na arqueologia e nas fontes contemporâneas. Os celtas eram filósofos, supersticiosos (como todo mundo), ferozes em batalha, mas indisciplinados. Eles amavam beber e trocavam alegremente um escravo por uma jarra de vinho. Eles tinham um forte senso de honra, o que nem sempre se encaixava com os códigos das civilizações vizinhas. Com sua aparência eles eram vaidosos e eram mais aptos a mostrar suas riquezas com adornos que com grandes casas. Conhecimento e histórias eram passados através da tradição oral.

Muitas fontes sobre os celtas estão disponíveis, em livros ou online. Um pouco de esforço é necessário para separar as evidências históricas reais dos celtas “míticos” dos romances — a menos, é claro, que seja esse o tipo de jogo que você está querendo. Ninguém nunca disse que a sociedade Garou é mais verdadeira à história humana do que as lendas humanas.

A Ascensão dos Filhos do Cervo

Existiam muitas tribos de humanos, mesmo nos tempos antigos. Algumas nós observávamos. Talvez nós percebêssemos que alguns nos observavam também. Quem sabe como nossos ancestrais escolheram seus Parentes? Provavelmente os mais bravos, mais fortes, talvez os mais sábios tenham se juntado a nós. Crescemos

juntos, os humanos e os lobisomens; nosso sangue alimentava o deles e inquietava suas almas; eles colocavam o coração e alma em tudo que forjavam, construíam ou geravam. Da mesma forma, nossos lobos Parentes eram uma raça à parte de seus primos: grandes, fortes, com belas vozes e com uma graça sem igual quando caminhavam pelas florestas e planícies. Logo, a Tribo do Cervo se espalhou pela Europa.

Você perceberá que não chamei nossos ancestrais de Fianna; eu escolho minhas palavras com cautela. Um texto escrito pelos Guardiões dos Homens (que um dia viraria os amantes da Weaver, os Andarilhos do Asfalto) menciona “os nove vezes nove clãs do Cervo”. Um pouco de exagero, mas certamente a tribo se espalhou como a galhada do Cervo pela Europa. Com a distância veio o isolamento. Sempre fomos tribais e algumas vezes as seitas se identificaram mais com seus companheiros de tribo locais do que com a tribo como um todo. Seus nomes foram escolhidos por eles mesmos ou dados por um amigo ou inimigo.

Talvez o maior desses clãs fossem os Mastins do Cornífero — não rosne, nem todas as comparações com cachorros são insultos — que reinaram supremos pela Gália, mas existiam outros; por exemplo, nas altas regiões montanhosas viviam os Cantores Celestiais, cujos uivos eram reconhecidos como magníficos e sem comparações, mesmo em uma tribo de cantores. Existiam os Garras da Noite que peregrinavam nas colinas e vales nos Bálcãs e algumas vezes “esqueciam” que o Impergium tinha terminado. E nas ilhas a oeste viviam aqueles que os humanos eufemisticamente chamavam de Ferozes — os Fianna. Não, eles não foram nomeados depois de Fionn mac Cumhail, apesar de que ele era um dos maiores dos Parentes — e eu estou agradavelmente surpreso por você já ter ouvido esse nome, filhote. Sei que você não é bem versado na língua irlandesa ainda, mas você percebeu que a palavra Garou para Feroz soa como um pouco gaélica? Essa é a beleza de inventar sua própria linguagem. E se os gauleses usavam suas próprias palavras para nos descrever, melhor ainda. Assim, “Garou” entrou no conhecimento humano via nossos Parentes Gauleses.

A Conquista do Eire

História é conquista; essa é uma das maiores lições da crônica. Você toma de alguém ou alguém toma de você. Nos primórdios, nós tomamos e tomamos, expandindo em todas direções, reivindicando novos Parentes e seguindo nossos Parentes conquistadores.

Os Filhos do Cervo chegaram às ilhas do oeste muito antes da espada ser retirada da pedra, quando — não, eu não estou falando do Rei Artur, eu falo da Idade do Bronze e do Ferro. De qualquer forma, nosso povo estava lá muito antes das chamadas culturas celtas aparecerem. Nós éramos muito territorialistas; se escutássemos os uivos de um estranho à distância, nós ficávamos nervosos e, ou expulsávamos os estranhos, os caçávamos ou os deixávamos para as verdes pastagens. E as pastagens não ficaram muito mais verdes do que a ilha que agora chamamos de Irlanda. Os povos espalhados da ilha se assentaram em fazendas, mas a caçada ainda era com seu sangue. Dentre eles encontramos Parentes dignos, apesar que nós não os governávamos como antes fazíamos. Foi naqueles dias que nós estabelecemos as seitas da Tri-Espiral e da Tara de Prata, os maiores caerns que nós ainda temos.

Lá nós também encontramos as maiores fadas que

residiam nesse mundo. Veja bem, elas eram como jovens deuses naqueles dias, lindas e terríveis — os Tuatha de Danaan, a tribo de Danu. Pelos nossos laços de sangue, elas nos receberam, apesar de que eu suspeito que elas adoravam a idéia da diversão que nós podíamos oferecer. Não assumo que apenas porque alguém é seu aliado que você pode confiar nele.

Os Fomorianos

Mas nem tudo era justo na Ilha Esmeralda. Nós não éramos estranhos à mácula da Wyrn, mas aqui nós encontramos uma raça nascida do mar diferente de tudo que já havíamos visto. Eram os Fomorianos, essas criaturas sem forma vagavam pela ilha, tomando terríveis tributos durante a metade negra de cada ano (que vai do Samhain até o Beltane... oh, tudo bem, filhote ignorante, tente o Halloween e o Dia do Trabalho, mais ou menos isso). Pelas histórias eles exigiam a terceira criança de cada vila ou roubavam a fertilidade de cada terceira colheita para que nada nascesse além de espinhos e pedras. Algumas vezes eles simplesmente espalhavam a destruição pela Irlanda.

Os senhores das fadas estavam lá antes do nosso povo pôr os pés na ilha. Então, porque eles não pegavam as armas e lutavam com os Fomorianos? Porque os Fomorianos também eram chamados de Fir Domann, os Homens de Domnu. Domnu, assim eles diziam, era a irmã sombria de Danu e a epítome de todas as coisas decaídas e más. Os Fomorianos se equiparavam, se não superavam, os Filhos de Danu, e os senhores das fadas de Eire os odiavam e temiam mais do que todas as coisas. Eles pediram por nossa ajuda, invocando o laço de sangue entre nossa tribo e a deles, apesar de que eu imagino que os Filhos do Cervo teriam entrado nessa luta de qualquer forma; nós fizemos das ilhas nosso território e seríamos desgraçados se deixássemos uma raça de bestas da Wyrn correrem livres pelo lugar. Então o chamado veio a todos da nossa tribo, assim quando a escuridão caiu e os Fomorianos seguiram a geada até Eire, nós caímos sobre eles com presas, garras, Dons e glamour.

Filhote, nunca houve uma guerra como essa. Nós os pegamos de jeito e isso apenas os enfureceu. Eles retornaram com uma força nove vezes mais forte — hordas de guerreiras deformados com magia negra e armas envenenadas. Você ouvirá contos de nossas batalhas com os Fomorianos em pelo menos mil fogueiras. O solo manchado de sangue marcava a passagem das batalhas. Matilhas se arremessavam contra os invasores, determinadas a matar ou morrer. Muitos, muitos ficaram com a última opção antes que pudéssemos obter a primeira. Quando pensamos que o inimigo estava perto de cair, chegavam notícias de um ataque nas terras de Gales ou que um caern no Tâmis estava sitiado.

Finalmente, na Planície das Torres (conhecida hoje como Moytura), tudo foi decidido em uma batalha titânica, que durou do nascer do sol até o pôr-do-sol. Enquanto os de Danaan teciam seu glamour e lutavam com lanças, flechas e fundas, nós partimos com presas e

garras. Sangue de fadas e lobisomens pintou as pedras, encheram os pântanos e afundaram no solo, carregando a Umbra com morte e guerra. Não havia como dizer quem seria o vencedor até antes do sol tocar o horizonte, quando os Fomorianos fugiram para as praias, os sobreviventes foram para o oeste e nunca mais assombraram nossas terras. Depois disso, tanto as fadas como os Garou construíram grandes caerns como memoriais aos caídos; nós consagramos o lugar para se tornar o Caern da Planície Vermelha. Entretanto, o custo da vitória foi severo; os melhores de uma geração nunca viram as assembléias de vitória e até mesmo os Tuatha de Danaan nunca recuperaram completamente sua força. Antes da próxima Era do Homem chegar, os Tuatha de Danaan saíram das Terras Agonizantes, indo a Tir na nOg em navios que navegavam pelo ar tão facilmente quanto o faziam na água. Eles deixaram para trás suas próprias crianças. Ainda assim, um mal foi apagado de nossas terras, e nossa aliança com o Povo Justo foi renovada; no sangue do nascimento ela começou, e no sangue da guerra ela foi fortalecida.

Contra os Fomori

Apesar dos Fomorianos terem sido banidos, nós ainda não estávamos sozinhos nas matas.

A Passagem dos Tuatha de Danaan

Quando você é um menestrel por tanto tempo quanto eu fui, você percebe que a maioria dos contos varia dependendo de quem o está contando. Pegue a passagem dos Tuatha de Danaan, por exemplo. Existem aqueles que insistem que as fadas antigas ficaram tão fracas após Moytura que elas abandonaram as Terras Agonizantes (como elas chamam nosso mundo) para irem a Tir na nOg, para se recuperarem. Se tiver sido esse caso, talvez nós as encontremos algum dia novamente. Um conto mais popular diz que os de Danaan foram expulsos desse mundo com a chegada das tribos que portavam ferro. Eu não duvido que seus videntes sabiam que o ferro estava chegando, mas eu não acho que tiveram batalhas entre as grandes fadas e os humanos; eu imagino que os Tuatha se foram antes da Idade do Ferro alcançar as praias da Bretanha. Se tiver sido isso, os de Danaan provavelmente se foram para sempre desse reino infestado pela Weaver, onde o ferro está acima, abaixo e ao redor de tudo.

Eu conheci uma sidhe guardiã das tradições, que relatou uma versão diferente do conto. Ela disse que o destino das crianças de Danu e Domnu estavam entrelaçadas, e enquanto um vivesse nessa terra, o outro estava ligado a ela. Ao abandonarem nosso mundo para sempre, os de Danaans estavam assegurando que os Fomorianos nunca mais retornassem. Eu não sei se acredito nisso ou não, mas isso serve para deixar uma história mais interessante.

Nosso povo tem enfrentado os servos da Wyrm na Europa desde que apareceram os primeiros Garou, mas a corrupção estava bem escondida quando nós chegamos em Bretanha. A Wyrm possuía seus lugares sombrios, em locais secretos, vez ou outra aparecia na terra. Algumas vezes, a Wyrm se manifestava como grandes bestas que os povos nativos adoravam e agradavam com sacrifícios humanos (Cromh Cruach é uma dessas bestas conhecidas, mas não a única. Gaia nos ajude). Outras vezes eram mais insidiosas, pois mesmo naqueles dias a Wyrm aprendeu a ser perversa sutilmente. A Wyrm Profanadora tocava os bem ou mal-nascidos, tentando-os com sonhos de poder, prosperidade, vingança, luxúria... e possuía suas almas e maculava seus corpos. Algumas vezes uma simples olhada não era capaz de distinguir seus corpos corruptos das formas dos Fomorianos, e logo — e para sempre — nós nomeamos os servos mortais da Wyrm baseado na mais monstruosa das raças.

Claro que, como você descobrirá logo, filhote, o toque da Wyrm corrompia mais do que a alma; quando ele ficava forte demais, ele corrompia também o corpo. E a Wyrm não era tão sutil quanto é hoje; as máculas sempre podiam ser vistas, em membros deformados, corcundas e manchas. Fomos nós quem contamos para os sábios dentre nossos Parentes pelo quê procurar. Foi por isso que eles aprenderam a cuidadosamente inspecionar seus líderes, buscando qualquer mácula física. É por isso que fazemos da mesma forma e é essa tradição que faz com que os impuros não sejam confiáveis o suficiente para assumir o manto da liderança dos Fianna. Nós somos criaturas de espírito e um defeito no corpo marca uma fraqueza na alma, lembre-se disso.

Mas, como eu dizia, os fomori eram numerosos e formidáveis. Famílias, até mesmo clãs completos tinham caído. Até mesmo nossos próprios Parentes sucumbiram, apesar de que eu não mencionaria isso abertamente — muitos se recusam a acreditar ou admitir que seu sangue nos atacaria. Mas a vitória através da traição e estratégias delicia a Wyrm. Por promessas de ouro, amor, até mesmo de um bom touro, um homem (ou mulher!) contava um segredo, destrancava uma porta, até mesmo brandia uma lâmina. Vilas, fortalezas, clãs inteiros caíram, e os homens dos clãs caíram mortos e destruídos em centenas de campos de batalha. Parentes traíram suas seitas por poder ou vingança, para ter suas esperanças traídas por seu mestre sombrio, assumindo que nossas garras não acabassem com eles primeiro.

Mesmo enfraquecidos, nós fomos batalhar os Fir Domnu, nós ainda fizemos o que Gaia nos pediu para fazer: erradicar a mácula da Wyrm corruptora. Gradualmente nós fizemos nossos inimigos recuarem, queimando seus corpos para purificar a mácula. Dos pântanos às matas e montanhas, do Eire a Cymru e Alba, nós mandamos aqueles controlados por Malditos ao fogo, como mandamos os Fomorianos para o mar. Nós realmente conquistamos as ilhas ocidentais (quem dera que nossos selvagens primos do norte fossem tão perfeitos, mas isso é outra história). Por décadas nós

lutamos uma guerra sem fim contra a Wyrn que parecia tão impossível de ser vencida como nossa batalha atual. E vencemos. Faria bem para você lembrar isso a sua matilha quando a esperança acabar.

Colonizando

Você poderia achar que esse é o final da história, mas você provavelmente teria crescido com contos de Hollywood. A vida não é tão simples assim. Nossos maiores inimigos tinham partido, porém a Wyrn sempre achará uma maneira para entrar nas muralhas mais fortes. Mas haviam outras preocupações. Nós ajudamos nossos Parentes a reconstruir e a renovar, a se acasalarem com os recém-chegados do continente. E lá estavam as fadas; quando os Tuatha de Danaan partiram para o oeste, eles deixaram suas crianças que, apesar de não tão poderosas, eram tão arrogantes e rápidas para se ofender. Eu não vou negar que nós lutamos com os Uivadores Brancos do norte nessa ocasião. Mas isso não acontecia muitas vezes; eles eram cascas-grossas. Os Uivadores eram uma tribo de extremos: mais selvagens que os Crias e as Fúrias juntos, mas com uma profunda compreensão do mundo espiritual e por isso nós os respeitávamos.

E vez por outra nós nos enfrentávamos. Não por território, pelo menos no início; existiam terras para serem tomadas, terras intocadas pelo homem. Mas existiam idéias e a necessidade de dominar mais do que você possa imaginar. Algumas vezes eu desejo que o sangue lupino flua mais fortemente em nós; existiriam muito menos brigas sem necessidade. Eu darei um exemplo: a cerca do ano de 200 a.C., Eire experimentou um novo influxo de tribos no norte pouco povoado da ilha; com elas vieram seus Parentes Metamorfs, uma ramificação dos Mastins do Cornífero. Eles trouxeram muitas coisas, incluindo uma arte maravilhosa, artesanato celta em metal... e várias armas de ferro. Existe um conto sobre nossa tribo que fala que as fadas deram aos humanos o conhecimento da prata, a maior forma de nos ferir. Alguns contadores de histórias acrescentam que os lobisomens tomaram o segredo de forjar o ferro dos espíritos e o passou para nossos Parentes como uma forma de retaliação. Seja isso verdade ou não, os dois metais da destruição e a disposição em usá-los causou uma rixa entre os Metamorfs e as Fadas. Naquele tempo, ferro era escasso na ilha, então nunca foi problema para o Povo Justo. O alto rei da Tara de Prata, Amadir, proibiu o uso do destruidor de sidhes entre os Garou, o que Cassivax, líder dos recém-chegados, respondeu que ele usaria uma lâmina de ferro quando ele mesmo estivesse sentado no trono dos Fianna. O desafio foi feito e uma reunião das duas coalizões se encontraram para decidir o destino da realeza. Rei e desafiante lutaram com palavras, lâminas e por fim, garras. No final, o velho Ard Righ caiu e Cassivax tomou o alto trono em Tara. Se o Povo Justo já era um problema antes, eles eram consideravelmente mais hostis agora. Alguns três anos passariam antes que o Ard Righ Collam proibisse novamente o uso de ferro frio e renovasse os votos de

Os Fianna Humanos

Nossos Parentes sempre nos foram queridos; sempre serão. Eles lutaram e morreram ao nosso lado, cicatrizaram nossas feridas após as batalhas, dividiram seus melhores banquetes e canções, e claro, aqueceram nossas camas nas noites frias de inverno. Nos dias antigos, Parentes formavam grupos de guerra para ajudar a defender nossos caerns e para desenraizar o mau da Wyrn. Com honra eles pegaram nosso nome como o deles; nossos Parentes Fianna geralmente oferecem grandes riscos para nós e muitos deram tudo o que podiam para defender Gaia e seus irmãos Garou.

Eu não escutarei nenhum argumento, mas o maior deles foi Fionn mac Cumhail. O filho de Cumhail era um guerreiro direto, lidava de maneira justa com seus inimigos e amigos. Ele protegeu humanos, lobos e Garou, com esperteza e com sua lança, guardando a Tara de Prata dos inimigos, tanto humanos como sobrenaturais. Quando seu grupo caiu graças à traição, ele se certificou de que os bastardos sofressem por isso. Seu funeral se estendeu por dias e ele foi colocado para descansar em um vale verdejante dentro da vista da Tara de Prata — nenhum Parente pode esperar honra maior. Até hoje seu espírito guia nossos Theurges.

Os bardos mantêm vivos os nomes dos Fianna humanos... e eles entrelaçam algumas de nossas próprias façanhas nas lendas também. Mas o legado de Fionn não está morto. Até mesmo hoje, grupos de Parentes prometem sua força à causa. Trabalhando em grupos de três ou nove (quando os números podem ser distribuídos), eles formam uma rede mundial de soldados e espiões dedicados a ajudar seus irmãos metamorfs no momento necessário.

amizade entre os Fianna e as fadas.

Então alguns séculos se passaram, e nós ficamos fortes nas Ilhas Britânicas. Mas não se engane como muitos outros jovens que pensam que nossa tribo não fazia nada ao sul dos Penhascos de Dover.

Conflito nas Fronteiras

Praticamente meio milênio antes do nascimento de Cristo, nossa tribo era sem dúvida a mais poderosa da Europa; nós tínhamos seitas de uma ponta do continente a outra. E nossos Dançarinos da Lua eram bem vindos pelas outras tribos ainda assim. Mas à medida que ficávamos mais populosos, nós começamos a procurar por novas terras para guardar. E se elas já tivessem Garou guardando-as, bem, nós podíamos nos mudar ou não.

Seguimos nossos Parentes pelo Danúbio até a Macedônia, procurando tomar caerns enquanto nossos Parentes tomavam terras e riquezas. Infelizmente, a ganância tomou tanto os lobisomens como os Parentes e eventualmente um grande exército invadiu as terras da Grécia, ávidos pelas riquezas dos templos gregos. Nossas



brigas com as Fúrias Negras nos deixou muito confiantes e colocamos nossos olhos no grande caern de Delphi. Isso foi um erro grave e fatal. As Fúrias usaram Dons para nos voltar contra nós mesmos e contra nossos Parentes, seus aliados espirituais assolaram os invasores com raios e terremotos, até que eles recuaram, deixando dezenas de milhares de mortos no campo. Aos sobreviventes de nossa tribo, as Fúrias colocaram tabus sobre eles, para que nunca mais pusessem o pé ao sul do Danúbio. Imagine a dor que eles sentiram, vendo suas famílias continuarem a ir para o oeste e eles se separarem para sempre.

As Fúrias Negras não foram as únicas que tiveram, hum, disputas territoriais com os Filhos do Cervo. Os Fenrir foram um saco no norte da Europa. Nós os empurrávamos ao norte do Reno e eles nos empurravam de volta. Depois de alguns rounds, retornamos aos nossos caerns e observamos nossos rivais cuidadosamente. Enquanto nossos Parentes trocavam terra por sangue, nós todos estávamos contentes em alimentar um desgosto mútuo, trocando ataques um no território do outro. Nada mais do que brigas por décadas... até que os romanos alteraram a balança de poder na Europa.

O Despertar da História

O Flagelo Que Foi Roma

Roma. Era apenas uma cidade, mas mesmo em sua juventude uma sombra a tomava. Sua traição começou

com o primeiro encontro com nossos Parentes celtas; os mensageiros de Roma enviados para observar a guerra entre os celtas e etruscos romperam sua neutralidade ao atacar e matar um dos chefes celtas. Os celtas enviaram um embaixador exigindo justiça contra a família do mensageiro; ao invés disso, o mensageiro foi promovido. Os mortalmente insultados celtas marcharam pela península italiana, esmagando todo obstáculo militar e então queimaram e pilharam a cidade de Roma e fizeram um cerco em sua capital fortificada por vários meses. Por fim, os romanos pagaram uma enorme quantidade de ouro para comprar os atacantes.

Profetas Garou viram o mal no estado de Roma, viram um simples vislumbre da devastação que aquela cidade faria nos Filhos do Cervo. Inspirados pela vitória nas Guerra dos Fomori milhares de anos antes, vários clãs tribais conduziram seus Parentes gauleses para arrancar o mal antes que ele pudesse crescer. Enquanto os vingativos gauleses saqueavam e cercavam, matilhas dos Mastins, dos Cantores Celestiais, e outros limpavam a cidade da mácula da Wyrn. Alguns templos foram purificados, humanos maculados foram rasgados e ferozes Sanguessugas sentiram o beijo do Sol, apesar de que isso custou muito sangue de lobisomens.

Tragicamente, nossa maior oposição não partiu dos Malditos ou dos Sanguessugas, mas de outros Garou. Os Guardiões dos Homens nos bloquearam com palavras e armas. Eles reclamaram os cidadãos de Roma e recusaram a deixar que mais morressem em nossas mãos. Quando

nós dissemos a eles sobre a podridão que infestava a cidade, os Guardiões insistiram que eram eles quem deveriam lidar com isso, não estrangeiros. Mas enquanto eles barganhavam e negociavam conosco, eles também agiam contra nós. Repentinamente, Roma reuniu uma grande riqueza para subornar os gauleses. Sem a constante presença de seus aliados dentro das muralhas da cidade, os Mastins não podiam permanecer despercebidos. Nós falhamos em esmagar o flagelo romano. Nós nos arrependêríamos por essa falha.

A memória de sua derrota estimulou Roma a escalar seu caminho ao poder, transformando uma pequena cidade-estado em uma república e então em um império,

Um Conto de Advertência

Eu disse para ficarem onde estavam; eles não podiam ajudar Numantia, não podiam nem mesmo salvar os Parentes que buscavam refúgio antes das legiões chegarem. Além das fogueiras do cerco, os bebedores de sangue observavam, escondidos nas sombras — junto com seus fantoches centuriões, comandando um exército de 60.000 bravos. Nossos inimigos reunidos estavam muito além das habilidades de nossa seita. Eles não viam isso? O caern era muito mais importante que todos os nossos Parentes e uma ação precipitada no calor do momento iria nos sentenciar à morte.

Não que estivéssemos inativos; fizemos tudo o que sabia que podíamos fazer. Nossas matilhas atacaram carregamentos de suprimentos; enviamos espíritos da dor e da fome para afligir os soldados estrangeiros. E observávamos de nossa firmeza a fome apagar faces e definhando os corpos de amantes, amigos, irmãos. Alguns ousaram chamar-me de covarde, ou pior. Desafiaram meu direito de ser Righ. Resisti a desafios praticamente todos os dias durante semanas, meses. Mas resisti.

Então a desnutrida Numantia partiu. Os gritos das mulheres, o sangue que manchou o Duero, as fogueiras que os usurpadores montaram eram mais do que meus companheiros de seita poderiam lidar. Com uivos de fúria, eles abandonaram seu dever com Gaia para aliviar dor de seus corações. Assim eu fiz, pois o que é um Righ sem uma seita? Então todos caímos diante nossos inimigos, caímos diante as lanças de aço brilhante e fomos engolidos pelas sombras. Numantia estava arrasada e seus sobreviventes foram poupados para viver suas vidas em escravidão... e nosso caern permaneceu silencioso, desguardado, morrendo lentamente pela negligência.

Que isso seja uma lição para vocês, orgulhosos Fianna: controlem a paixão em seus corações, e isso lhes salvará; deixem sua paixão controlá-los, e você estará condenado.

— Espírito do Egnato Mestre-da-Ventania

alimentado por conquista. Os romanos eram soldados da Weaver; suas táticas militares eram desalmadas, mas eficientes e repletas de rígida disciplina. Seguiram suas conquistas com leis e burocracia, aliciando os conquistados com cidadania romana em troca de serviço (geralmente auxílio na conquista de novas terras). Estradas permitiam que mensagens, tropas e provisões viajassem mais rápido, e ainda mais longe do que antes, e tais inovações como aquedutos encorajavam o

Vercingetorix

Apesar de que muitos líderes celtas resistiram ao avanço romano, uma das maiores ameaças que César enfrentou foi Vercingetorix dos Averni, um brilhante líder que uniu as tribos resistentes do norte da Gália. Um estrategista prático, ele evitou batalhas desesperançosas a favor de sabotagem e emboscadas. Friamente calculista e impiedoso, ele defendia a destruição de qualquer vila não defensável, incluindo as aliadas. Os gauleses atormentaram os romanos até que o exército de César, em um esforço para pegar Vercingetorix, foi cercado e destruído. Pela primeira vez, César deixava o campo de batalha para o inimigo, e ele deixou setecentos soldados romanos nesse campo. Provas sugerem que o líder sem coração estava pronto para abandonar a Gália para sempre.

Mas a carência de disciplina característica dos Celtas arrancou a derrota da boca da vitória. Inebriados pelo sucesso, os guerreiros tentaram destruir os romanos de uma vez por todas, contra as ordens de Vercingetorix. Incapazes de passar pela parede de escudos dos legionários, eles perderam seus corações e se dissolveram, deixando seus mortos nas pilhas do campo.

Vercingetorix levou os sobreviventes de seu exército para trás das muralhas da cidade de Alesia. Indisposto a arriscar uma batalha final, César iniciou um épico cerco. Ele construiu duas elaboradas fortificações, cada uma entre 16 e 20 milhas de distância, para circundar a cidade; a primeira era uma série de muralhas e poços direcionados para o interior para confinar os defensores da cidade, a segunda era um sistema similar, direcionado para o exterior, para se defender contra os aliados de Vercingetorix. Tempo se passou; quando os que estavam cercados se desesperaram de fome, eles enviaram as mulheres e crianças de Alesia para fora da cidade para serem capturadas pelos romanos. Os romanos não permitiram que elas entrassem nas muralhas, assim elas definharam e morreram entre os dois exércitos.

Logo depois, uma força de ajuda atacou ferozmente os romanos, e foi apenas, mais sangrentamente, repelida. Sem esperanças, derrotado, Vercingetorix se rendeu a César, que exibiu seu prisioneiro por seis anos antes de acabar com a humilhação do príncipe dos Averni com um estrangulamento ritualístico.

crescimento de novas cidades. Mas a Wyrm estava muito próxima; ambição, ganância e brutalidade descreveram a Wyrm em todas as suas manifestações. Populações foram brutalmente “encorajadas” a cooperar e a subservir, locais sagrados foram maculados para esmagar a espiritualidade que Roma não podia controlar e usar a seus próprios fins.

Nós enfrentamos a corrupção mesmo quando nossos Parentes enfrentavam as legiões. Mas na maior parte nós estávamos sozinhos em nossa batalha. Diferentemente das Guerras dos Fomori quando os Uivadores Brancos algumas vezes nos ajudaram, nós nunca pudemos nos coordenar com os Fenrir do sul. (E porque nós deveríamos? Antes do assalto romano nós estávamos nos enfrentando regularmente).

Nossos Parentes da Galatia até Ibéria estavam sobre o comando romano. Para tornar as coisas ainda piores, os Guardiões dos Homens assentaram-se em nossos antigos territórios, encorajando grandes cidades povoadas por **nossos** antigos Parentes, agora mantidos como rebanho dos Guardiões. Eu suspeito que agora os Presas de Prata acharam que Roma era importante o suficiente para sua atenção, porque eles se moveram e se estabeleceram. Mas mesmo essa tribo de reis não pôde quebrar o poder da Wyrm. Com duas tribos de Garou no coração do Império, você pensaria que elas teriam algum efeito. Algumas vezes eu me pergunto o quanto eles realmente tentaram. Mas isso são uvas azedas, eu suponho.

Eu odeio dizer isso, mas havia muito pouco que poderíamos fazer. Apenas a fúria selvagem dos Uivadores Brancos poderia parar o avanço no norte — eles não tinham escrúpulos em se unir a seus Parentes nos ataques à vanguarda romana. E apesar de que você ouvirá a maioria dos Dançarinos da Lua dizerem que os Fianna irlandeses eram fortes o suficientes para resistir, eu suspeito que a ilha não parecesse tão atraente para Roma e assim não era digno do esforço.

Ainda assim, os Filhos do Cervo não apenas mostram suas gargantas. Nós continuamos a luta! Os romanos temiam as terras do interior, além de seus fortes e suas cidades. Patrulhas sumiam, suprimentos eram roubados, mensagens para avançar eram trocadas por chamados de retiradas. Mas a guerra aberta estava além do nosso alcance.

Ah, você acha que você sabe algo que nós não, garoto? Uma matilha vale cem homens, você disse? Eu lhe garanto que um Crinos é páreo para meia dúzia, no mínimo, especialmente com o Delírio parcialmente complementando a armadura de um legionário. Mas como eu disse quando sua mente estava divagando, os romanos eram os mais bem equipados, mais disciplinados homens de batalha da época e toda a sua jovem Fúria não suportaria um exército como aquele. Mas esse não era o pior de seus poderes. Os generais não precisavam ferir você cravando aço na sua barriga, eles poderiam fazer isso esmagando sua família humana, deixando cadáveres podres por onde passavam. Sobre o comando de Júlio César, centenas de vilas e cidades foram arrasadas, e milhões foram mortos ou escravizados. Milhões! Qual foi

a lição aqui, filhote? O que é você sem sua família? Nosso primeiro dever é com Gaia e Seus caerns, mas sem nossos Parentes nós estamos destinados a fracassar.

A Tribo Se Une

Romanos no sul, tribos germânicas do norte e leste... nós estávamos vulneráveis a mais depredações humanas aos nossos Parentes. Os Fenrir faziam mais ataques determinados a testar nossas seitas no Danúbio; os Senhores das Sombras circundavam famintos as fortalezas dos Garras da Noite nos Balcãs, tomando caerns e algumas vezes membros das seitas; e os Presas de Prata e seus lacaios “libertavam” caerns problemáticos na Gália. A Europa estava repleta de inimigos, que serpenteavam ao redor dos caerns do Cervo como uma torrente. Com uma frequência alarmante, seitas desapareceriam com a enchente.

Os Mastins do Cornífero, o ramo gaulês dos Filhos do Cervo, lutaram o melhor que podiam. O problema foi que os piores inimigos estavam bem escondidos ou bem protegidos. Quando os batedores descobriram que os soldados romanos estavam sacrificando escravos gauleses num templo de um demônio (que mostrou ser um vampiro, que usava o culto para obter alimento), os

A Hibernação da Tribo

Você está se perguntando, como uma tribo tão diversa acabou com o nome de seu ramo irlandês? Porque foi esse o ramo que nunca teve que dividir suas ilhas. Não há como dizer que não existem Fianna na Alemanha, França ou Espanha, mas sem sombra de dúvida que nós não possuímos mais essas terras como antes possuíamos. A maior de nossas terras ancestrais que ainda temos indisputavelmente é a Irlanda. Pequena como ela é, mas isso a torna mais fácil para a protegemos.

Com a pressão dos peões da Wyrm romanos, somada à intrusão territorial das outras tribos, nós gradualmente perdemos territórios. Seitas caíram ou foram destruídas; os orgulhosos clãs de nossa tribo gradualmente perderam influência e — em sua maioria — até mesmo sua identidade. Logo as vozes mais fortes de nossa tribo surgiram das Ilhas Britânicas e as mais altas eram dos Fianna da Irlanda. Séculos após, os lobisomens britânicos novamente se moveriam para a Europa continental e para qualquer lugar que o Império Britânico alcançava. E quando a conquista, leis perversas e a fome enviaram ondas de irlandeses (dentre outros) para a América, Europa, Austrália e colônias por todo o globo, os Fianna seguiram, levando seus modos e seu nome. Com certeza, a maioria da Tribo do Cervo pode clamar ser descendente de uma ou de outra das antigas subtribos e alguns ericam seu pêlo ao serem “agrupados” com os Fianna. Mas em sua maioria, quando um Garou saúda um filho do Cervo, ele o chama de “Fianna”.

Mastins se reuniram numa grande matilha para lidar com esse mal. Liderados pelo filho do Rei dos Mastins, eles assim o fizeram, mataram todos romanos no templo e espalharam as cinzas do monstro na brisa da manhã. Mas nem tudo estava como haviam deixado. A Seita das Nove Colinas, o trono de poder do Rei dos Mastins, fora atacada, mas pelo quê ninguém sabe. Quase certamente por uma grande fera da Wyrn; o rei e seus serventes foram mortos, todos eles, o totem do caern foi destruído e o caern estava maculado, além da purificação. Os guerreiros que retornaram ainda estavam lamentando quando chegou a notícia de dois outros caerns da mesma forma corrompidos. Cinvortrix, o herdeiro do falecido rei, reuniu seus seguidores e foi para o oeste. Assim ele chegou à Tara de Prata, onde os Fianna os receberam com grande hospitalidade. Mas Cinvortrix logo exigiu ser tratado como alto rei, pois seu povo, apesar de despedaçados e esgotados, ainda possuíam mais terras do que os Ferozes das Ilhas. Então aconteceu o desafio entre Cinvortrix e o Ard Righ Elim, “das Garras Escarlates”. É dito que a luta durou por horas com nada mais do que uma pausa entre os oponentes. No final, Elim foi o último a permanecer de pé e, coberto com o sangue que saía de suas feridas, ele fez os seguidores de Cinvortrix proclamá-lo Alto Rei de todos os Filhos do Cervo. Ele tomou a irmã de Cinvortrix e teve vários filhos com ela para fortificar sua nova aclamação, apesar de que aquela mulherzinha deu mais problemas do que ela era digna... mas isso é para outra noite.

E esse é o conto de como todos os Fianna se uniram sob um Alto Rei. Claro que não saia assumindo que os ramos remanescentes da Tribo do Cervo deram muita atenção na época ou mesmo que as seitas continentais dos Mastins prestaram homenagens. Mas nos anos que seguiram, a ajuda das Ilhas Britânicas reforçaram os cansados continentais, dando a eles uma melhor opinião sobre seus irmãos das ilhas.

A Queda de uma Tribo

Apesar das tribos terem sido aos poucos tragadas ao mundo romano, apesar das estradas de pedra se espalharem pela Bretanha como rachaduras no cimento, nós éramos invencíveis. Exceto pela metade norte da ilha, a Bretanha era toda nossa. Foi uma luta árdua e longa, pois a Wyrn foi rápida em explorar onde as legiões pisavam, mas certamente nos seguramos. Mas a briga constante nos distraiu de nossos vizinhos do norte. Inferno, sedentos por sangue como eles eram, os Filhos do Leão não tinham nenhum *interesse* em deixar suas melancólicas charnecas e suas montanhas, então desde que nós nos assentamos nós nunca tivemos que nos preocupar com eles desejando nossos caerns. Enquanto nós lutávamos com nossos adversários do Mediterrâneo, nós não ouvíamos nada das batalhas que os Uivadores estavam lutando... e perdendo. O povo corvo nos avisou que algo estava acontecendo, mas não acreditamos neles até que eles estavam nas portas de Tara. Maldição, esse é um capítulo depressivo na história dos Garou; nós

permitimos que isso acontecesse e ainda pagamos por isso. Nós amaldiçoamos a aparição dos Dançarinos da Espiral Negra. Os odiamos acima de todos os outros pelo que eles são: uma afronta a Gaia e uma zombaria à Nação Garou. Mas ficamos de luto por eles, pelo que eram: nossos irmãos. Resmungões, mal-humorados, é verdade, mas uivavam em nossas assembléias, bebiam em nossos salões e permaneciam ao nosso lado com suas lâminas e garras banhadas em sangue. Muitos de nossa tribo chamam os Espirais de “Uivadores da Wyrn” para lembrarmos quem eles eram — ferozes irmãos — e quem são — nossos piores inimigos. Quando têm direito à escolha de alvos, os Fianna sempre escolherão combater os Garou Caídos.

Aliança Incomum

Ao contrário do que muitos pensam, apenas uma pequena porção de um povo são Parentes. Isso serve para os Fenrir e seus saxões e para os Espirais e seus pictos. Você ouvirá alguns campos de nossa tribo dizerem que governávamos os celtas, que demos tudo o que tinham e que faziam o que mandávamos. Quando disserem essa besteira, você pode dizer a eles sobre a época em que tínhamos de nos sacudir para alcançarmos os humanos.

Foi nessa época que o império começou a declinar um pouco. Um império construído com conquista deve continuar a crescer ou ele começa a se auto consumir e eles tinham esgotado suas riquezas, terras férteis para conquistar. O Império na Bretanha foi sendo picado por três lados; problemas nos mantiveram afastados ao norte da Muralha de Adriano; ataques de Eire aconteciam por

Highlanders, por Gaia!

Os Fianna que fizeram seu caminho através da Escócia eram extremamente destemidos. Por séculos, eles pressionaram, lentamente recuperando caerns perdidos e matando a tribo caída e os mais maculados de seus Parentes. Ninguém pode negar que as matilhas conquistadoras merecem manter as terras que tomaram, nem mesmo os Presas de Prata (com uma ou duas exceções, como de praxe). Eles recuperaram um clima mais severo do que os territórios Fianna do sul, lentamente assentado por estóicos descendentes dos irlandeses (Parentes dentre eles) e isolados das notícias e acontecimentos do resto da Europa (outros Garou dentre esses). Esses bravos Fianna voltaram para si mesmos, contando apenas com eles, lidando com seus problemas e prestando pouca atenção aos mandatos de Tara. De muitas formas os *Highlanders* Fianna tem uma irmandade remanescente das antigas subtribos dos Filhos do Cervo. Até mesmo nos tempos modernos, alguns dentre os *Highlanders* possuem aquele ar de superioridade comumente percebido nos Crias de Fenris. Mas quando eles deixam seus caerns e descem de suas Terras Altas, não há ninguém que melhor mereça o apelido de “Ferozes”.

todo lado na costa oeste; e os saxões no leste eram incansáveis. Então, algo sem precedentes aconteceu. Um conselho secreto de guerra se reuniu sob três bandeiras, tão secreto que ninguém, a não ser talvez pelo povo Corvo, soube (e não disseram a nós até que a luta começou). Três inimigos decidiram que eles tinham um adversário maior e se uniram no objetivo de expulsar o flagelo romano da Bretanha definitivamente. No norte, os pictos atacavam além da Muralha de Adriano e atacavam mais ao sul. Os irlandeses se uniram a seus irmãos bretões e marcharam rumo ao leste. Os saxões atacavam de suas praias do leste. Tínhamos até mesmo Parentes dentre os exércitos, o que deveria ensinar a você a nunca assumir que sabe o que os Parentes são capazes de fazer. As palavras chegaram até Tara enquanto os grupos de batalha se reuniam e atacavam. Assumindo isso como uma grande oportunidade, nós enviamos matilhas para fazer um pouco de nossas caçadas. Como eles fizeram em Roma séculos antes, os Fianna limpavam Londres e seus arredores de qualquer mácula da Wyrn, seja em templos escondidos, porões cheios de Sanguessugas, ou romanos controlados por Malditos. E, sem dúvidas, eles foram mais bem sucedidos dessa vez. Cada uma das matilhas voltou para seus lares em seus caerns em triunfo, deixando seus Parentes para reunirem os espólios. Infelizmente, Roma era bastante estúpida, dentro de um ano reforços chegaram para acabar com o “levante” e voltar o governo imperial à Bretanha. Com eles veio a Casa da Garra Conquistadora dos Presas de Prata, ávida por reprimir revoltas e trazer estabilidade à nossa “distante província”. Eles o fizeram exigindo a liderança de vários de nossos caerns a sudeste assim como algumas das famílias de Parentes escolhidas. Depois disso, os Presas mantiveram um olho em nossas atividades na Bretanha; sempre que nós brigávamos com os romanos ou com nós mesmos era como seu o papai gritasse, “Acalme-se, não me façam ir aí!”

O Colapso do Império e a Idade das Trevas

O tempo passou e a corrupção da Wyrn mordida os calcanhares do Império. Como uma casa repleta de cupins, o Império desabou por dentro. E a medida que a onda romana diminuiu, estávamos confiantes que a Wyrn não teria mais onde se esconder. Nós esmagamos templos e queimamos vilas corrompidas; no Eire nós montamos campanhas para tomar os caerns corrompidos dos Espirais Negras. Os bretões que haviam abraçado todas as coisas romanas, nós esperávamos trazer de volta aos modos antigos. Queríamos purificar a Bretanha como fizemos no Eire e com o tempo nós teríamos conseguido.

Nós não contávamos com a nova distração do leste. Veja, alguns senhores Britânicos convidaram os saxões para guardarem a costa de atacantes. Eles disseram a seus parentes que lugar maravilhoso era e assim começou o tumulto. Agora que a águia de Roma não estava mais em nossos calcanhares, os Fenrir decidiram que nós não

estávamos fazendo nosso trabalho. Então, se uniram com seus Parentes e atacaram caern após caern, nos empurrando para o oeste. Não perdemos todos nossos caerns na área central — até mesmo recuperamos alguns — mas as batalhas nos mantiveram ocupados.

Os Presas locais tentaram seu melhor para parar a luta. O problema era, para começar, nunca houve muitos deles (com a Bretanha sendo vista como distante), e muitos morreram heroicamente (claro) nas batalhas finais para esmagar os Espirais Negras e seus aliados da Wyrn. Assim, as disputas por território acabaram, em sua maioria. Gostando ou não, a maioria da Bretanha se tornou a Inglaterra — a terra dos anglos, saxões e jutos. Depois de algumas centenas de anos enfrentando a Wyrn lado a lado, um certo respeito apareceu entre as seitas das duas tribos. Um punhado de caerns até mesmo suportava seitas mistas. Então, a segunda onda dos Fenrir chegou da Escandinávia, iniciando um novo round de conflito intertribal. Eles “reclamaram” mais alguns caerns ao longo da costa da Escócia, conquistaram mais da Inglaterra e foram, no geral, uma chatura na Bretanha e em nossas poucas posses gaulesas. A Ilha de Man foi um campo de batalha por um grande número de anos antes que eles estabelecessem uma trégua conosco. Eles até mesmo tiveram a audácia de chegar até a Irlanda. No entanto, nenhum caern caiu nas mãos dos bastardos; nós mandamos os sobreviventes para casa e mantivemos seus Parentes como (inconscientes) reféns, para assegurar que eles nunca mais tocassem nossas praias mais verdejantes.

A "Idade das Trevas" e o Cristianismo

A dita Idade das Trevas — foi um termo absurdo moldado por tolos que idolatravam o poder de Roma. A queda de Roma foi uma benção para nós, pois os servos da Wyrn não tinham mais seu apoio. Quando tentamos matar um comandante romano corrupto, a província declarava revolta e as legiões chegavam, deixando morte, escravidão e fome por onde passavam. Matar um comandante militar isolado tinha repercussões muito menores.

Mesmo quando recuou, Roma atacou novamente, mas ao invés de ter uma águia em seu estandarte, lá estava a cruz. Começou tranquilamente, com nenhuma pista do poder que iria possuir durante a Era das Fogueiras. Missionários começaram a se espalhar mesmo enquanto o Império se partia e caía.

Ainda assim, os jovens cristãos das Ilhas eram um tanto quanto diversos; uns trabalhavam as crenças locais para se encaixarem no Cristianismo, enquanto outros trabalhavam o Cristianismo para se encaixar nas crenças locais. São Patrício combateu a velha ordem, apesar de que não tanto quanto dizem as histórias. Assim, a igreja romana ficou sabendo e insistiu em seu ponto de vista. A medida que os anos passaram o Cristianismo nativo desapareceu perante a dura e rígida Igreja de Roma.

Porém temos um débito com os monges das terras celtas, pois eles mantiveram alguma coisa da cultura celta viva para os humanos. Eles escreveram muitos dos

antigos contos — de alguma forma santificados e cristianizados, claro — e por isso somos gratos. Se não fosse pelos monges em nossa pequena parte do mundo, uma grande parte do aprendizado antigo — que inclui algumas preciosas histórias de heróis como Fionn Mac Cumhail — não seria conhecida fora dos caern ou seitas. E se você olhar para a arte do Livro de Kells e não se emocionar, bem, não há arte em sua alma.

A Idade Média

Alguns dos Parentes dos Crias de Fenris decidiram que gostavam do interior francês e se assentaram. Os Presas de Prata decidiram que eles eram de um tipo digno e os tomaram dos Crias (Vê? Os Presas não são tão maus). Alguns anos depois, esses homens do norte se tornaram os normandos, famintos por terra e poder (que naquela época eram praticamente a mesma coisa). Os normandos passaram anos lutando entre si, até que decidiram que já haviam treinado o suficiente e estavam prontos para tomar o mundo. E uma de suas primeiras conquistas foram nossas Ilhas. Os ingleses foram uma boa luta, mas os exploradores normandos conquistaram as terras que os saxões roubaram alguns séculos antes. Sujeitos desagradáveis, os normandos, mas eles assim aprenderam quais vilarejos o cobrador não queria visitar e quais florestas reais nem mesmo a realeza ousava entrar.

Os conquistadores praticamente não pararam para respirar depois de esmagar a resistência inglesa antes de começarem a tomar mais territórios. As terras baixas de Gales caíram nas mãos normandas rapidamente e em um século uma nova geração de conquistadores estava velejando pelo Mar Irlandês para fazer sua fortuna. Eles não eram um problema a princípio, pois muitos eram nativos e tinham os costumes dos locais. Mas quando o Rei Henrique reclamou a ilha, as coisas ficaram tensas. Sabíamos que dentre os normandos estavam os Presas de Prata e eram ambiciosos e orgulhosos tais seus Parentes. Alguns Fianna falaram de guerra para defender nossa Ilha, a única das terras dos Fianna que nunca havia sofrido invasão de Garou algum.

A Tara de Prata recebeu uma inesperada delegação dos Presas de Prata. Quando eles partiram, eles juraram que Presa de Prata algum iria reclamar um caern na Irlanda. Em retorno, o Ard Righ jurou que os Fianna ficariam de fora da política humana, deixando os Parentes normandos deles fazerem o que desejassem.

Foi um erro? Isso evitou que os Presas reclamassem Eire como fizeram com vários territórios e, Senhores dos Garou ou não, se tivessem colocado seus olhos na Irlanda isso iria lhes custar muito. Mas, poderíamos nós pará-los de assumir a liderança sobre qualquer caern que quisessem, pará-los de reclamar nossos Parentes em qualquer território Fianna? Entenda, filhote, eles não eram decadentes naquela época. Como qualquer bom alfa, eles tinham mais do que apenas tradição ao seu lado, tinham um poder verdadeiro para reclamar sua liderança. Muitos de nosso povo amaldiçoaram o Alto Rei por ter se subjugado, mas eu não ouviria o que eles dizem. Você

irá aprender a respeitar seus anciões, mesmo que não concorde com eles. E mais, mesmo que não seja uma decisão popular. Nossos irmãos na Bretanha estavam mais que contentes, pois a “proteção” dos Presas custou muito a seus caerns. Os Parentes dos Presas se espalharam por nossas terras, pela Inglaterra, pelas terras baixas de Gales e pela Escócia, até mesmo no coração da Irlanda.

A Passagem dos Sidhe

A Idade Média trouxe muitas mudanças, mas poucas nos afetaram tanto quanto a passagem de nossos aliados ancestrais, os sidhe. Há muito tempo tínhamos observado as Fadas abandonarem esse mundo; os sidhe cresceram mais distantes, seus salões eram mais difíceis de serem encontrados nas névoas que separavam os reinos das Fadas do nosso. As baixas fadas (e nunca as chame assim na frente delas) — trolls, fantasmas e duendes de toda a sorte — ainda eram bem comuns, mas as altas fadas cruzavam nosso caminho mais e mais raramente a cada década que passava. Não que isso fosse de todo ruim, pois sempre foram imprevisíveis e voláteis.

Eu não sei por que isso aconteceu. Talvez seja culpa da Igreja ou talvez a repentina e gigantesca ferramenta da morte trazida pela guerra, peste e fome no meio do século XIV. Talvez foi um resultado de uma violenta briga entre as Cortes Feéricas. De repente, as trilhas espirituais entre os mundos começaram a entrar em colapso. O poder Feérico drenado do mundo, como se alguém tivesse tirado a tampa de uma banheira. Os antes destemidos senhores das fadas fugiram por portais, deixando para trás seus súditos para sofrerem no novo mundo como peixes fora d'água. Mas as promessas que juramos com os sidhe nós aplicamos a seus súditos, muitos dos quais acharam refúgio dentro de nossos salões ou divisas, até mesmo na própria Tara. Algumas tolas fadas continuaram a guerrear umas com as outras mesmo enquanto lutavam para sobreviver. Nós não somos as criaturas mais pacientes, nós Garou, e finalmente nós dissemos a elas para ficarem quietas ou nós retiráramos nossa hospitalidade. Isso os balançou o suficiente para se encontrarem em uma colina em Tara e forjarem uma trégua. Quem disse que nós não podemos ser diplomáticos?

Tempos Modernos

Nos últimos cinco séculos, as mudanças em nosso mundo se aceleraram. A chamada “Era Moderna” começou dura para nós e tem sido como ir montanha abaixo desde então... mas as notícias não são todas ruins.

Desastres

Cromwell

Dependendo com quem se fala, Oliver Cromwell é um grande herói ou o maior dos vilões. Não fez nada aos Fianna além de mal e por isso amaldiçoamos seu nome. Viu nossas nações como “confusas” na melhor das hipóteses e selvagens na pior delas, querendo dar a elas os

modos apropriados.

A Litanía ordena que “o Véu não deve ser erguido”, mas é muito fácil de se esquecer disso quando seus Parentes estão morrendo. Na maior parte do tempo, nós agimos em segredo, escondendo nossos Parentes quando podíamos, enfrentamos Malditos e fomos tragados para a batalha e o sofrimento.

As tropas que patrulhavam muito próximas aos nossos caerns desapareceram e os espíritos da dor e da doença fizeram sua parte para diminuir as fileiras do inimigo. Mas isso não foi o suficiente para quebrar a resolução de Cromwell. Na verdade, nossos esforços algumas vezes deram errado; no cerco a Drogheda, uma matilha desrespeitou o Véu enquanto defendia alguns Parentes e os soldados enlouquecidos pelo Delírio massacraram a maioria dos cidadãos da cidade.

Com a Irlanda ajoelhada, Cromwell considerou toda a nação como traidores. Os irlandeses nativos receberam uma escolha: o Inferno ou Connaught. Aqueles que escolheram a última opção foram levados para a pobre província ao oeste da ilha. Outros foram exilados ou

enviados para as Índias Ocidentais como escravos. O resto acabou em covas rasas ou em pilhas de ossos, devorados por corvos. Mais da metade da Irlanda foi dada aos soldados de Cromwell ou seus aliados, garantindo séculos de tumultos na ilha.

Com a Irlanda nas rédeas, os ingleses viraram sua atenção para quebrar a resistência da Escócia. Foi sangrenta, mas não tão ruim quanto foi na Irlanda. De todo modo, foi justamente nessa época em que ficamos muito ocupados para nos preocupar com Cromwell.

A Traição de Prata

O senhor dos Presas de Prata local nas Terras Baixas escocesas exigiu que os ajudássemos a preparar uma incursão aos Dançarinos da Espiral Negra, que um de seus Theurges havia previsto. Não tínhamos visto nenhuma presença substancial dos Dançarinos nas Ilhas por séculos; além disso, estávamos ocupados com os soldados ingleses em nossas divisas e com os nossos Parentes. Então dissemos a eles para nos mostrar o inimigo e lutaríamos, mas que nos deixassem em paz até lá. Eles exigiram o mesmo de uma seita dos Crias e receberam uma resposta menos educada. Mas o Rei Presa não era de aceitar um não; ele pegou um de nossos mais antigos fetiches, a Coroa de Prata. O poder da Coroa compele obediência e o Rei queria ser obedecido. O líder Fenrir, impossivelmente, resistiu ao chamado da Coroa; bêbado de poder e enfurecido com a negação, o Presa afundou sua klaive no peito do velho e estúpido guerreiro. O Righ dos Fianna era um pouco mais esperto; ele sabia que não podia enfrentar o poder daquele poderoso artefato e concordou em fornecer uma força de defensores gigante ao *levy* do rei. Quando fora das muralhas da corte dos Presas, entretanto, ele se livrou da ordem e retornou para preparar suas próprias seitas para a batalha — contra o tirano rei dos Presas de Prata. Quando os Presas chegaram procurando pelo exército prometido, eles o encontraram cercando-os. O que se seguiu foi uma brutal batalha de vingança e fúria, com os Crias e Fianna combatendo os Presas de Prata. Os Presas eram fortes e muitos; no final, seitas importantes dos Fianna e dos Presas foram devastadas e os Fenrir também não estavam em boas condições. Eu sei que um dos mais sábios dos Presas encontrou um meio de retirar a Coroa de seu rei, momentaneamente devolvendo a ele sua sanidade. Foi uma época difícil para as tribos irem para casa e lamber suas feridas quando os Espirais chegaram em grande escala, vindos do continente. Nem os Fianna ou os Presas poderiam conter o massacre em seu frágil estado; os Espirais capturaram e corromperam caerns de ambas as tribos. Essa foi a invasão que os videntes viram e os arrogantes Presas de Prata deixaram-na acontecer. Até hoje nós enfrentamos as repercussões desse ataque, pois a presença da tribo caída ainda precisa ser purificada das Ilhas. É com uma satisfação vazia que eu digo que a Casa Neve do Inverno dos Presas de Prata não existe mais, desgraçada e para sempre contaminada com o papel de heróis. Os remanescentes da Neve do Inverno

Segunda Batalha de Tara

Enquanto Cromwell fazia sua campanha na Irlanda, outros o seguiram buscando dar um golpe fatal contra os lobisomens que “infestavam” o lugar. Um fazendeiro conhecido por lidar com as bestas — digamos, um Parente — foi capturado, torturado e sua família ameaçada. Completamente acabado, concordou em guiá-los aos portões de Tara.

Em uma manhã, um pequeno exército apareceu diante da cidadela. Se eles fossem soldados de Cromwell, os Fianna não teriam problemas em lidar com eles. Mas, apesar deles se vestirem como os soldados ingleses, seu armamento certamente não era como o deles. Em suas mãos estavam pederneiras melhores do que os pesados mosquetes do New Model Army; seus canhões cuspiam cápsulas explosivas — um avanço desconhecido naquela época — sobre as muralhas. Os Fianna que passavam por entre os tiros encaravam espadas que queimavam como prata. Muitas matilhas se jogaram nas lanças do inimigo ou caíram no melancólico salão antes de vários Fianna saírem da Umbra no meio dos soldados. Assim, cercados, os invasores estavam vulneráveis às lanças, flechas e pedras que diminuía suas fileiras até que finalmente os soldados fugiram. Um contra-ataque de Tara transformou a retirada em uma confusão e então em uma carnificina. Poucos inimigos escaparam do campo de batalha e o resto nunca pediu por clemência — como se os Fianna fossem dar alguma, com suas cabeças quentes. Até hoje, os Fianna sabem pouco sobre seus agressores, a não ser que eles eram mais do que simples soldados. Alguns de suas espadas e armaduras capturadas decoram o Salão Norte. O traidor recebeu a morte de um traidor das mãos de um Fianna e seu nome foi esquecido.

morreram lentamente, e enquanto eles morriam, “aparecemos” para manter o caern a salvo. Pelo século XVIII, dominávamos a Inglaterra novamente, com os Crias de Fenris logo em seguida (principalmente no norte e no leste); o controle dos Presas de Prata estava confinado em apenas alguns caerns e foram sortudos de permanecer com essas posses. Foi depois da traição da Neve do Inverno que algo impressionante aconteceu: começamos a agir mais próximos dos Fenrir ingleses, até o ponto de existir uma ou duas seitas mistas. Isso era uma necessidade, enfraquecidos como estávamos.

Unidos, Eles Caíram

As terras onde éramos mais fortes nunca se importaram em ter um rei comandando-as (mais ainda quando o rei inglês era germânico, pelo amor de Gaia). Então eles continuamente amolavam seus senhores, até mesmo convidando inimigos dos ingleses para enviarem exércitos e tentar derrubar o governo. A Inglaterra decidiu que a paz duradoura poderia ser alcançada ao consolidar as ilhas sobre seu governo. Onde antes eles tentaram fazer isso com espadas, agora eles usavam política, economia, e forçaram o Parlamento Escocês a transferir a independência nacional da Escócia em 1707. Entretanto, isso não os fez parar; duas vezes os escoceses se levantaram contra seus vizinhos do sul em um esforço de instalar um novo e esperançoso rei pró-Escócia no trono inglês. A segunda rebelião, em 1745, teve um sabor de vitória antes da derrota esmagadora em Culloden, no ano seguinte. Os vitoriosos eram brutos, destruíram fazendas, mataram, aprisionaram e venderam escoceses à escravidão. Os Highlanders não podiam mais carregar espadas ou escudos, gaitas de fole ou até mesmo usar seus tartã dinásticos. Pior de tudo, eles baniram a língua gaélica (apesar de que eu imagino que isso deve ter sido difícil de se reforçar fora do alcance dos ingleses).

Logo após, a Irlanda (com apoio francês) apareceu em 1798, apenas para ser esmagada brutalmente e forçados a outro Ato de União. Eles não foram tratados tão brutalmente como os escoceses — apesar de ter sido duro o suficiente — o que eu atribuo ao fato dos irlandeses meramente desejarem a independência ao invés de um novo rei.

Perdemos um grande número de Parentes nessas brigas e o pós-guerra apenas fez com que as coisas ficassem mais difíceis para os Fianna — imagine subitamente não ser capaz de carregar seus fetiches favoritos sem atrair uma indesejada atenção militar. Ah... bem, eu entendi o que disse; eu acho que nós estávamos de alguma forma estragados naquela época. Bem, pior de tudo, da perspectiva de um Dançarino da Lua, era o enfraquecimento dos laços culturais à medida que o governo britânico tentava assimilar os membros mais “problemáticos” de seu novo Reino Unido.

Mudanças de Sorte

Nossa presença no continente oscilou por aproximadamente dois milênios desde as conquistas



romanas, mas nós nunca sequer nos aproximamos dos territórios de antigamente. Crias, Senhores, Guardiões, Filhos, até mesmo Roedores — todos eles tinham o que nós antes possuíamos. E claro, no topo da lista estavam os Presas de Prata. Durante a Idade Média nós conseguimos aumentar o nosso número, apesar de termos reconquistado pouquíssimos caerns.

Então, nossa sorte nos antigos territórios gauleses mudou consideravelmente. Primeiro veio o Reino de Terror, que despedaçou os Presas de Prata franceses. Praticamente da noite pro dia seus Parentes poderosos e toda a nobreza que os cercavam se tornou caçada, ultrajada ou simplesmente morta. Na loucura que se sucedeu, os Garou franceses encaravam a tarefa desesperadora de salvar seus amados Parentes e lutar com os Malditos que surgiam para alimentar (e se alimentarem) da paranóia, medo e ódio que assolava a cidade e o campo. Muitos Fianna atravessaram o Canal para “proteger” alguns dos mesmo caerns que os Presas tinha “protegido” séculos atrás. Nossa tribo crê no pagamento de nossas dívidas. Antes que a estabilidade retornasse para que os Presas nos “agradecessem” como eles pretendiam, Napoleão tomou o controle da França e iniciou aquelas que se tornariam conhecidas como as Guerras Napoleônicas. Esse pequeno caos manteve todas as tribos ocupadas, defendendo seus caerns de exércitos saqueadores e servos oportunistas da Wyrn. Já que nossos Parentes estavam do outro lado do campo, dentre os melhores dos “Corporativos” nós íamos atrás do exército para buscar por nossos adversários. Os Romeiros Sussurrantes deram informações a nossos Parentes na França, enquanto procuravam por ameaças da Wyrn. Seitas com poucas defesas estavam contentes pelos reforços para defender os caerns contra as incursões militares, mesmo se eles não estivessem sempre satisfeitos que uma tribo rival desse esse suporte. Então, ao final de tudo, nós ganhamos um punhado de caerns na Espanha e França. E logo nossa atenção se voltou para o oeste.

Revolução Industrial

Fábricas se espalharam por todos os lugares, repletas de máquinas, que precisavam ser manipuladas dia e noite. As pessoas alimentavam as máquinas com madeira retirada das colinas e metal e carvão, retirados do solo. Óleos, primeiro da gordura de baleias e pássaros, e depois retirados do subsolo, também mantinham os sedentos mecanismos funcionando. Eles criaram mais máquinas, luzes para interromper o ciclo do dia e noite, linhas de telégrafo, cabos de eletricidade para unir cidades, trens e outras invenções para alcançar os lugares inacessíveis do mundo. E como a Wyrn está presa nas teias da Weaver, a corrupção corrompeu as novas indústrias. Onde antes os servos cruéis da Wyrn atacavam, agora fuligem e produtos químicos matavam as terras ainda mais efetivamente. E nesses lugares envenenados os filhos e filhas dos fazendeiros e pescadores aglomeravam-se, em busca do dinheiro que precisavam para viver. Eles deram suas costas para os ciclos da natureza e viraram-se para vidas de imundície e doença.

A Wyrn sabe como alterar cada emoção, cada impulso para seus próprios fins. Mas um de seus favoritos é a ganância. O Ódio pode sumir, a luxúria pode desaparecer, mas a ganância é um apetite que nunca se satisfaz. Aqueles que construíram fábricas ficaram ricos e afundaram parte de sua riqueza na expansão de seus impérios industriais. Muitos gastaram sua riqueza excessiva para terem grandiosos estilos de vida, viajando, construindo propriedades elaboradas e fazendo seu melhor para que os recém-ricos ficassem com inveja. Muitas espécies de pássaros foram levadas à extinção em nome da moda; outros animais, como o castor, desapareceram de seus habitats.

A Inglaterra e Gales estavam entre os primeiros a serem tocados pelas nuvens sulfúricas, mas à medida que o tempo passou o contágio se espalhou pelo mundo. Irlanda, Escócia e o norte de Gales, foram poupados dos piores efeitos; fábricas que se expandiam para perto demais de nossas terras normalmente encontravam a destruição. Logo o contágio alcançou a América, você testemunhou os resultados, não foi, filhote?

A Fome

Doença e fome não são novidades; apesar do intenso cultivo e dos modernos sistemas de transporte a fome ainda é uma ameaça a esse mundo. Os Fianna enfrentaram a privação em seu tempo, até mesmo nos últimos séculos. A Escócia sofreu no final do século XVII, e mais de um milhão de pessoas morreram, incluindo Parentes. Mas nem em mil anos nós enfrentamos uma peste como na Irlanda.

As batatas eram mercadorias na Irlanda quase desde que foram trazidas da América, após 1500. Ricas em energia e fáceis de serem cultivadas, os irlandeses viviam dos tubérculos, mesmo quando cultivavam trigo para seus senhores das terras e para a Rainha.

Mas os poderes sombrios viram nisso uma forma de atacar os Fianna, na forma da deterioração da batata. O fungo que causava essa deterioração subitamente começou a se espalhar pela Irlanda com uma velocidade impressionante, enegrecendo plantações da noite para o dia. Sem comida, o povo adoeceu e sentiu a fome e a doença. A ajuda vinda da Inglaterra foi insuficiente e eventualmente sofreu junto com os irlandeses. Os que podiam deixaram a terra; os que não podiam passaram fome. Pior ainda, a deterioração foi ainda mais forte no ano seguinte, e mais ainda no ano que viria depois. As ramificações chegaram à Escócia e até na Bélgica.

Os campos Fianna brigavam enquanto os irlandeses passavam fome. Todos viram o toque maléfico da Wyrn na deterioração, mas enquanto os Fianna do outro lado do mar culpavam a fome com a falta de vigilância, os companheiros de tribo com raízes irlandesas culpavam os ingleses por permitirem que os Parentes passassem fome. A deterioração não foi como qualquer outra coisa que os Fianna já tivessem enfrentado; doenças causadas pela Wyrn sempre possuem seu foco em um Maldito que podia ser derrotado. Aqui, no entanto, não havia nada, apenas um miasma Umbral. Espíritos aliados entraram

Uma Visão Diferente

Eu procurei pela mão da Wyrn por trás da peste da qual culpam meu Povo. Malditos existiam em abundância, mas nenhum capaz de debilitar o sustento de meu povo. Que tolo eu fui — todos fomos. A Wyrn se aproveita de destruição e corrupção; como ela poderia criá-las? Como ela poderia criar o fungo que destruiu as plantações? A própria Wyrn me mostrou a verdade: apenas a Wyld poderia ser responsável pela explosão da vida que resultou em tantas mortes! A Grande Wyrn meramente percebeu a miséria e se alimentou dela, como devia. Se a Wyld não tivesse criado a vida que se espalha com o vento e mata, meus primos e milhares de outros como eles não teriam morrido com estômagos enrugados. Por outro lado, eu não teria visto a verdade, então é uma troca justa.

Os Fianna e todas as outras tribos são tolas, pois eles lutam como escravos e morrem pela Wyld, que sequer se preocupa com seus defensores. Não há lugar para idiotas nesse mundo e eu estou mais do que satisfeito em matá-los — a começar pelos maiores tolos, meus antigos irmãos, os Fianna.

— Imbarsh Caçador do Cervo, Dançarino da Espiral Negra, Galliard, espírito ancestral

em Modorra ao simples toque da neblina — e ninguém ainda tem certeza se a deterioração foi fruto das névoas

negras ou o contrário. Nenhum ritual podia livrar a terra da peste. Matilhas entraram na Umbra procurando por respostas, apenas para voltar de mãos vazias, quando retornavam. A frustração crescia a cada lua. Palavras duras foram seguidas por garras e presas, desafios e disputas originaram frenesim trágicos. A luta estendeu-se até entre matilhas e seitas das Ilhas Britânicas. Ouvi até mesmo que os Crias estavam se reunindo para “liberar” nossos caerns de nossa paranóia. Apenas os anciões e o Ard Righ seguraram a tribo de uma guerra aberta.

Irlandeses, incluindo Parentes, deixaram seus lares por terras além-mar para escapar da fome; eles continuaram com o êxodo no século XX. Seus destinos atravessaram o globo, mas a maioria encarou os mares que levavam até o Canadá e aos Estados Unidos.

Mais de um Fianna seguiu seus Parentes, claro, aumentando nossos números do outro lado do mar. Alguns acreditavam que a deterioração das batatas era um sinal de que nós não devíamos concentrar nossa força em um só local — isolamento tinha sido a ruína dos Uivadores da Wyrn — enquanto outros se juntaram à Diáspora porque não podiam se separar de seus queridos Parentes. O resto ordenou as fileiras, patrulhando seus domínios onde o vento soprava através de vilas vazias e por campos abandonados.

A Conquista do Oeste

Em todos os nossos territórios, a sede por viagens arrastou os Fianna para o oeste quando a nova fronteira se abriu. A América do Norte era um paraíso, com suas



grandes extensões de mata, que a Europa não tinha visto em milênios. Apenas um pequeno problema... ela já havia sido ocupada. Isso não nos impediu; os Parentes dos defensores foram dizimados pela doença, fome e guerra, poucos Parentes significam poucos lobisomens. Alguns de nós tomaram caerns vazios, sem defesas — foi assim que nossa tribo ganhou este caern. Outros ofereciam suporte aos defensores das seitas em combate; mais frequentemente do que você possa imaginar essas ofertas eram recusadas e de maneira grosseira. Ocasionalmente, uma rixa apareceu e nós vencemos.

Como eu disse antes, história é conquista. Eu não posso me desculpar por meus ancestrais reclamarem novos territórios. Claro, eu não diria isso na frente de mais ninguém; existem muitos na Nação que uivam para a lua sobre os maus bocados que os “Puros” passaram. No entanto, eu não vejo nenhuma das seitas dos “Estrangeiros da Wyrn” doando seus caerns. Por essa razão, você nunca ouvirá as outras tribos européias lamentando a nossa perda na Gália e nos Balcãs.

Veja bem, eu não estou dizendo que lutar com as outras tribos é bom. Certamente não nesses dias, quando nós precisamos de cada garra que podemos ter. Mas aqueles eram tempos diferentes. Nós trabalhamos em conjunto com as outras tribos, mesmo aquelas que roubaram nossas terras — a maioria, pelo menos — por que os Wendigo e os Uktena não fazem o mesmo?

Além disso, se eles fossem realmente fortes suficientes, eles ainda teriam os seus caerns, não?

A Matança de um Povo

Agora eu cheguei ao Segundo Grande Pecado Contra Gaia. O Primeiro foi a matança de nossos primos, mas agora nós assassinamos nossos irmãos.

As relações entre os Bunyip e as tribos recém-chegadas nunca foram particularmente cordiais. Mas quando os nativos demonstraram não ter nada a ver com o modo europeu de se fazer as coisas, os recém-chegados suspeitaram. Afinal de contas, eles não podiam ver porquê os locais não queriam dividir seus caerns, rituais e segredos com seus irmãos além-mar... a menos que eles realmente tivessem algo a esconder. Assim os Presas, os Crias e até mesmo os Fianna pediram, e depois exigiram acesso aos caerns dentro do território dos Bunyip, apenas para essas exigências serem recusados.

Então o cadáver dilacerado de um Parente dos Garras Vermelhas foi achado num local sagrado dos Bunyip. Suspeitas se transformaram em fúria e ódio, se espalhando como fogo. Um grande grupo, liderado pelos rancorosos Garras partiu pelo Outback australiano, matando todo Bunyip que aparecesse. Nativos lutavam como os Garou, defendendo seus caerns e Parentes, mas no final, nosso ódio destruiu cada um deles. Eu às vezes me pergunto o que aconteceria se nós enfrentássemos os Espirais com tamanha determinação e união. E sim, nossa tribo é tão culpada quanto as outras são, apensar de que eu sei que nossos companheiros de tribo tentaram parar a carnificina antes que ela começasse.

Mas o pior de tudo, a parte mais amarga, foi que tudo foi planejado pelos Dançarinos da Espiral Negra. O Parente morto foi trabalho deles e evitaram que os Bunyip chegassem à reunião com as tribos européias até que os gritos de vingança sobrepujaram qualquer voz da razão. Nós participamos do assassinato de uma tribo Garou, que Gaia nos perdoe. Eu sei que existem aqueles dentre as outras tribos — e até mesmo na nossa — que não se esqueceram, e provavelmente não se esquecerão.

Guerra Acaba Em Guerra...

Em 1913 alguém achou uma desculpa para ganhar mais terras. Através de orgulho, honra ou ganância, um continente escolheu lados para o que seria uma guerra que duraria algumas semanas ou talvez meses. Isso se tornou conhecido como A Grande Guerra ou, para os menos otimistas, “A Guerra que acaba em Guerra”. Foi um triunfo para a Fera da Guerra. Nenhuma guerra anterior tinha causado tamanha destruição e morte. A terra estava além de qualquer identificação, novas armas queimavam os corpos e corrompiam seus pulmões. Homens que usavam táticas antigas contra armas avançadas eram mortos aos milhares, transformando as zonas de batalha em um grande abatedouro ano após ano.

Os Garou europeus estavam, por necessidade, envolvidos no conflito, já que as tropas marchavam por suas divisas e bombas caíam no campo e nas matas. Os Fianna de todos os lugares estavam menos interessados. Ainda assim, alguns cruzaram o mar para fortalecer os caerns de seus irmãos ou para cuidar dos Parentes. Ou para lutar contra nossos piores inimigos, pois os Espirais Negras usavam a vantagem do caos para se embrenhar (e assim se fortalecer) mais firmemente na Europa. Eles se desvairavam no derramamento de sangue, contribuindo quando podiam. Matilhas corriam ensandecidas pelas Terras de Ninguém durante um ataque noturno, matando mais efetivamente do que as armas de guerra. Ou um oficial em uma trincheira era arrastado pela muralha, levado em um túnel até a Colméia e retornava possuído por um Esguio ou outro Maldito.

Eu tive a sorte de conhecer um casal de Fianna anciões que defenderam caerns próximos (algumas vezes entre) às linhas de batalha, eles contaram histórias assustadoras de ataques praticamente suicidas à Colméias, bombardeios entre as divisas e noites de desvio ou matança de patrulhas de ambos os lados.

Nós somos Garou. Existe glória na batalha, em atacar o inimigo com garras ou lâminas. Mas com milhões esmagados contra as paredes das trincheiras inimigas, sendo sufocados nas fumaças mortais ou enterrados na lama, os únicos vitoriosos foram a Morte e a Wyrn. Mas a Morte não estava satisfeita com tudo aquilo, pois ela iniciou uma nova campanha. Uma epidemia de pneumonia varreu o mundo, tomando mais vidas do que a própria guerra. Apesar da doença ter tido pouco efeito nos Garou, famílias inteiras de Parentes adoeceram. Onde seus Parentes Metamorfo podiam chegar rapidamente, eles se recuperavam, mas ainda

assim nós enterramos muitos de nossos irmãos, primos e companheiros no despertar desse flagelo.

Nossa batalha contra os Espirais Negras foi... inconclusiva. Eu não diria um empate, porque francamente nós não sabemos. Nós os acertamos com força, purificamos alguns túneis, e perdemos muitos dos nossos melhores guerreiros. Mas disseminar uma Colméia um dia não significa que eles não irão montá-la em outro lugar no dia seguinte. Talvez nós tenhamos ferido eles, mas eu acho que não acho que foi o suficiente.

Mesmo quando a fumaça cessou, o problema já estava fermentando. Em fúria, os aliados vingativos puniram a Alemanha severamente, sofrimento que gerou primeiro ressentimento, depois ódio, e montou o palco para o próximo capítulo sombrio da história do mundo.

... E outra Depois Dessa

Parece tão claro para nós agora, mas naquela época apenas os piores pessimistas acreditavam que a guerra retornaria em uma geração. E mesmo eles achavam que já haviam visto os piores horrores que a guerra pode oferecer. Eles estavam errados; o próximo conflito tinha mais coisas a nos mostrar.

Durante a Revolução Industrial, Weaver e Wyrn começaram a crescer juntas em novos e perigosos caminhos; nas ditaduras fascistas da Europa eles viram uma síntese profana. Eficiência e precisão eram as ordens do dia, seja nos horários dos trens, nos movimentos das tropas ou no extermínio de povos inteiros.

Eu não sei se Hitler atraiu as máculas ou se ajudou a criá-las, mas com certeza, dentre as fileiras de seus seguidores existiam alguns agentes da Wyrn cuidadosamente instalados — não que eles fossem necessários. Os Espirais Negras subiram à superfície novamente, usando as potências do Eixo para caçar e destruir seitas Garou. Hitler, apreciador de ocultismo como ele era, possuía alguns fetiches na coleção do Reich — alguns dos quais nunca foram recuperados. Diferente de outros conflitos, nós encorajamos nossos Parentes das terras ocupadas a participar da resistência. Sem dúvida alguma, o mundo nunca havia visto um mal de tamanha magnitude, óbvio e determinado, novamente os Fianna ao redor do mundo enviaram matilhas para a Europa para enfrentarem a tribo Caída. Nós nos sentíamos melhor quando atacávamos alguns dos próprios nazistas, pois apesar de que nem todo cientista, ministro ou soldado da SS estivesse corrompidos, Malditos se juntavam ao redor deles quando eles partiam em suas abomináveis tarefas.

As tribos trabalharam juntas como nunca antes, pois nossos caerns estavam ameaçados como nunca. Espirais Negras, geralmente auxiliados por ignorantes soldados alemães, nos enfrentavam em uma luta desesperada por nossas vidas e nossos caerns. Eu posso dizer que nós vencemos a maioria das batalhas pelos caerns, mas não todas. E nós pagamos o amargo preço com vidas de Garou e Parentes. Nossas seitas fora da Europa continental estavam relativamente a salvo, permitindo matilhas da América do Norte e das Ilhas Britânicas

O Destino dos Lobos na Europa

Os Fianna se sacrificam para manter suas matilhas de lobos Parentes em segredo e com uma boa razão; medo e ódio perseguiram os lobos na Europa ao menos enquanto os humanos mantinham animais domésticos. Antigamente, na Idade das Trevas, uma organização francesa conhecida como Louveterie se dedicava a caçar lobos. Antes da Conquista Normanda, multas e tributos eram pagos na forma de línguas e cabeças de lobos. No século XVII, Cormwell ordenou que cães de caça seriam exportados da Irlanda, pois todos deveriam combater a praga lupina (que, honestamente, muitas vezes eram Fianna na forma Lupina ou Hispo incomodando os indesejáveis colonizadores). Na época de Mary Stuart, todos os homens escoceses foram ordenados a caçar lobos ao menos três vezes ao ano. Dizem que as florestas foram queimadas apenas para evitar abrigar os predadores.

Os lobos sofreram bastante; eventualmente, apenas Parentes sobreviveram, e apenas devido à intervenção de seus primos lobisomens. Os Dyn a drowyd yn flaidd estavam dentre os mais espertos, escondendo seus Parentes nas florestas e montanhas de Gales para que as espécies fossem consideradas extirpadas no século XI. Na Inglaterra o último lobo não-Parente caiu no final do século XV; nesse ponto existiam poucos Parentes e eles podiam ser escondidos mesmo na abarrotada Inglaterra. Nas regiões remotas, as matilhas de lobo se deram melhor nas Highlands escocesas, já que os clãs eram mais frouxos em sua perseguição. O último lobo morreu por volta de 1700, apesar de que ataques de Fianna lupinos foram responsáveis por “visões de lobos” anos depois. Os lobos ainda foram considerados uma praga para os irlandeses durante o século XVII, com a última morte (devido em parte ao descuido de um Cliath) no final do século XVIII. Com a ligeira despopulação da Irlanda no meio do século XIX, as matilhas de lobo ganharam mais liberdade de movimento, e a população de lobos se recuperou.

Lobos, tanto Parente quanto os outros, existiram por um bom tempo. A última matilha publicamente conhecida caiu na França no final de 1920, apesar de que os caçadores (possivelmente descendentes dos Louveterie) de lobos (e lobisomens) continuaram a rastrear notícias sobre lobos. O descuido (de outra tribo, ainda bem) resultou em guardas florestais vendo um par de lobos no sul da França em 1992. Eles fugiram para a Itália, quando uma briga entre os Crias e as Fúrias Negras manteve os Garou ocupados. Desde então, biólogos identificaram quatro matilhas, que foram foco de um intenso sentimento anti-lobos, resultando em disparos e envenenamentos. Uma matilha de Fianna está se preparando para ir até a área para reclamar as matilhas como deles; as antigas tribos dos lobos talvez tenham algo a falar sobre isso.

servirem como defensores em seitas envolvidas diretamente com o conflito. E acredite em mim, depois dos primeiros anos, nem mesmo uma seita de Fúria Negra daria suas costas para uma matilha de guerreiros a mais.

A maioria das batalhas foi na Europa. Nós realmente não ficamos muito envolvidos nos outros locais da guerra. Nossos companheiros de tribo não possuíam nenhum caern fora da Austrália e da Nova Zelândia, e os Fianna australianos estavam ocupados lidando com as repercussões do massacre dos Bunyip. A África era — e ainda é — um território proibido.

Com a queda das potências do Eixo veio a retirada dos ataques dos Espirais Negras. Nós ganhamos mais do que perdemos, sem os espiões e as tropas de assalto para usar contra nós eles recuaram para seus covis. Mas nós ainda não tínhamos conseguido acabar com os bastardos.

A Wyrn perdeu um aliado humano, mas ganhou outros. A ameaça fascista foi substituída pela ameaça comunista, e a guerra esfriou.

Nossos caerns irlandeses ficaram intocáveis, assim como a maioria dos que ficavam no interior da Inglaterra, mas os poucos caerns urbanos que nós possuíamos na Inglaterra estavam praticamente todos danificados ou destruídos pelos bombardeios. E os anos que seguiram a guerra viram o rápido crescimento e a industrialização. Mais poluição do que nunca era arremessada aos céus e nas águas; mais florestas foram desmatadas para construir mais casas e lojas, e o carvão foi arrancado do solo para fornecer energia a novas subdivisões e shoppings.

E o legado da Segunda Guerra Mundial continua, uma ressonância maculada que comemora os lugares de tortura, terror e miséria. Eu lhe digo, eu tenho cicatrizes de Malditos de todos os tipos, e não ligo pra isso. Mas há lugares na Penumbra européia que eu não ousaria visitar.

Conflitos de Parentes

Os Parentes há muito se movem para fazer o que eles querem sem ter que pedir permissão para ninguém. Praticamente em qualquer lugar que você achar nossa descendência ancestral, você irá encontrar descontentamento, que vai desde um resmungo até o ódio aberto. Na Bretanha, Espanha, América do Sul e no Oeste — onde nosso sangue viva, você encontrará algum movimento por liberdade, auto-determinação ou simplesmente pelo direito de ser deixado em paz.

Mas é onde nossas raízes são mais fortes que trouxe a maioria dos problemas. Escócia e Gales tinham seus movimentos de independência praticamente desde que os normandos exigiram suas submissões, mas é da Irlanda que você ouve falar nas notícias.

Raramente existiu uma paz verdadeira desde antes da Reforma. Mas nós conseguimos nos manter fora da maioria dos levantes e das brigas, fazendo nosso melhor para manter nossos Parentes a salvo e dando tudo o que podíamos para proteger nossos caerns. Mas, como você protege Parentes quando eles lutam uns contra os outros? Quando diante da violência e o ódio todos os dias, não é

difícil de ver porque alguns Parentes ignorariam nossos avisos e pegariam suas pedras ou armas. Nós vimos guerras de Parentes nas Guerras Cíveis estadunidenses e inglesas, em levantes e revoltas por nosso território, e até mesmo nos desagradados da Irlanda do Norte.

Triste dizer, mas nossos Parentes em guerra até mesmo arrastaram um punhado de matilhas de Fianna para a guerra de um lado ou do outro. Quando seus Parentes são mortos, é difícil deixar isso de lado. Mas o preço da vingança foi caro. Por uma coisa, qualquer morte de um Parente não corrompido ganha um destino sombrio — ostracismo na melhor das hipóteses, mas mais provavelmente o Garou era alvo da Caçada. Mais do que isso, os ataques de vingança apenas causavam mais vingança, dando continuidade a um ciclo que enfraquecia nossa tribo a cada gota de sangue derramado. Por fim, cada corpo chamava atenção, seja do governo, dos combatentes humanos (que eram com razão curiosos com quem estava fazendo seu trabalho além deles mesmo) e dos caçadores que colecionam peles e caerns.

Nós conseguimos manter a maioria de nossos Parentes longe dos problemas; alguns estavam (e ainda estão) dentre as vozes que pediam por paz mais persuasivas. Nossos companheiros de tribo do outro lado da fronteira irlandesa fizeram grandes esforços para conter a guerra que dividia nossos Parentes e nos distraía de nossas batalhas contra a Wyrn. Porém, aconteceu da batalha contra a Wyrn também nos distrair de outro, e igualmente poderoso, adversário.

Um Aviso

Não serei o último a lhe dizer isso, mas fique fora das políticas humanas. Sim, mesmo se você for apaixonado sobre o tema; **especialmente** se você for apaixonado com isso, seja sobre o meio ambiente, divisão de zonas ou liberdade religiosa. Você tem mais paixão do que você pode controlar, e se as coisas esquentarem, você perderá sua cabeça muito rápido. Os anciões sempre foram muito claros nessa questão; é muito fácil arrancar a cabeça de alguém sem pensar nas conseqüências. Afinal de contas, isso é o trabalho para os Parentes, contatos e aliados — interagir com o mundo humano, ao invés de você.

O Novo Ataque

Enquanto nós lidávamos com a Wyrn e com os Parentes que se enfrentavam, nós não percebemos a nova invasão até ser tarde demais. Nós assistimos a Weaver espalhar suas teias sobre o Novo Mundo em um ritmo acelerado e muito da Europa já havia sido densamente coberto de teias por anos. Ainda que nossas fortalezas na borda do Velho Mundo foram tocadas apenas levemente. Isso mudou na metade final da década de 1990 e do nascimento do chamado Tigre Celta. A União Européia investiu dinheiro em projetos de desenvolvimento nas Ilhas Britânicas. Fábricas de computadores lideravam uma segunda revolução industrial. Milhares se mudaram para terras cujas maiores exportações costumavam ser pessoas. Cidades imutáveis por décadas enchiam-se

A Terceira Batalha de Tara

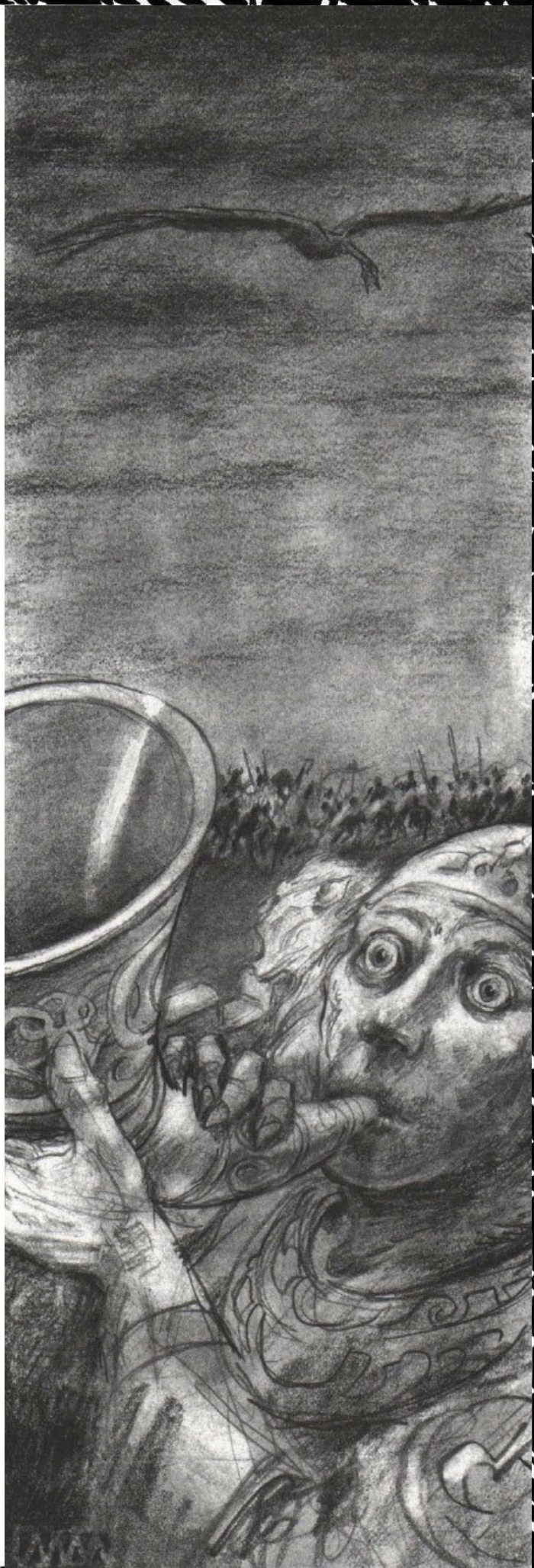
Em 1976, na madrugada após a festa de Beltane, um exército de Dançarinos da Espiral Negra concentrou-se em todos os lados do antigo palácio, com garras e armas modernas e antigas. Muitos Parentes e Fianna de ressaca saíram dos salões apenas para cair na nuvem amarela corrosiva de gás venenoso lançada dos morteiros roubados da União Soviética. Os sobreviventes que montaram os parapeitos para repelir os invasores viram uma força de Uivadores da Wyrm maior do que os Garou de Gaia já haviam visto em quarenta anos.

Um Espiral Negra correu pela chuva de flechas e lanças até a muralha exterior, com uma centena de quilos de explosivos plásticos presos a seu corpo. Gargalhando insanamente, ele detonou sua carga, levando duas matilhas e uma boa parte da muralha consigo. Logo a abertura foi o foco de um sangrento conflito a medida que ambos os lados se lançavam na batalha. Outras matilhas de Fianna e poucas fadas aliadas preencheram as muralhas enquanto os Uivadores da Wyrm derrubavam as defesas com garras e submetralhadoras carregadas com prata. Enquanto isso, os Fianna e os espíritos foram para a Penumbra para enfrentar grandes Malditos invocados de Malfeas para o ataque.

Acuado em seu salão, o Alto Rei soprou sua grande corneta de chifres, para invocar a tribo dos quatro cantos da Terra. A medida que a batalha foi acontecendo, os defensores das muralhas eram ofuscados pelos lampejos de luz prateada das pontes da lua — a tribo estava se reunindo para a batalha. Os Espirais sabiam que seu ataque surpresa tinha falhado e perderam as esperanças. Amargamente recuaram, ainda cuspiendo veneno e arremessando suas flechas envenenadas.

A batalha foi vencida em menos de uma hora, mas a um custo horrível. Alguns dos mais renomados Fianna daquela época estavam mortos, com as garras ainda cravadas em seus inimigos. Um grande luto foi feito pelos Fianna caídos, enquanto os cadáveres dos Espirais Negras foram queimados em piras purificadoras — exceto por suas cabeças, que foram cravadas nos parapeitos que eles ousaram capturar.

Como o inimigo surpreendeu Tara foi assunto de muitas conversas à fogueira. A teoria melhor aceita é que um Fianna corrompido os conduziu pelo caminho de encantamentos e armadilhas, mas a identidade do traidor nunca foi revelada. Alguns próximos à corte sussurram que o culpado foi ninguém menos que o único filho Garou do Ard Righ Brendan, Gair, perdido num infrutífero ataque a uma Colméia dos Uivadores da Wyrm na Inglaterra. Na época de Brendan esse tipo de rumor faria com que um Fianna fosse chutado da tribo, ou pior, e Bron da mesma forma esmagará qualquer pista de escândalo sobre seu mentor.



Um Espírito dos Tempos

Uma jovem Galliard diz ter visto um novo espírito enquanto viajava pela Penumbra, próximo a uma fábrica de computadores na região de Cork. “Eu não o vi de primeira, você sabe. Eu estava procurando por aranhas padrão, e aconteceu de vê-lo agachado ali. Eu juro pela minha voz, era um tigre, feito todo de trabalhos de nós celtas como os que você vê nas antigas bíblias e essas coisas. Grande como um Crinos e teias de aranha apareciam em cada pegada. Ele se levantou para me atacar, mas antes de escapar eu dei uma boa olhada de perto na criatura. As tranças dos nós eram feitas das melhores teias das aranhas. E eu quase quebrei meu nariz ao acertar a Película durante a fuga, de tão espessa que ela estava. Eu juro por Gaia!” Talvez ela tenha visto o que ela diz, ou talvez ela esteja tentando impressionar os filhotes. Mas eu ouvi outro Fianna que encontrou algumas trilhas gigantescas, repletas de teias em Carmarthen, Gales, então talvez não devemos nos apressar em julgá-la ao invés de investigar o conto.

incontrolavelmente, e cidades se espalhavam pelas paisagens verdes. Trilhas foram pavimentadas, e as vertentes de John O’Groats até a Baía Bantry desenvolveram uma floresta de linhas de transmissão e torres de celulares. A Película se fortaleceu à medida que esse “progresso” se espalhava, e mais de nossos aliados espirituais desaparecia à medida que a Weaver agarrava e possuía um local sagrado após o outros. Esse é o Terceiro Grande Pecado de nossa tribo: em nossa defesa a Gaia, nós nos focamos na Wyrn e não prestamos atenção aos iguais perigos que a Weaver representa. Já se passaram mais de três milênios desde que as Guerras dos Fomori quase nos matou. Agora temos fomori à direita e aranhas padrão à esquerda. E está só piorando.

Os Bastardos Voltam à Casa

Não há outra forma de dizer isso, nossos antigos inimigos, os Dançarinos da Espiral Negra, estão voltando para casa — em massa.

Nas Highlands da Escócia, túneis que nós achávamos que há muito haviam sido abandonados estão repletos de nossos inimigos. Sinais de estranhos rituais pictos são encontrados em uma frequência alarmante. Uma série de acidentes industriais altamente poluentes começou na mesma época da primeira grande batalha.

E no início de novembro de 2000, uma grande força de ataque dos Espirais atacou a Tara de Prata. Ninguém tem certeza de como eles romperam o véu que esconde o grande palácio de olhos curiosos, apesar de que falei com um Ahroun nas muralhas que mencionou uma criatura

parecida com um abutre sobrevoando o inimigo. O Ard Righ foi forçado a soprar sua corneta, invocando os Fianna ao redor do mundo. Logo o ar cintilou com as pontes da lua e depois de uma sangrenta luta os monstruosos inimigos foram derrotados. Com a retirada dos Espirais, o solo verde do vale se tornou negro e corrompido, e repetidos rituais ainda não reviveram a terra. Esse ataque ao coração da tribo fez com que todos ficassem em seus limites; alguns dos defensores mais paranóicos de Tara juram que ouviram um barulho de arranhões e mordidas no solo abaixo dos salões, como se alguém estivesse escavando túneis. Mas ficou ainda pior: o Ard Righ Brendan O’Rourke e sua matilha partiram em uma jornada Umbral secreta e ninguém os viu desde então. Dizem que eles estão realizando uma missão para o próprio Cervo. Antes de partir, ele deu sua coroa a seu sucessor, Bron MacFionn. Eu pessoalmente nunca vi o homem, mas ouvi que ele é leal ao campo Tuatha de Fionn e tem trazido mais fadas à Tara do que seus salões viram em centenas de anos.

Bem, desde o ataque a Tara, aconteceram vários ataques rápidos nas divisas dos caerns da Bretanha até o coração da França. Muitos anciões suspeitam que são, na melhor das hipóteses, simulações, e, na pior delas, manobras de treinamento, para a recuperação da Escócia. Alguns caerns já caíram, e matilhas ao redor do mundo estão se apresentando para reforçar as defesas. O fato é que eles não são expulsos para que os normalmente independentes Garou Highlander digam alguma coisa sobre o desespero da situação.

Então, é aqui que estamos. A guerra esquentou e não há como dizer o que vai acontecer. Mas não fique com essa cara triste. Lembre-se das Guerras Fomori! Já estivemos em situações apertadas antes, mas enquanto não esquecermos quem somos e de onde viemos, nunca seremos derrotados. Enquanto você sentir a chama da vida em seu coração, a escuridão nunca poderá tomá-lo.

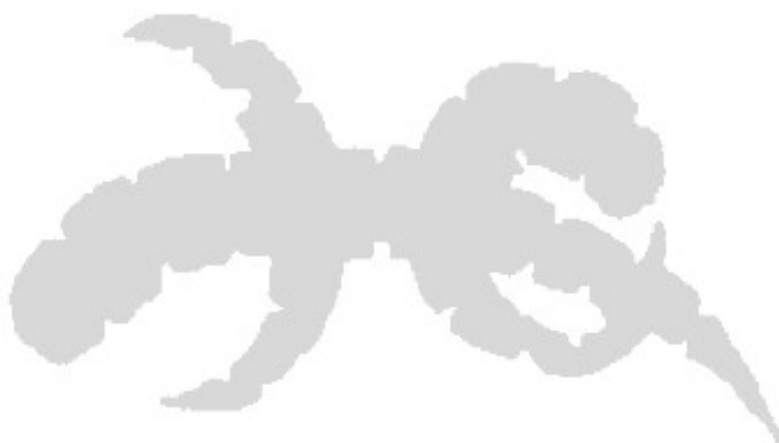
Quarta Batalha de Tara

O último ataque contra o palácio dos Fianna é notório por uma razão não mencionado pelo narrador. Nenhum inimigo havia achado Tara por sua própria conta. Em cada uma das batalhas passadas, a fortaleza foi traída por amigos (ou antigos aliados) dos Fianna: primeiro os Uivadores da Wyrn que antes de sua queda eram visitantes ocasionais; depois um Parente sobre pressão e por fim por um Fianna (cuja identidade permanece desconhecida). Nenhum acusado foi encontrado no último ataque, levando os anciões da tribo a se perguntar se eles têm um inimigo novo e oculto... ou muito pior, se os antigos encantamentos do grande caern estão finalmente começando a desaparecer.

Linha do Tempo

c. 3000 a.C.	Erguido o monumento Newgrange.
c. 2000 a.C.	A grande obra de Stonehenge é completada; o lugar possuía uso cerimonial desde o 9º milênio a.C..
c. 1200 a.C.	As Guerras Fomori nas Ilhas Britânicas.
c. 1200 – 475 a.C.	Idade do Bronze e Idade do Ferro dos celtas da “Cultura Hallstatt” da Europa Central.
c. 550 – 50 a.C.	“Cultura La Tene”.
390 a.C.	Celtas Cisalpine derrotam Roma. Guardiões dos Homens impedem os Filhos do Cervo de purificar a cidade da Mácula da Wyrn.
297 a.C.	Celtas atacam Delphi.
133 a.C.	Romanos capturam Numantia.
58-50 a.C.	Campanhas Gaulesas de César.
57 a.C.	Batalha entre Cinvortix e Elim pela alta realeza de Tara.
52 a.C.	A última grande revolta Gaulesa termina quando o líder Vercingetorix se rende.
3	Romanos liderados por Cláudio invadem Bretanha.
c. 61	A revolta de Boudica.
c. 117	Roma atinge seu auge.
122	Uivadores Brancos e seus Parentes aniquilam a 9ª Legião, sacrificando todos os sobreviventes em rituais sombrios.
c. 125	Romanos erguem a Muralha de Adriano em sua fronteira britânica norte em um esforço mal sucedido de afastar os Caledônios.
c. 200	Uivadores Brancos caem para a Wyrn. Primeira Batalha de Tara.
407	Últimas tropas regulares romanos se retiram da Bretanha.
c. 415	Fenrir capturam seu primeiro caern Fianna na Bretanha.
420	Ard Cruimh Beithioch levado a seu lugar de descanso pelos Fianna, Fenrir e Presas de Prata.
432	Missão do Bispo Patrick na Irlanda.
c. 500	Batalha do Monte Badon.
c. 500	Colonizadores Irlandezesa fundam Dalriada. Fianna tomam dois caerns anteriores a suas terras iniciais.
Séc. V – VI	Com a pressão dos Saxões, muitos Bretões migram para Armórica (Bretanha).
Séc. V – VI	A vida monástica celta se espalha pela Europa.
590	Columbano deixa a Gália, fundando cerca de 100 mosteiros.
664	Na Conferência de Whitby, as igrejas celtas se curvam (em teoria) perante a igreja romana.
843	Reinos dos escoceses e pictos se unem (ao menos no nome). Kenneth MacAlpin une os escoceses e pictos em uma só nação, sobre sua liderança.
c. 960	Primeiras matilhas de Fenrir do Norte chegam na Irlanda querendo tomar um caern. Eles não são bem sucedidos.
c. 999	Uma força maior dos Fenrir chega na Irlanda, mas são expulsos após muito derramamento de sangue.
1014	O exército do Alto Reio Brian Boru derrota uma força combinada de irlandeses e vikings em Clontarf.
1066	Normandos começam a conquista da Inglaterra.
1169	Os Fianna e os Presas de Prata chegam a um acordo na Irlanda.
Séc. XIII – XIV	Gales e Escócia guerreiam por independência contra a Inglaterra.
1218 – 83	Os dois Llywelyns unem muito de Gales, guerreando contra a Inglaterra.
1328	Escócia vence sua guerra de 30 anos pela independência.
1400 – 15	Owain Glyndwr se levanta contra os ingleses em Gales.

1532	Bretanha se une permanentemente à França por tratado.
1536 – 43	“Atos de União” unem Inglaterra e Gales.
1649	Cromwell conquista a Irlanda. Segunda Batalha de Tara.
1650s	Guerra entre as tribos da Inglaterra e Escócia, seguida pela invasão dos Dançarinos da Espiral Negra.
1707	Ato de União une Inglaterra e Escócia.
1789	Início da Revolução Francesa.
1793 – 1794	Reinado Francês de Terror.
1790s	Série de movimentos por independência da Irlanda apoiados pelos franceses culminam em uma revolução falha em 1798.
1799 – 1815	Guerras Napoleônicas.
1801	Ato de União unem Inglaterra e Irlanda.
1845 – 49	Fome da Batata na Irlanda.
1914 – 18	A Grande Guerra.
1916	Rebelião de Páscoa na Irlanda.
1930s	Grande Depressão. Os Garou europeus exterminam os Bunyip.
1939 – 45	Segunda Guerra Mundial.
1976	Terceira Batalha de Tara.
2000	Quarta Batalha de Tara. Bron MacFionn se torna Ard Righ.







Capítulo Dois: Coração e Lar, Caern e Parentes

*Dance como se ninguém estivesse observando,
Cante como se ninguém estivesse ouvindo,
E viva cada dia como se fosse seu último
— Brinde tradicional irlandês*

Uma Recepção Calorosa Em Uma Noite Chuvosa

A chuva era absorvida pelo casaco de Nada a medida que ela fazia seu caminho pela surrada Glaswegian Street. A Senhor das Sombras jurou silenciosamente a si mesma. Ela ouviu que a Escócia poderia ser austera, mas havia chovido pesadamente desde sua chegada algumas horas atrás. O ônibus vindo do aeroporto — uma ponte da lua estava fora de questão, dado que esse seria um encontro discreto — havia sido uma experiência desagradável o suficiente. Ter de encontrar seu caminho por essas ruas na chuva só a estava deixando mais nervosa. Isso tomava todo o seu autocontrole para impedi-la de metamorfosear-se e estripar qualquer bêbado que mexesse com ela na rua.

Por que diabos o Beta de Filho-do-Luar havia insistido em se encontrar com ela numa cicatriz? As cidades eram fedorentas em suas melhores horas, e essa parecia particularmente má. Suas construções eram todas feitas de um sombrio granito cinzento e não havia sequer um traço da natureza para ser visto. As pessoas também pareciam bem desnutridas.


Eventualmente ela encontrou o que ela achava ser o endereço certo. Era uma habitação surrada numa fileira de construções idênticas. Pensando nisso, as duas ruas pela qual ela passou nos últimos cinco minutos haviam sido bastante idênticas também. Ela apertou a campainha, e ouviu o suspiro depressivo de seu som em algum lugar lá dentro.

Quase imediatamente, a porta se abriu. Nada deu um passo involuntário para trás conforme uma grande figura surgia no corredor. Seus olhos fitaram a figura corpulenta, rechonchuda, de longos cabelos e barba vermelhos, e um copo de uísque em sua mão. Esse era Robert McNabb.

"McNabb?" Ela perguntou.

O Garou acenou com a cabeça e a levou ao hall.

Entre, entre. 'Cê é a guria do Konietzko, não é? Bão te conhecer. O nome é Robert, mas uma guria magrela como tu pode me chamar de Rab. Bem-vinda à Glasgow. Espere um instante, só vou pegar meu casaco e vamos para o pub. Não se preocupe, os donos são Parentes. Temos que ter algum lugar amistoso para ir quando somos forçados a seguir por uma cicatriz. Impressionante como uma caneca de uma boa e forte companhia pode fazer até mesmo um buraco como Glasgow ser tolerável por um tempo.



Por que não estamos num dos caerns? Ande e fale, bela Senhorita das Sombras, eu conto. As coisas são éticas. Temos uma matilha atrás da outra vindo por pontes da lua. O caern tá um pouquinho ocupado agora e é mais fácil para mim e alguns amigos nos encontrarmos com você sem sermos anunciados assim. Ninguém perceberia que não estamos por lá agora.

Ah, qual'é. Não banque a surda comigo, guria. Você sabe perfeitamente o que está acontecendo. Os Uivadores da Wyrn — perdão, esse é o nome local para os Espirais Negras — têm se anunciado com um pouco de atraso, e queremos colocá-los de volta em seus lugares antes que eles tenham alguma idéia. O chamado de Herne aconteceu e nós tomaremos o Caern da Tristeza e Sofrimento amanhã, se conseguirmos. Vai ser uma velha e boa briga, então estamos fazendo uma festa daquelas antes.

Agora, num tome essa entonação comigo, guria, ou eu vou chutar o seu pobre couro de um lado da Bunchannan Street ao outro, sendo uma emissária ou não. Nós estamos vivos hoje à noite e cada um de nós está celebrando esse fato à sua própria maneira. Nós podemos não ser tão sortudos na noite de amanhã, então nós estamos aproveitando as bênçãos da Mãe enquanto podemos. E eu tenho uma grande sede comigo agora, que somente uma caneca de algo pesado irá aquietar.


Sente-se, vou lhe trazer algo para beber. *Água?* Bah! Tu num vai impressionar os guris e gurias daqui agindo assim.

Estado dos Fianna

Bem, deixe-me lhe dizer, as coisas já foram melhores para nós. Esse encontro não estaria acontecendo de outra forma. Nós temos algumas batalhas para lutar e, bem, eu num posso evitar de achar que não estamos preparados. Um ano e pouco atrás, nós tivemos um novo Ard Righ. Agora, 'cê tem que entender como os Fianna trabalham para entender do que estou falando aqui. O Ard Righ não é tão líder dos Fianna como um chefe personificado. Ele — ou ela, de vez em quando — é escolhido pelos righs — líderes ou alfas — de todas as seitas que decidem participar na escolha. Isso num é dizer que nunca houve uma luta por isso: freqüentemente dois ou três candidatos são escolhidos pelos righs, e eles lutam entre si pelo topo do pódio. O vencedor só toma a posição com seu apoio e aprovação. Sem esse apoio e aprovação, ele não é nada.

Se você quiser ver dessa forma, ele realmente é um intérprete de todos os righs que compõem os Fianna. Ele deve ser a soma de tudo o que é ser um Fiann.

O atual? Ele se foi e está viciado pelas fadas. Completo idiota. Se existe um erro que nós Fianna não podemos perdoar, é não ouvir às canções do passado. Hehe, quer dizer, pra que porra elas estão aí se não pra serem ouvidas? Existe a sabedoria de centenas dos nossos ancestrais trancadas nesses contos e 'cê tem que ser um completo idiota para não ouvi-las. Se existe uma coisa que nossas canções dizem é sobre o perigo das fadas. Elas são tipos caprichosos, o Povo Bom, e você deveria se manter longe



Uma Tribo Dividida

As visões políticas da maioria dos Fianna sobre o futuro de sua tribo — e, por conseguinte, de toda a Nação Garou — podem ser rusticamente agrupadas em dois grupos distintos. Os membros do grupo maior, que apóiam o Ard Righ Bron MacFionn por completo, são grandes partidários dos métodos tradicionais. Para eles, os Presas de Prata são os senhores apontados por Gaia da Nação Garou, e devem ser ajudados a se prepararem para o Apocalipse. Eles acreditam que os antigos tratados com as fadas devem ser honrados, apesar das mudanças que o Povo Bom tem sofrido e de sua imprevisibilidade. Eles continuam se opondo ao crescimento das cidades, e normalmente pressionam Parentes que residem em cidades a mudarem-se para áreas rurais dentro de uma distância razoável do caern. Muitos vêem a Weaver como uma ameaça em par com a Wyrn e atacam as cidades tão ferozmente quanto os Garras Vermelhas.

O menor, porém mais ativo grupo é liderado por Filho-do-Luar, Righ da seita Tri-Espiral. Estes Fianna são mais pragmáticos que seus companheiros. Eles são aqueles que estão felizes em ajudar seus Parentes usando a União Européia para ajudar a regenerar áreas decadentes e frequentemente atacadas pela Wyrn. Claro, isso entrega a terra à Weaver, mas suas teias são melhores que a bile da Wyrn, eles dizem, especialmente tão perto da Batalha Final do Apocalipse. Este mesmo pragmatismo os levou a abandonar o suporte aos Presas de Prata (embora eles ainda ajudem um líder Presa individualmente forte), e escolhem seguir seus próprios caminhos, ou ajudar outros líderes fortes, como Margrave Konietzko dos Senhores das Sombras. Muitos do rejuvenescido campo da Irmandade de Herne são fortes partidários dos ideais de Filho-do-Luar.

Não existe divisão geográfica clara entre os dois grupos, embora os Fianna ianques, como um todo, tendem à facção legalista personificada por MacFionn. No momento, o grupo mais revoltado é composto por Garou jovens, a maioria tendo um posto baixo. Então, eles têm pouca ou nenhuma voz em Tara. Onde eles têm um impacto é no dia a dia da maioria das seitas. Conforme os membros mais vocais começam a ganhar mais poder nos caerns mais batalhados, a facção rebelde provavelmente ganhará mais influência em Tara, também.

delas. Algumas são ferozes em batalha. O Ard Righ tem um — um troll, no caso — como seu guarda-costas e boa sorte pra ele.

Mas para cada um deles que ficar do teu lado e lutar com você em nome das antigas lealdades, tem três que vão jogar glamour em tu, então cuide da tua cabeça pra que você não os ame além de toda a razão e esqueça os

teus deveres com a seita e os Parentes. É isso o que tá acontecendo com Bron MacFionn — esse é o Ard Righ — nesse minuto. Ele ficou tão obsessivo em ganhar a aliança das fadas como eram antigamente, que esqueceu tudo o que os righs estavam dizendo para ele. O Povo Bom o enrolou tão fortemente com o seu glamour que ele não sabe mais o que quê é o quê. Alguns dizem que ele tomou a Rainha Seelie como sua amante, e nós sabemos que nada de bom pode sair daqueles que entregam seu coração a um sidhe.

Então, enquanto ele joga seus jogos de amor e corte, o que está acontecendo com o resto da tribo? Bem, esse é o ponto, gatinha. Nós temos umas coisas grandes pra lidar, os righs estão clamando por ação, e tudo o que o Ard Righ pode dizer é “esperem-me terminar minhas negociações, e então nós teremos alguns aliados de verdade”.



Alguns de nós, não concordamos com isso, certo? Aachamos que é hora de pegar de volta algumas coisas básicas da tribo. Nós não somos fadinhas cabeludas, somos guerreiros da Mãe e já é hora de fazê-la orgulhar-se de Seus guris e gurias novamente. Nós não confiamos no Povo Bom, nunca o fizemos. Sim, nós podemos trabalhar com eles. Sim, nós vivemos ao lado deles. Mas, não, nós num confiamos neles.

Nós vimos o que vocês, Senhores das Sombras, Fúrias e Garras estão fazendo na Europa e queremos um pouco disso. Bem, eu sei que Konietzko quer uma reunião com Filho-do-Luar, mas isso não acontecerá a menos que eu mande de volta boas coisas sobre você e a sua conduta nos próximos dias. Sim, guria, isso significa que você vem conosco aos Ochils amanhã. Nós sabemos o que 'cê pode fazer como política. Nós queremos saber o que você pode fazer em batalha. Faça-nos orgulhosos o suficiente para que os Galliards queiram cantar sobre tu amanhã à noite, e Konietzko e Filho-do-Luar se encontram. Certo?

Bem, é justo que você conheça um pouquinho sobre o pessoal com quem você irá lutar amanhã.

Cervo

Não posso dizer como as outras tribos lidam com seus totens, mas para nós o Cervo está no coração, sem trocadilho, do que fazemos. 'Cê vê, o Cervo incorpora o que significa ser um Fianna. Olhe na parede ali. Vê a pintura de um cervo numa colina? Certo, bem, qual é a coisa mais óbvia que você vê? Sim, a galhada. Um Cervo pode usar sua galhada para lutar para proteger a si e a seu povo, e ele pode usá-la para afastar outros machos e ganhar seu direito de procriação. O mesmo é verdade para os dons que Gaia nos deu — nós podemos usar nossas habilidades para arrebentar a merda ambulante da Wyrn, e podemos usá-los para nos mostrar aos Parentes.

Outra face do Cervo, o Gamo Branco, sempre será associado com o amor, e a paixão e o romance nos são queridos. E o Cervo é uma criatura orgulhosa, e somos tão orgulhosos quanto ele. Não nos surpreende que ele tenha nos escolhido como seus filhos. Muito antes de qualquer um de nós cunhar a palavra "Fianna" para significar Filhos do Cervo, já éramos orgulhosos de nos declarar como sua família, e nós vivemos para orgulhá-lo, no amor e na batalha. Quando nós o decepcionamos, reclamamos por ele e por nós e frequentemente não podemos sorrir novamente até que tenhamos nos corrigido. Alguns dizem que foi isso o que aconteceu ao último Ard Righ. Ele decepcionou o Cervo, e ele está lá no Outro Mundo em algum lugar, procurando se corrigir.

Costumamos ver nossos totens em três. Três é um número poderoso. Assim como Gaia tem a Wyld, a Weaver e a Wyrn, o Cervo tem o Gamo Branco, o Cornífero e Cernunnos. Agora, eu não sou um Theurge, e tenho certeza que um dos druidas pode lhe dar uma figura mais clara, mas a idéia geral é que nenhum de nós é apenas uma coisa. Só porque eu sou um Ahroun, isso não significa que eu não possa curtir uma boa canção ou uma noite de paixão com uma guria como tu. Hehe. Não

Druidas, Guerreiros & Bardos

Os Fianna, como as tribos celtas que lhes foi aparentadas milênios atrás, dividem bruscamente sua sociedade em três: druidas, guerreiros e bardos.

Os druidas são os portadores da sabedoria, e o título é normalmente aplicado aos Theurges, Philodox, os mais sábios Ragabash e até mesmo alguns Galliards renomados pelas qualidades educacionais de seus contos. Os bardos são os festejadores, e o título é aplicado à maioria dos Galliards e até mesmo a alguns dos mais surpreendentes Ragabash. Os guerreiros são os Ahroun e os Ragabash restantes. Os últimos podem ser uma escolha curiosa, mas existe um longo legado de heróis astutos tanto na mitologia céltica quanto na dos Fianna.

Os termos são usados informalmente, e a maioria dos Fianna os usa tão frequentemente quanto o nome formal de seu augúrio.

seja tão ávida em dispensar a idéia. A noite ainda é uma criança.

Ow, guria, foi uma piada. Eu conheço a Litanía tão bem quanto você. Provavelmente melhor.

A Triade

Bem, para mais um pouco de heresia, ao menos tanta quanto alguns caras sem visão estão preocupados. Olhe para essa caneca na tua frente. O quê vê, guria? É assim que o mundo deveria ser: o glorioso quinhão da Mãe, dado forma pela Weaver. Vivas! E numa hora e pouco, a Wyrn pegará seu pedaço conforme eu urino seus restos. Isso é um lembrete sobre pelo que estamos lutando — um mundo novamente em equilíbrio. A vida é uma forma desse equilíbrio. A Wyld nos dá a luz, a Weaver a família, e a Wyrn nos liberta assim que nosso dia acabar. Agora, as duas últimas estão bem fora de forma. A Wyrn quer matar todos nós antes que nosso tempo acabe. A Weaver nos amarra nos estandes da inveja e do apego que distorcem a família da coisa amorosa que ela deveria ser.

Agora, se nós queremos manter nossa família segura e bem, precisamos chutar esse cão encarnado da Wyrn, então ela vai voltar a fazer seu trabalho direito como o vira-lata arrebentado que ela é. Bem, isso é um baita trabalho, mas nós, Fianna, nunca desistimos de um desafio. Não importa o que os Fenrir ou os Presas digam, fomos nós quem lidamos com os Uivadores pela primeira vez e somos nós quem vamos lhes ensinar uma lição novamente.

Assim que estiver feito, e talvez antes, nós precisaremos colocar a Weaver novamente do nosso lado. As ligações da família e da matilha são suas realizações. Quando ela estiver de volta em seu lugar, estas ligações serão as coisas maravilhosas que elas um dia foram.

Parentes e Caern

Parentes importam. 'Cê tem que entender isso. É crucial para o que significa ser um Fianna, e é algo que muitas das outras tribos esqueceram. Teus Parentes te lembram que existe mais na vida que o conflito. Nós somos guerreiros, claro, mas guerreiros têm que ter alguma coisa pelo qual lutar — é isso que os separa de meros assassinos.

Sim, bem, senhorinha, eu entendo que nós estamos lutando por Gaia, muito obrigado. Você entende isso? Você entende o que é Gaia? Ela é a Mãe de todos nós, e Ela ama todos os Seus filhos, como as mães fazem, não importa quanto eles pequem contra Ela. Humanos, lobos, Garou — todos nós somos as crianças da Mãe e Ela quer o melhor para todos nós. Agora, Ela entende que todos nos comportamos mal e que precisamos ser punidos, mas isso não significa que Ela nos odeie. Qualquer punição é só um sinal de que Ela nos ama e quer o melhor para nós. Então, quando nós lutamos por Gaia, nós lutamos por tudo e por todos que vivem no mundo da Mãe.

É por isso que mantemos nossos Parentes próximos. Eles nos lembram do porquê somos guerreiros. Eles nos dão algo pelo qual lutar, e alguém para voltar para casa quando a batalha acaba. Eles fecham nossos ferimentos enquanto nós esperamos pelo próximo, e como você sabe bem, sempre há mais uma batalha. A cada dia, mais e mais crianças da Mãe andam no caminho errado, e temos que ir lá fora e puni-los pelo seu mau comportamento.

Ame Seu Vizinbo

Quer dizer, existem limites. Nem todo Parente de um Fianna tem consciência de nós e de nossos conflitos. Bem, o Rory ali está atrás do balcão. Ele é um dos nossos olhos nas cicatrizes. Ele nos mantém informados do quê está acontecendo aqui e se ele ver algo que ele ache que necessite da atenção da família, ele manda um dos seus irmãos até o caern. É assim que funciona, veja — nós mantemos nossos Parentes numa distância que possa ser percorrida até nossos caerns. Agora, não os deixamos no coração do caern, mas é permitido a Parentes confiáveis entrar e sair de suas divisas como quiserem. Alguns até mesmo desistem da vida humana e residem no caern como ajudantes, amantes e amigos de todos nós.

O mesmo vale, tanto quanto possamos controlar, para nossos Parentes lobos. Bem, em algumas partes do mundo os lobos são comuns o suficiente para que eles possam correr livremente nas terras que circundam um caern. Nós tentamos fazer esse o caso novamente em alguns lugares aqui e ali que perderam suas populações nativas de lobos. A própria Escócia é um bom caso — nós “ajudamos” um programa para re-introduzir lobos à selva nas Terras Altas, se é que me entende. Tem tido algum sucesso, também. Temos alguns lupinos fazendo turnos para correr com eles na selva, também. As Terras Altas nem sempre são seguras e nós odiaríamos qualquer coisa que acontecesse a eles.

Serei honesto, existem alguns Parentes lobos no zoológico. Sim, estão lá por escolha própria e nós fazemos nosso melhor para ter certeza que o ambiente seja tão confortável para eles quanto pudermos. E sim, nós os tiramos de lá para as assembléias, mas normalmente é a única forma segura para eles viverem próximos aos humanos.

Caerns

Bem, então, caern é uma palavra interessante. É uma dessas que nós presentearmos ao resto dos Garou. 'Cê veja, parte do nosso Ritual de Criação de Caern envolve construir um, bem, um amontoado de pedras. Cada Garou no ritual carrega uma única pedra — a maior que puderem — até o coração do caern como parte do ritual. Nós começamos a chamar o coração do caern de “o cairn”, enquanto a porcaria da coisa toda era chamada de Nemeton. Uns poucos veteranos e tradicionalistas ainda usam o nome, mas a maioria de só o chama de caern e pronto.

Agora, quando você pensa num caern Fianna você provavelmente pensa num círculo de pedras e colinas cobertas de névoa, certo? Hehe. Você tem ouvido muitos bardos de olhar nebuloso. Deixe-me ser franco: Sim, alguns dos nossos caerns parecem assim. Entretanto, normalmente são aqueles que tivemos de tomar da Cria ou dos Presas. Sim, e nós mesmos construímos poucos deles, em lugares onde nós deixamos outras tribos influenciarem nossa forma de pensar. Ao todo, entretanto, não manchamos nossos lugares sagrados com estruturas inspiradas na Weaver. Nós os mantemos naturalmente, da forma que a Mãe sempre quis. Uma pilha de pedras, para marcar a força no coração do caern, e alguns tributos aos espíritos que o chamam de lar — peles de bestas que nós pegamos em sua honra e afins — normalmente colocadas em profundos fossos ao redor do amontoado de pedras, isso é o bastante.

Oh, sim, além da água. Você irá ver que a maioria dos caerns dos Fianna tem água em algum lugar. Seja uma piscina natural, um rio ou a beira de um lago, a água é muito importante para nós. Para começar, ela é um bom portal para o Outro Mundo — sim, a Umbra. Além disso, é outra dessas coisas que soma a vida para nós. A água dá a vida: você precisa dela para beber, para tomar banho, para limpeza ou para a pesca. Entretanto, ela também aparece na morte. Você pode se afogar, você pode ser levado, você pode morrer de exposição aos elementos. Sim, mesmo nós, Garou. Algumas vezes nós fazemos sacrifícios aos espíritos jogando coisas na água. Você procurar o quanto 'cê quiser, mas você nunca irá encontrar as coisas que sacrificamos.

A água também é importante porque atrai espíritos de peixe, muitos dos quais trazem dons de sabedoria com eles. Qualquer caern que seja abençoado com espíritos-salmão irá atrair bardos de todos os lugares para partilhar da afamada sabedoria do Salmão.

Existe uma pureza nesses lugares que você não atinge com essas bobagens super-elaboradas que algumas

das outras tribos fazem. Você joga um feitiçozinho em um dos nossos caerns e você sentirá as paixões correndo pela Mãe mais claramente do que você conhece na tua mente, guria. Cada estrutura que você coloca naquele coração abafa um pouco da Sua voz, e isso é uma vergonha. Nesses dias e nessa era, nós temos bem menos vontade de construir um caern que parece como um Stonehenge derrubado. Quando as forças da Wyrn podem usar os brinquedos da Weaver para tirar uma foto de um país inteiro com detalhes suficientes para marcar uma rocha, fazer isso é obviamente uma estupidez.

Como disse, deixamos poucos Parentes viverem nas divisas. Isso é especialmente verdade para aqueles que já cruzaram com um de nós. Nós somos um povo com um amor feroz conosco, e não suportamos estar separados daqueles que amamos mais do que nós devemos. A presença dos nossos amados próximos a nós torna nossas festas um pouco mais especiais, e nos ajuda a manter a Litania quando nossas paixões correm um pouco ferozes demais, se você entende o que eu estou dizendo.

Assembléias Fianna

Em nossas assembléias celebramos o mundo como ele deveria ser, o mundo que nós criaremos quando triunfamos na Planície do Apocalipse. Bem, somos um bando bem próximo nos melhores momentos, então costumamos nos reunir com alguma regularidade. Se um mês passa sem nenhum tipo de celebração em um dos nossos caerns, é porque algo está errado. Puta merda, se um Fianna está vivendo numa seita multitribal, ele fará o que estiver ao seu alcance para assegurar que os lobisomens farão seu melhor em lembrar pelo quê eles estão lutando.

Amamos uma boa festa. É por isso que muitos dos nossos filhotes passam suas juventudes tentando penetrar as assembléias de outras tribos. Entretanto, nenhum deles pode segurar uma vela sequer em nossas próprias festas. Existem três componentes-chave para uma assembléia Fianna: música, dança e bebida. Agora, se você perguntar a qualquer lobisomem do mundo ou eles dirão que os Galliards dos Fianna são os melhores da face da Mãe, ou eles serão mentirosos. Nenhuma outra tribo aprendeu como mesclar a voz humana, o uivo do lobo e a música dos instrumentos juntos em algo que toque cada Garou onde deve. Existe uma razão porque nossos anciões são conhecidos como o Conselho da Canção, 'tá ligado. Nossas canções falam com o espírito dentro de cada um de nós.

A dança, por outro lado, fala com o físico. Nossa dança é algo físico, natural. Mesmo nossos parceiros de dança são furiosamente velozes e não se cansam. Se um Garou se esquecer dele, um Parente desafortunado pode facilmente se ver voando pelos ares e passando o resto da primavera recuperando-se de seus ferimentos. Frequentemente, temos danças múltiplas — algumas em Lupino, algumas em Hominídeo e as danças apenas para Garou em Crinos. Os anciões observam essas cautelosamente, já que não queremos nenhuma violação

da Litania, queremos?

Ah sim, a bebida. Bem, beber é importante para os Fianna, e não é só porque somos um bando de bastardos bebuns. Como eu disse antes, beber é uma coisa simbólica importante. Existe um bom motivo pelo qual nossos Parentes irlandeses chamavam o uísque de “uisce beatha” — a água da vida. Dentro dele existem os três aspectos da Tríade, de várias formas. Em nossas assembléias bebemos para que a Wyrn dentro da bebida possa quebrar os laços da Weaver em nossos corações e nos abrir para a paixão da Wyld. Você vê? A paixão que nos faz Fianna sempre está próxima à superfície, e tem um pouquinho do toque da Wyld dentro de nós. Libertá-la, mesmo que por uma noite, ajuda a recuperar o equilíbrio que foi perdido há tanto tempo atrás.

Assembléias são momentos para festejar, para apreciar tanto o mundo físico quanto espiritual que a Mãe fez para nós. Algumas vezes, se você realmente apreciar a si mesmo, pode vir a entender quem você realmente é. As inibições e deveres que nos prendem caem e a verdade do lobisomem se revela. Um guerreiro que conhece a si é um oponente difícil de derrotar.

Senhores da Dança

Aqueles de vocês que forem familiares com o Celidh — uma tradicional forma de reunião celta — podem ter experimentado uma forma justa e cortês de dança. Duplas caminham, dançam e giram conforme a batida da música irlandesa ou escocesa de uma forma ordenada e lenta. É justo. É uma forma de dança bastante adulta.

Agora imagine adolescentes fazendo a mesma coisa, com um pouco de bebida ilícita em seus corpos. Eles têm dançado os passos desde garotos, então eles os conhecem muito bem. Isso os liberta para competir como apenas adolescentes podem. Os rapazes competem entre si para dançar mais rápida e duramente, para jogar suas parceiras com mais força e controle. As senhoritas fazem o seu melhor para obter o olhar de seu rapaz favorito conforme ela tem uma breve dança com ele antes de trocarem de dupla, e ela faz seu melhor para o deixar com ciúmes quando ela está dançando com outros. É uma tarefa bem mais selvagem e primitiva.

Agora, substitua esses adolescentes pelos guerreiros de Gaia, sempre competitivos, alarmantemente fortes e sempre prontos para dançar e brigar. O desejo corre próximo a superfície a cada dança, e a agonia de passar seu parceiro após cada repetição em algumas danças, ou ter de entregá-lo a alguém repetidamente ajuda a manter a tensão sexual alta. Uma mão dada por um momento muito longo ou parceiro tocado um pouco brutalmente demais iniciam brigas — e corações a serem conquistados. Como você pode imaginar, uma dança Fianna, embora tenha similaridades superficiais ao Celidh humano, não é para fracos ou para cardíacos.

Assembléias também são horas para competições amigáveis. Competimos por nossas posições de honra: as cadeiras de canção, poesia e histórias. Você pensaria que só os Galliards competem, não pensaria? Bem, você estaria errada. Todos os augúrios competem, e com mais frequência que imagina, é um dos outros que leva o prêmio. 'Cê veja, os Galliards tem que trabalhar conhecendo tantos contos quanto puderem. Os outros augúrios podem praticar uma só história, poema ou canção tão bem que eles partem os outros em seis. Além disso, muitos de nós simplesmente deixam os Galliards tão bêbados que eles não podem competir.

Festivais

Existem quatro celebrações principais durante o ano. São conhecidas por vários nomes diferentes dependendo de onde você está, mas é assim que eu as conheço.

Imbolc

Também conhecido como a celebração “ainda bem que essa porra acabou”, o Imbolc é quando celebramos a passagem do inverno para a primavera. O inverno é um tempo duro para a maioria dos nossos caerns. A neve cobre a terra, a Mãe esconde Sua glória até que o Pai Sol retorne, e aqueles de nós que gostam de comer a comida que nós matamos ou plantamos com nossas próprias mãos têm que se virar com as coisas que nós guardamos desde o verão. É um tempo duro e cinzento e os caerns Fianna normalmente são lugares tristonhos durante o inverno. Fogueiras, úisque e canções só vão até se equipararem ao melancólico clima do inverno.

Quando o Imbolc chega, sabemos que está quase no fim. O Outro Mundo normalmente mostra sinais de vida fresca novamente antes que o mundo físico o faça, então normalmente mandamos matilhas procurando por sinais do ano que está por vir.

O Imbolc também é época de nascimentos. Nove meses após o Beltane ascender, tanto os Fianna quanto os Parentes dão a luz aos bebês que conceberam naquela época. O crescimento da tribo e a expansão das nossas famílias nos fazem lembrar o poder da Mãe e o que nós temos que proteger. O Imbolc tem a ver com o futuro.

Beltane

O próximo é o Dia do Trabalho. A primavera se torna verão e nossas paixões estão transbordando. A última lenha do inverno é queimada, a última bebida do ano passado (e a primeira do novo) é tomada e os pensamentos de um jovem Fianna se viram para um caloroso e doce amor. Mais filhotes são concebidos no Beltane que em qualquer outra época do ano. Eu amo o Beltane, eu posso dizer. Se um homem não puder ficar tão bêbado quanto um gambá e se deitar mais vezes que um coelho tarado nesse dia, não pode se deitar de fato.

O Beltane também é um período tradicional de desafios. Se alguém procura ser o righ de uma seita, ou assumir uma outra posição dentro da mesma, está é a noite em que eles podem fazer seus desafios livremente. O Mestre do Desafio normalmente trabalha feito louco,

pobre coitado, mantendo registro de quem luta e quando. Quando as lutas acabam e os ritos do entardecer começam, entretanto, nós assegurar que ele ou ela será bem recompensado por seus esforços.

Ah sim, eu amo o Beltane, lutas, boa bebida e amantes melhores ainda. Os Fianna nunca se sentem mais vivos e próximos a Mãe que durante o Beltane.

Ouvi que umas poucas seitas tradicionais convidam o Povo Bom — os Seelie amigáveis, apenas — durante seus Beltane. Muito tolos esses, eu digo. Convidar qualquer um que não um dos guerreiros escolhidos da Mãe em seu caern é pedir por encrenca. Talvez quando éramos ligados por juramentos fortes o suficiente para nos manter seguros, mas estes dias se foram.

Lughnassa

Se você teve todos esses festivais um atrás do outro, o Lughnassa seria onde 'cê para pra respirar após os selvagens exageros do Beltane. Não que ele não seja propriamente um festival, entenda — é uma desculpa para celebrar, e é isso o que fazemos. Como 'cê com certeza deve ter ouvido.

Mas o Lughnassa não é tão selvagem quanto o Beltane, nem tão refrescante quanto o Imbolc. É mais uma forma de nos fortificar, veja. Para nos preparar para o inverno vindouro comendo e bebendo e normalmente falando sobre o que nós fizemos e o que nós ainda temos que fazer. Ah sim, com uma boa cerveja suave, uma boa fogueira para lhe aquecer e contos de glória pra te acender, o outono e inverno vindouros parecem quase suportáveis.

Muitos ficam deprimidos conforme o inverno vem, e esse banquete pode ficar sentimental demais se não tomarmos cuidado. Nossos melhores Galliards, entretanto, podem tomar um conto do passado, ou uma história de um de nós que morreu recentemente, e transformá-la em alguma coisa que possamos celebrar.

Muitas das nossas matilhas mais jovens procuram diminuir sua dor participando das Caçadas Selvagens, procurando e destruindo tantas criaturas da Wyrms numa noite quanto possível, honrando seus ancestrais em cada golpe que eles desferem.

Samhain

Samhain, ou Halloween, como o chamávamos quando eu era um guri, é nossa última chance de verdade de celebrar antes dos dentes do inverno realmente começarem a morder. Claro, os humanos se divertem bem mais durante o dia de Todos os Santos que nós.

Se já houve um tempo que nos mostrou que beber é a alma dos Fianna encarnada, é o Samhain. Compare um Fianna bêbado na noite do Beltane com um nessa noite. No Dia do Trabalho nós rimos, dançamos e amamos com o melhor de nós. Mesmo em Crinos parecemos muito pequenos para conter a alegria em nossos corações. Quando chega o inverno, essa alegria se transforma em introspecção e aflição e nós experimentamos a dor da perda. Nós sabemos que nossos irmãos e irmãs caídos agora servem à Mãe de uma forma diferente, mas isso não

quer dizer que nós não sentimos sua falta.

Nós não ficamos muito bêbados, entretanto. A Película freqüentemente diminui perigosamente na noite do Samhain, e freqüentemente as coisas que atravessam não são as coisas que nós queremos no Reino. De todas as nossas celebrações, o Samhain é o verdadeiro banquete da batalha, porque é no Samhain que nós somos chamados à luta mais freqüentemente.

Ouvi dizer que uma vez nós lutamos contra as fadas na noite do Samhain, fazendo guarda sobre suas fortificações feéricas enquanto os Unseelie investiam contra nossos Parentes.

Hoje em dia, é mais comum termos de combater Malditos ou outro lixo da Wyrms nessa noite — ou espíritos da

Weaver tentando tornar a Película forte novamente.

Angúrios

Ahroun

Nós gostamos tanto de uma boa pancadaria quanto qualquer lobisomem, contra fadas, fomori ou Uivadores da Wyrms, e nossos Ahroun sempre tiveram um lugar de honra na sociedade Fianna. O velho limiar entre guerreiro/bardo/druida que guiou a cultura humana local milênios atrás ainda está viva e saudável entre os Fianna. Uma comunidade precisa de alguém para defendê-la. Os humanos podem ter esquecido que existem coisas lá fora para serem enfrentadas, mas os Garou nunca podem esquecer. Os Ahroun são nossos guerreiros entre os guerreiros. No entanto, a vida de um guerreiro não é longa, mas e esses contos de um Fianna bebendo o suficiente para matar um cavalo? Provavelmente é um Ahroun trabalhando. Se 'cê vai morrer você quer curtir a vida enquanto você ainda pode. Ninguém pode celebrar a vida como um dos nossos guris. Só pergunte aos Parentes, se você entende o que eu digo.

Galliard

Os Galliards são os guardiões de nossa história. Algumas pessoas gostam de mantê-la em livros ou em computadores, mas nós preferimos mantê-la nas mentes do nosso povo. Eu vou te dizer, um bom Galliard pode vencer um livro bem escrito em qualquer dia da semana. O verdadeiro narrador é aquele que sabe como atuar numa audiência, não como distorcer palavras pomposas em frases deturpadas. Não é mentira: temos os melhores Galliards da Nação Garou. E eu não lhe aconselharia a discutir do fato, guris, a menos que você queira ter seu traseiro chutado até os Balcãs.

Por que são tão bons? É porque eles sabem que existe mais em seu papel que só lembrar de histórias do passado. A batalha tem tanto a ver com psicologia quanto com presas e garras, se entende o que digo. Assuste até a merda do inimigo e você já terá vencido antes de começar. É um truque que os Uivadores da Wyrms aprenderam conosco antes deles caírem, mas nós somos um pouquinho melhor que eles nisso, se você me perguntar. 'Cê pode reconhecer uma matilha



A Canção do Coração

Nos dias de hoje, quando você pensa em música celta, você provavelmente pensa em músicas etéreas do New Age, personificada por bandas como Clannad ou cantoras como Enya ou Loreena McKennitt. Embora essa música certamente represente o lado espiritual de um Garou, há bem mais na música celta — e na alma dos Fianna — que isso. Da alegria e agressividade de bandas de gaitas de fole dos escoceses à beleza de partir o coração do Coro Masculino Galês, da música Celidh às canções mais obscenas dos Corries aos cruzamentos pops do the Corrs, the Proclaimers e até mesmo do U2, existe uma riqueza na música lá fora que explora diferentes temas e paixões.

Em seu todo, o povo celta é tão feroz, tão prático, como uma noite em Glasgow, Swansea ou Dublin irá se mostrar. Canções alegres e obscenas são a norma e são excelentes para trilhas sonoras de um conto Fianna. “Fairytale of New York” é quase um hino dos bêbados, o que significa que ela deve ficar em alta na sua lista de reprodução.

Quando você se volta para os Fianna da América, música country é uma grande fonte de inspiração. Misture um álbum de Johnny Cash com um de Christie Moore e você logo verá as influências e ligações entre os dois.

Fianna indo para batalha pelos uivos e canções que precedem a investida. Nossos Galliards podem liderar gritos de guerra que irão colocar o medo de Gaia dentro de qualquer um. Nesses bons dias, tão raros hoje em dia, quando um bando dos nossos se reúne para dar um belo chute na Wyrn, você vai ouvir chifres e trompetes e as gaitas de fole. Se você for realmente sortuda, você verá os trabalhos amanhã, guria. Nossos Galliards realmente bons são hábeis em manter várias matilhas coordenadas usando uma combinação de uivo e canção.

Theurge

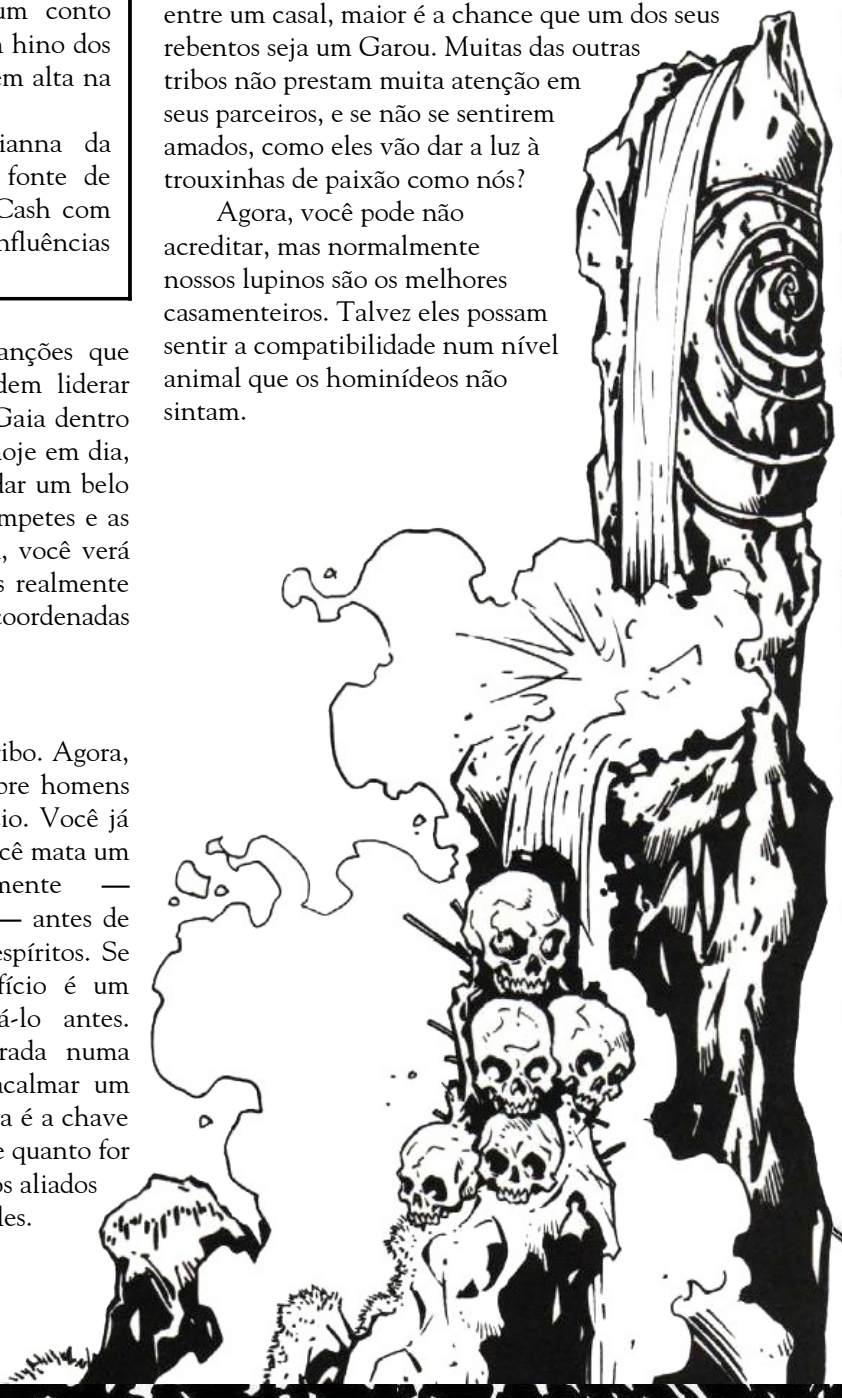
Os Theurges são alguns dos druidas da tribo. Agora, não vá ter nenhuma idéia na tua cabeça sobre homens em lençóis brancos cortando visgo no solstício. Você já ouviu da morte tripla? Sim, bem, é quando você mata um homem de três formas simultaneamente — estrangulando, apunhalando e chicoteando — antes de arremessá-lo num pântano para acalmar os espíritos. Se eles estiverem se sentindo bem e o sacrifício é um voluntário disposto, eles podem nocauteá-lo antes. Parece ruim, certo? Nada de morte honrada numa batalha? Bem, se isso for necessário para acalmar um espírito particular, é isso o que eles fazem. Essa é a chave para os Theurges Fianna — eles irão tão longe quanto for necessário para acalmar os espíritos. São nossos aliados e não são fáceis de se lidar, mas precisamos deles. O que um Theurge diz é o que há de ser feito quando se trata da Umbra e dos espíritos.

Philodox

Agora, o Philodox é um druida também, mas um com uma tarefa mais dura. Não é um trabalho que todo mundo quer fazer, mas ele continua precisando ser feito. Somos bastante passionais e exageramos um pouquinho de tempos em tempos. Você precisa ter alguém para mandar em nós, mas é um trabalho ingrato até mesmo nas melhores horas. O que torna pior é que com a guarda da lei, vem a guarda de nossa moral. Uma assembléia pode ser um tempo duro para um Philodox. Enquanto todo mundo festeja, ele está nos observando para assegurar que nós não sairemos muito fora da linha. Nós não queremos mais nenhum mulo, muito obrigado.

Os Philodox também são nossos casamenteiros. Bem, não me leve a mal. Nós não servimos para casamentos forçados. Um bom Philodox, entretanto, pode ver quando uma dupla pode ser compatível e fará seu melhor para uní-los. Veja, quanto maior a paixão entre um casal, maior é a chance que um dos seus rebentos seja um Garou. Muitas das outras tribos não prestam muita atenção em seus parceiros, e se não se sentirem amados, como eles vão dar a luz à trouxinhas de paixão como nós?

Agora, você pode não acreditar, mas normalmente nossos lupinos são os melhores casamenteiros. Talvez eles possam sentir a compatibilidade num nível animal que os homínídeos não sintam.



Ragabash

Nós gostamos e respeitamos um bom líder, mas gostamos que provem ser merecedores antes. Os Ragabash observam nossos regentes e asseguram que eles façam o que devem. Eu ouvi que algumas tribos dizem que os Ragabash devem assegurar-se que eles não se levem muito a sério. Bem, nenhum de nós se leva muito a sério pra começar. Nah, nós respeitamos nossos Ragabash para assegurar que nossos alfas correspondam com seu trabalho. Se eles não o fizerem, bem, então o Ragabash manda umas palavras para a melhor pessoa em posição de tomar o cargo... E se o alfa puder se segurar sob um determinado ataque de um Ragabash, nós o seguiremos até os confins da terra.

O quê? Oh, seus Ragabash são guerreiros. Trapaça é uma forma de derrotar seu inimigo tão válida quanto fazer picadinho dele, sabe. Eu acho que muitos de vocês nasceram para serem astutos.

Raças

Agora, guria, todo e cada Fianna é uma rica baderna de contradições e desejos. Nós tendemos a ser bastante decididos sobre o que nós queremos na vida, mesmo que esses desejos se contradigam de tempos em tempos. Ser um Garou costuma dar um número de pontos de vista diferentes sobre a vida. Você é um lobisomem, você é um Fianna, você é de um augúrio e você nasceu de alguém. E esse alguém, sua família, podem fazer a diferença real do que você se torna. Não importa o que algumas das tribos tentem fazer, nós sabemos que aqueles primeiros anos fazem uma grande diferença para o Garou que você se tornará.

Hominídea

Bem, não somos diferentes da maioria das tribos. A maioria de nós hoje em dia é hominídeo. Nós somos diversificados pra caralho. Sim, você pega alguns tipos ianques de Toledo, Ohio ou Lincoln, Nebraska, ou algum desses lugares, que vestem kilts e usam um brogue e tagarelam poeticamente sobre a “terra natal” de uma forma que mostra que eles não têm a menor idéia de como são a Irlanda e o Reino Unido modernos e têm uma abominável parte de história a ser consertada. Eles são uma minoria, entretanto. A maioria é um povo bastante comum das terras de onde eles nasceram, tão normal quanto você pode ser quando metade de você está no mundo espiritual e o todo de você está num maldito gatilho peludo.

A maioria de nós é como eu — ávidos na bebida, gritaria desorientada, uma boa canção e uma boa trepada. Oh, e lutas até a morte para salvar Gaia, claro, mas isso serve para todos, até para aqueles coitadinhos impuros.

Eu tenho que admitir que nós hominídeos criamos a maioria do maldito problema, entretanto. Muitos de nós temos problemas em deixar passar conceitos humanos como ciúmes, monogamia e coisas assim. Bem, nós realmente num podemos permitir esse tipo de

comportamento. Nós precisamos procriar e não existem duas opções nesse caso. Quem estiver mais bem equipado na hora faz o serviço sujo e engravida uma guria Parente para continuar com o serviço. E qualquer um que achar que tem alguma posse deve dar o fora pelo bem da tribo. Och, mas isso não acontece com tanta frequência assim. Nós tivemos muitos desafios por direitos de procriação. Isso é o que acontece quando o coração atravessa o caminho do senso comum.

Oh, sim e tem aquela coisa do nacionalismo. Leva um tempinho para os hominídeos se acostumarem com a idéia de serem Fianna ao invés de serem britânicos ou irlandeses ou ianques ou o que quer que seja. Och, e daí tem aquele maldito nacionalismo francês, mas você num vai querer ouvir sobre eles, guria. Como eu estava dizendo, alguns de nós não podem deixar de ver todas as pessoas de um país como parentes, ao invés dos poucos que realmente carregam nosso sangue. Nós tiramos isso da maioria dos filhotes antes deles passarem por seus Rituais de Passagem, entretanto. Essa é uma razão pela qual nós insistimos no isolamento deles. Ajuda a romper essas ligações.

Lupina

Bem, eu gostaria que existissem mais Fianna lupinos conosco. É muito duro manter alcatéias de lobos selvagens na maioria dos lugares que chamamos de lar. Alguns dos nossos lupinos devotam muito do seu tempo sendo alfa de uma matilha de Parentes, para mantê-los escondidos nas terras selvagens. Assim, nós temos algumas matilhas nativas escondendo-se em lugares onde os humanos acham que os lobos estão mortos há muito.

Ficando perto dos nossos Parentes e tudo mais é bem fácil para fazer com que nós sejamos levados pelas tarefas humanas. Se alguém está dando trabalho a um Parente, você não pode fazer nada senão ir bater um papinho com eles, se você me entende. O fato é que todos nós sentimos as coisas tão fortemente que é muito mais duro de resistir.

Os lupinos na tribo são muito bons em deixar o resto de nós saber quando nós deixamos as preocupações humanas nos distraírem das coisas que realmente importam — combater a Wyrms. Tivemos uns probleminhas com alguns guris que se envolveram nos Tumultos na Irlanda alguns anos atrás, e foi necessário um trabalho duro, liderado por um lupino Ragabash, para mostrar aos esquentadinhos infelizes onde suas prioridades devem estar.

Outra coisa, quando eu digo “a família é importante para os Fianna,” eu num quis realmente dizer família no sentido humano. Os malditos macacos não têm idéia do que significa cuidar daqueles que estão próximos à você. Agora, os lupinos, eles sabem. Quando eles ainda são filhotes, antes da Mudança, eles têm que confiar em suas matilhas — suas famílias — para sobreviver. Eles normalmente são os mais ferozes partidários da proteção aos nossos Parentes e asseguram que nós os tratemos direito. Algumas vezes, claro, tratá-los direito significa

fazê-los lembrar de seus lugares e os lupinos são muito bons nisso também, guria.

Impura

Oh, então você quer que eu fale sobre os malditos mulos também, guria? Bem, malditos bastardos corrompidos pela Wyrn, levando o nome da tribo à desgraça. Desculpe, mas fiquei com um gosto ruim na minha boca de repente. Talvez o uísque queime o gosto. Ah, está melhor. Agora, vamos ser diretos. Impuros são um afronta à Mãe. São um lembrete vivo, ambulante e fedorento de que até mesmo nós, Fianna, fazemos coisas erradas de vez em quando.

Escute, os garotos hoje em dia, eles acham que eles podem trepar com qualquer coisa que se mexa. Se eles têm o desejo, eles têm o direito de satisfazê-lo. Isso é besteira. A natureza tem regras, veja, e uma dessas diz que Garou não devem cruzar com Garou. Quero dizer, porque diabos eles iriam querer? Infelizes estúpidos. Têm Parentes bonitinhas suficiente por aí para satisfazerem os poucos de nós que sobraram hoje em dia.

Agora, como eu disse, mulos são a escória fedorenta. Nós os toleramos, e só isso, porque não temos escolha. Se existisse mais Garou no mundo, talvez nós pudéssemos voltar a matá-los no nascimento, como costumávamos, mas não acho que possamos fazer isso agora. Você tem que manter um maldito dum bom olho em cima dos bastardos, entretanto. Os putos se voltam para a Wyrn bem mais facilmente que os Garou de verdade e no momento em que eles mostrarem sinais de estarem fazendo-o, é melhor para todos nós se lidarmos com eles de uma vez.

Porém, só porque os toleramos não significa que nós temos que gostar. Um mulo nunca deve ser permitido à sentir-se confortável sobre o que é. Tem que fazer o dobro do que fazemos, porquê eles só são metade bons. Cada deslize será apontado, zombado e punido.

E se eles forem pegos tentando alguma coisa com um dos nossos Parentes? Bem, o melhor que eles podem esperar é uma boa surra. A Mãe os fez estéreis, então eles não têm nenhum motivo para fazerem sexo como um Garou de verdade. Eles devem aceitar seus malditos lugares como lembrete vivo do crime e não tentarem contornar a situação. E talvez o resto de nós irá olhar aos pobres miseráveis e manter em mente que devem manter nossas paixões longe do lado errado.

Tornando-se um Fianna

Agora, guria. A única área onde nós, Fianna, podemos realmente reivindicar estar a bem a frente da matilha é o cuidado dos Parentes. Nós mantemos nossos Parentes mais queridos e próximos do que a maioria das tribos. Bem, alguns podem dizer que fazê-lo nos torna vulneráveis, que nossos Parentes são um lugar onde podemos ser atacados. Isso é um monte de bosta fedorenta, se você me perguntar. Sem nossos Parentes, de onde a próxima geração de Fianna vai sair? Mais que isso, nos braços de quem iremos passar a noite após uma

batalha realmente boa?

Mesmo que não possamos manter registro de todos os nossos familiares, aqueles Parentes que estiverem realmente próximos a nós costumam manter o registro daqueles que estão um pouco mais longe. A Mãe é um pouco engraçada quando o assunto é nos deixar procriar um Garou, e algumas vezes leva uma ou duas gerações antes do sangue realmente mostrar presença, então é importante que nós mantenhamos um registro da família extenso, em especial porque alguns de nós são, bem, entusiasmados em nossos deveres de procriação. Eu tenho quase uma dúzia de pequeninos, e espero que pelo menos um seja do sangue. O jovem Neil está mostrando todos os sinais, então vamos torcer...

Assim, quando um dos rebentos começa a mostrar os sinais que ele possa ser um de nós, mantemos um olho atento nele, e asseguramos que o Campeador de Parentes esteja mantendo um olho no jovem. Eles passam pela mudança, e nós estaremos lá no dia. Agora, nós não esperamos muito. Eles precisam ser retirados de suas famílias e entrarem na vida Garou rapidamente. Um novo filhote é uma fera perigosa e não queremos vê-los dilacerando suas famílias em pedacinhos, não é?

Claro, num é uma tarefa fácil apresentar alguns deles em nosso mundo. Muitos dos nossos caerns são governados em algumas linhas tradicionais. Nos orgulhamos muito de nossa herança e não desistimos dos métodos tradicionais até que algo seja provado como sendo muito melhor do que o que nós fazemos agora. Essa é uma das razões pela qual muito da nossa história ainda não tenha sido escrita. Nenhum livro ou televisão tem o poder de um bom Galliard. Eu ouço que os caerns ianques podem ser ainda mais fora de moda em seus visuais do que nós podemos. Bem, eles têm espaço para se esconderem de outros que estariam intrigados com a mostra do índigo e dos kilts.

Adoção

Então os pequeninos passam alguns meses de adaptação e treinamento, acostumando-se à vida em nossa sociedade. Nós os mantemos tão isolados do mundo moderno quanto pudermos nesse período. A Wyrn joga tentações suficientes em nós sem os distrairmos durante esse período difícil de suas vidas.

Geralmente, colocamos um jovem Fianna com um Garou mais velho de seu augúrio para ser seu mentor. O mentor trabalha com os Garou anciões de todos os augúrios para manter o pequenino numa rigorosa agenda de treinamentos feita para familiarizá-los com todos os aspectos da vida Garou e Fianna, com uma ênfase particular nas habilidades de seus próprios augúrios. Oh, e não lhes é permitido beber ou trepar durante seu aprendizado. Se qualquer coisa pode encorajá-los a trabalhar duro e conseguir seu Ritual de Passagem, é isso.

Vez por outra, mandamos um Fianna que nasceu do Parente mais próximo de uma seita para outro caern para aprender os modos da tribo. Bron está tentando fazer essa antiga tradição funcionar com algum sucesso, posso lhe garantir. Esses filhotes que nasceram sem nenhum

conhecimento sobre nós são adotados pelo caern mais próximo. Não há sentido em bagunçar com o treinamento de um filhote que tem que familiarizar-se com sua existência como um lobisomem antes de podermos ensinar ao infeliz alguma coisa útil.

Uma das coisas que nós realmente temos que enfiar nos filhotes hoje em dia é o respeito pelos Parentes e pela família, já que isso parece ter desaparecido do mundo. Se isso não é um sinal do Apocalipse, o que é?

Deus, Gaia e os Garou

Muitos dos nossos Parentes são pessoas ferozmente religiosas — cristãos em particular. O povo celta tomava a religião fervorosamente, e isso deslocou os velhos modos entre eles facilmente. Dentro de uma centena de anos, tradições com centenas de anos de idade foram varridas para longe e substituídas com a adoração a um deus mártir. Agora, aqueles que vivem ao nosso redor sabem da verdade da Mãe Gaia e o Outro Mundo, mas alguns novos filhotes têm problemas sérios se eles tiverem afundado muito profundamente nas visões católicas ou protestantes. É um choque e tanto a primeira vez que nós levamos eles para o Outro Mundo, e eles começam a encontrar com espíritos. Alguns pensam que eles estão na presença de demônios, outros de anjos. Alguns num conseguem sacar e ficam quase catatônicos com o choque de tudo isso. Eles se recuperam no final. Eles podem sentir que o Outro Mundo é tanto a sua casa quanto este aqui é, e aprendem a se adaptar.

Existe um grupinho dentro da tribo que interpreta Gaia na forma da Virgem Maria, e outros espíritos na forma de anjos e tentam lidar com eles desse jeito, mas eu acho que eles estão lutando uma batalha perdida. A maioria de nós eventualmente desiste da fé cristã e aceita a adoração à Gaia como deveriam. Torna a vida bem mais fácil, se me perguntar, guria.

Rituais de Passagem

Um ano se passa e a maioria dos filhotes está morrendo por uma bebida e por uma noite de paixão, mas eles têm que passar por um número de testes primeiro. Uma vez eu ouvi algumas bobagens sobre esses testes serem os tradicionais de Fionn Mac Cumhail, mas porquê nós usaríamos os testes de algum guri Parente, mesmo um famoso e bem sucedido como ele, está além do meu entendimento.

Primeiro e mais importante, eles devem ser capazes de recitar qualquer uma das doze grandes sagas da nossa tribo quando pedido. Não importa de qual augúrio eles sejam, se eles não sabem a história dos Fianna, eles não podem ser considerados Fianna crescidos até que o façam. Por isso, cada filhote carrega a história de nossa tribo consigo, e ela nunca será perdida enquanto um de nós sobreviver. Dos Galliards, claro, espera-se que seja dada uma apresentação mais completa e grossa que qualquer outro.

Então existem os testes de feitos físicos. Você sabe o tipo de coisa que eu digo: tirar um espinho do pé

enquanto corre sem diminuir seu passo; defender-se com um galho enquanto enterrado até a cintura; defender uma tora de madeira num rio contra tudo o que vier; ser o primeiro a subir um morro enquanto é perseguido por três outros Garou; seguir um animal específico por três dias e três noites sem que ele perceba que vocês estão aqui — esse tipo de coisa.

Depois vem o sacrifício. Espera-se que eles criem ou ganhem algo de grande valor, aos olhos do Conselho da Canção, e que então o sacrifiquem ao totem do caern. Isso pode ser algo desde um colar, escudo ou arma detalhadamente trabalhada, até um troféu ganho de um inimigo, seja na esperteza ou no combate. Isso então é jogado na água no coração do caern, ou deixado num fosso profundo se o caern não tiver água. Eu duvido que alguém seja burro o bastante para procurar por um sacrifício depois de ser feito, mas eu tenho certeza que eles nunca o encontrarão.

Oh, e sim, eles vão passar algum tempo no Outro Mundo, também. Conhecer o Outro Mundo é uma parte do que somos. Eles são levados ao coração do caern e espera-se que eles passem para o Outro Mundo usando a água. Eles têm que encontrar uma das encarnações do Cervo ou de um espírito afim. Então serão mandados numa demanda, para provar seu valor como Fianna. Geralmente, reunimos um grupo de jovens para isso...

Oh, as outras tribos também fazem isso? Veja, vocês todos aprenderam conosco. Sim, bem, nós os preparamos bem. A maioria é deixada nua antes de sair, e seus corpos são pintados com trabalhos de nós sob a orientação de nossos druidas. Eu tenho certeza que você pode imaginar os burburinhos e insultos sobre as formas físicas dos filhotes, se você entende o que eu digo, guria. Ainda assim, se eles não podem ouvir uma zombariazinha, ou usar sua raiva em seu benefício, então eles não serão bons Fianna.

Se retornarem, bem, serão levados para a festa das suas vidas. Se eles estiverem na seita por um ano sem botar os olhos em um Parente ou dois, então não são Fianna de verdade. Eles terão uma amada esperando por eles quando voltarem para casa, e umas boas bebidas e uma bela trepada logo colocarão os conflitos de seus rituais para trás. Assim que a ressaca passar, eles terão completado o Ritual e serão bem-vindos na seita como Fianna crescidos. Eles não terão muito para celebrar, embora me doa dizê-lo. Nós precisamos de cada guerreiro que nós tivermos, e nos agarramos em nossa alegria quando podemos, antes de irmos para o campo de batalha. Num é uma vida fácil, mas a amo assim mesmo.

Humor

Oh, sim, eu quase esqueci. É a bebida, 'cê sabe. Eu não consigo lidar com ela tão bem na minha forma natural. De qualquer forma, uma das coisas que temos que garantir que ensinamos para nossos rebentos é a ter um maldito senso de humor. Sim, guria, não me olhe tão preocupada. Eu sei que você achou minha petulância desconfortante. Sabe de uma coisa? Eu não ligo. Nós, os Garou do Fim dos Tempos, vivemos uma vida tenebrosa

e triste. Uma noite bebendo como essa é uma coisa rara e parece ficar cada vez mais rara conforme o Apocalipse se aproxima.

Nós somos um povo passional e temos orgulho disso. Nós podemos tomar um belo coro da Wyrn, e nós também podemos facilmente esquecer do nosso dever com os Parentes e com o futuro. Apesar de tudo, somos todos guerreiros de nascença. Então, nós celebramos nossas vidas e nossa razão por sê-la com a mesma paixão. Nós também somos presas da depressão, quando a vida não vai da nossa forma e todos sabemos que essa é a estrada curta, limpa e morro abaixo para o Harano. Então, temos que aprender a rir na vida, também, mesmo quando nós estamos encarando uma centena de Uivadores com somente uma dupla de matilhas e uma única garrafa de uísque para continuar.

Nós ensinamos os jovens a rir de si mesmos. Verdade seja dita, nós tentamos ajudar a Cria fazendo a mesma coisa, mas eles parecem não ter entendido a piada. Eles estão perdidos, você não diria, guria? Och, tire essa carranca da tua cara guria. Eu vou te provar, vindo o amanhã, que nós somos mais ferozes no campo de batalha que qualquer um de vocês.

Campos

Bem, embora nós Fianna gostemos da idéia de ser uma grande família feliz, não funciona bem assim. Alguns Filhos de Dire com quem eu caço ocasionalmente dizem que é tudo culpa dos hominídeos e que o faccionalismo é algo que nossos lados humanos trazem para a tribo. Se não fossemos tão presos a buscas humanas como bebedeiras, estaríamos bem mais próximos. Bem, talvez estejam certos e talvez não estejam. Até onde eu posso ver, a tribo se divide mais por papel que por opinião. 'Cê vê, ficando perto da tua família, você vê que todo mundo tem um papel pra atuar na sociedade e não é só o seu augúrio que te faz quem você é, se você saca o que eu digo.

Menestréis

Tem chance de você ter visto mais desse campo que qualquer outro Fianna. Os Menestréis são devotados a manter viva não somente a história dos Escolhidos do Cervo, mas de toda a Nação Garou. É por isso que muitos dos nossos melhores Galliards estão viajando o mundo, aprendendo novas e velhas canções de outras tribos. É sempre um prazer ter um Menestrel em uma assembleia. Sua prosa e suas canções darão vida á fogueira com contos de terras diferentes. Amores e batalhas que lhe farão orgulhosa de ser um dos escolhidos da Mãe.

Os Menestréis, apesar do nome, não são somente Galliards. Os Theurges tentam manter vivos todos os rituais dos Garou, e asseguram que nenhum seja perdido conforme nos aproximamos do Apocalipse. Os Philodox aprendem com a sabedoria das outras tribos, e asseguram que ela fique disponível para todos. De fato foi Berberana Muguruza quem organizou este encontro. Ela é uma Philodox Menestrel. Bastante observadora também. Não

existem muitos tipos hispânicos por aqui.

Existem até mesmo alguns Ragabash, que mantêm ligações com as outras tribos. Compartilhando modos de manter o resto de nós em nossos lugares, com certeza. Bastardos.

Eu nunca estive numa assembleia dos Menestréis — e eles os realizam de tempos em tempos, ou pelo menos foi o que me contaram. Que histórias e canções devem ser ouvidas lá, hehe? Alguns dizem que os verdadeiros governadores de nossa tribo são os Menestréis porque suas palavras direcionam as mentes de cada righ, incluindo o próprio Ard Righ. Eu não acho. Eles têm muito a subir, num acho que tenham tempo para política.

A Irmandade de Herne

Agora, uma palavrinha de advertência pra tu, guria. Eu sou um pouquinho tendencioso quando eu falo da Irmandade. Veja, eu sou um membro. Nós somos o que você poderia chamar, hoje em dia, de força de reação rápida. O grupo é dominado por Ahroun, com a ligeira presença dos outros augúrios. Temos nossas raízes fincadas nos dias tenebrosos após o nascimento dos Uivadores da Wyrn. A corrupção de alguns dos protetores dessa terra mudou o equilíbrio para o lado da maldita da Wyrn, e Domínios Sombrios apareceram pela esquerda, pela direita e pelo centro. Os sanguessugas estavam ficando cada vez mais espertos e os fomori eram numerosos.

Uma boa porção da tribo estava aqui, lutando com os bastardos traidores e sutilmente empurrando-os de volta para o Mile Deep Loch. Isso significa que muitos dos nossos caerns pela Bretanha e pela Europa eram fracamente defendidos, num tempo em que haviam mais bestas para se combater que nunca. Muitos caerns foram fortemente pressionados para se defenderem.

Isso não podia durar. Eventualmente, uma puta velha e voluntariosa que nós nos lembramos como Filha de Herne, veio com a idéia de compartilhar recursos. Então, quando surge uma ameaça, um grande bando de Ahroun — um ou dois no máximo de cada caern que podia brevemente liberá-los — e outros, se prepararam para a antiga Caçada Selvagem, que toma uma ponte da lua para o caern mais próximo e lida com as bestas da Wyrn de maneira rápida e eficiente. Quando a Caçada passa, os homens tremem em suas camas e as mulheres escondem suas crianças.

A Irmandade passou por um tempo difícil alguns anos atrás. Muitos dos nossos jovens que se uniram ao grupo focaram-se em lidar com os Fundamentalistas — eu vou lhe contar mais sobre esses depois — ao invés do propósito verdadeiro da Irmandade. Um pouco de politicagem esperta dos Fundamentalistas logo fez muitos Fianna acreditarem que essa era uma Inglaterra opressora, uma situação de luta pela liberdade Irlandesa, e os guris dos dois campos estavam nas gargantas uns dos outros antes de nós sabermos disso. Muitos se retiraram em desgosto.

Quando Malcolm "Tira-Sarro-da-Wyrn" Sutton

caiu em batalha contra alguns Uivadores da Wyrn, as coisas mudaram para melhor. Agora, não me entenda mal, Malcolm foi um bom guri, e um guerreiro temível, mas ele não tinha nenhum senso para política. Ele era um Lua Cheia até os ossos. Oh, e era inglês até as botas. Seu substituto foi uma francesa, em todos os aspectos. Eu não conheço seu nome humano, pois todos a chamam de Queima-a-Wyrn. Existe uma grande história por trás desse nome, mas vou pedir para um dos guris cantá-la para você outra noite.

Ainda assim, ela fez o grande trabalho de nos reconstruir junto com as velhas linhas.

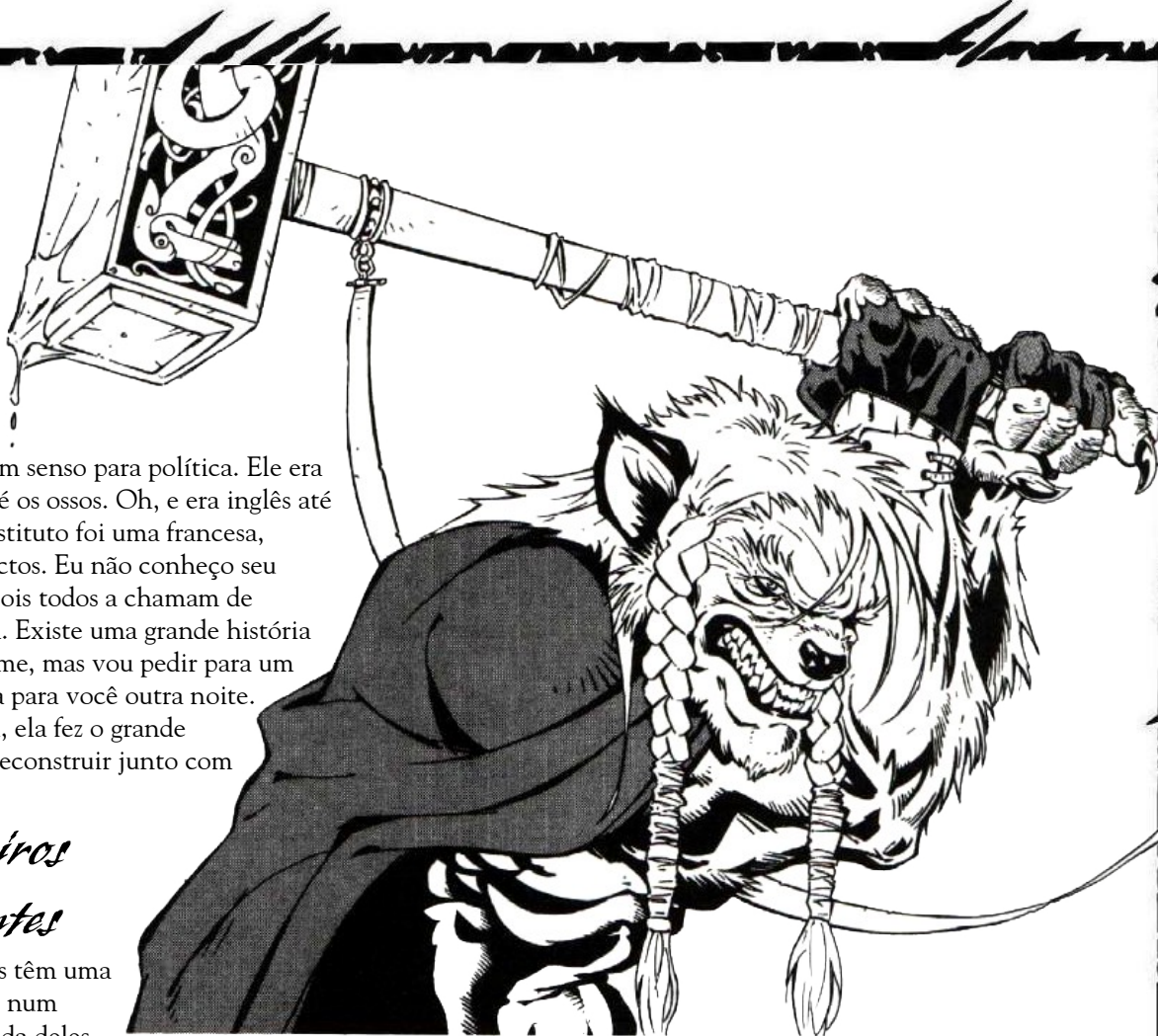
Os Romeiros

Sussurrantes

Os Romeiros têm uma vida dura. Guria, num duvide disso, a vida deles não é uma que eu gostaria. Para um Fianna desistir de sua casa e Parentes e viajar o mundo, é uma puta escolha. Eu num posso ficar confortável por eles. Parece-me que amar seu coração e sua casa é metade do que significa ser um Fianna. Desistir disso por uma vida na estrada, bem, isso é dureza.

Eles não recebem muita aceitação, também. Como os Peregrinos, nem sempre são bem-vindos, embora eu tenha ouvido que as coisas estão melhores nos Estados Unidos, e em outras partes do mundo. Os Garou da Europa são bastante territoriais, e não reagem bem ao ver um grupo de Fianna e seus parentes aparecendo dentro da distância de uma cuspida de suas divisas. Ainda assim, membros o suficiente da nossa tribo contraem a vontade de viajar, e existe um bom número de Romeiros pelo mundo. Eu até ouvi dizer que alguns deles foram para a Rússia agora que a bruxa se foi. Boa sorte para eles.

Por que estão “sussurrando”? Essa é uma boa pergunta, guria. Eles são os olhos e ouvidos do clã. Eu posso gostar de uma bebidinha e do conforto de uma bela Parente, guria, mas isso não significa que eu tenha deixado de ser um dos guerreiros de Gaia. “Combate a Wyrn onde ela estiver e sempre que proliferar,” lembra-se? Bem, um dos problemas que os Filhos do Cervo tem é que somos uns infelizes amantes do lar. Se não estiver a um dia de corrida de casa ou de um bom bar, não costumamos realmente nos importar. Frequentemente, essa insularidade voltou e nos chutou na cara. É o trabalho dos Romeiros manter a tribo longe de cair nessa



armadilha novamente.

Cada Righ dos Romeiros... Me desculpe, eu tenho que rir. Veja, existia uma revista em quadrinhos infantil sobre futebol chamada Roy of the Rovers que eu costumava ler e... Não se importe. Ninguém jamais disse que vocês Senhores das Sombras tinham senso de humor. Barman! Outra bebida para a guria sem humor! E um pouco de uísque! E um prá tu!

Cada Righ dos Romeiros prestam contas à Tara, ou onde quer que seja que o Ard Righ esteja chamando de lar, contando qualquer coisa que eles achem que possa causar problemas para a tribo. Você ouviu contos de bandos errantes de Fianna aparecendo nos caerns de outras tribos, assim que as coisas ficam feias? Bem, esse é o trabalho dos Romeiros.

Netos de Fionn

Agora, esse é um grupo valioso. Jovens guris e gurias costumam se unir aos Netos, apenas alguns verões após o início de sua vida como Garou. Procurando Honra e Glória, eles se unem em pequenos bandos, e saem em busca de uma boa recompensa, onde quer que ela possa ser encontrada. Se algum dos campos pode clamar ser o mais velho, são os Netos ou os Menestréis Ambos parecem ser fundamentais para o que somos, se tu saca o que eu digo.

Nossas lendas são cheias de histórias de poderosos guerreiros que saíram em busca de aventuras e que combateram forças do mal. Diga as palavras “renome” e

“Wyrn” aqui e você verá porque tantos dos nossos rebentos são ávidos a saírem de casa e lutarem uma boa luta em outro lugar. Sim, tenha certeza que alguns o fazem tanto pela glória quanto pela grana, mas você tem que comprar seu uísque comemorativo de alguma forma, certo? Eles não podem se manter sozinhos sem ele, não?

Claro, tem mais que só o desejo de uma luta. Muitos Netos normalmente clamam que suas viagens são orientadas pelo Cervo em pessoa. Uma visão de um cervo na Umbra ou aqui irá levá-los para onde quer que eles sejam mais necessários. Eles irão definir seus papéis mais como os heróis escolhidos do Cervo que jovens heróis em jornadas. Muitos de nós discordamos, mas não tem desculpa para o sucesso que eles têm atingido algumas vezes.

Existem problemas, claro. Existem mais que alguns filhotes perdidos cujo pai é um Neto, que não percebeu que a bela guria com quem se deitou naquela noite era Parente. Infernos, hoje em dia, existem muitos Parentes que não conhecem sua herança. E mais que alguns bandos de Netos costumam receber o mesmo tipo de boas-vindas dos lobisomens locais que os pobres Romeiros sofrem. Ainda assim, quando a Wyrn levanta a sua cara feia, poucos irão enxotar um bom grupo de Garou ferozes.

Existem fortes ligações entre os Dire, os Romeiros e os Netos. Volta e meia, se eles encontrarem um problema que precise de negociações que estão longe de um dos nossos caerns, será um grupo de Netos que estarão prontos pra lidar com o problema. Existem mais que alguns Netos a serem encontrados na Amazônia, mas muitos mais tem sido chamados à Escócia ou aos Balcãs nos últimos anos.

Alguns poucos veteranos grisalhos ficam nos Netos por toda suas vidas, mas a maioria sente o pulsar quente da fogueira e de um corpo quente de uma Parente para afastar as longas noites de inverno. Além do mais, não faz nenhum mal às defesas dos nossos caerns ter velhos guerreiros como os ex-Netos.

Filhos de Dire

Agora, é difícil falar dos Romeiros sem mencionar os Filhos de Dire no mesmo sopro. O que os Romeiros fazem pela terra dos homens, os Dire fazem pelos lugares selvagens. Eles nasceram da terra e vêem como seu dever protegê-la. Verdade seja dita, são muito bons nisso também. Um lupino entende os ritmos da natureza bem melhor que um hominídeo ou um mulo, não importa quanto tempo eles viveram nos braços da Mãe.

Muitas das terras nós ainda dominamos, sejam as Terras Altas, a costa oeste da Irlanda, o norte espanhol ou mesmos os Apalaches, são pouco populosos. Já que costumamos ficar próximos aos nossos parentes humanos, os Garou lupinos e seus Parentes têm que manter um olho nessas áreas por nós. Eles podem cobrir mais território com a mesma quantidade de tempo que o resto de nós pode, e eles são mais apropriados para semanas de sobrevivência fora do caern. Eles logo identificam os

padrões dos cortes entre as presas que mostram que a Wyrn está rastejando, e então você sabe o que vem depois.

A outra coisa que os Dire são bons é em ensinar a nós, infelizes ignorantes, o que é ser um lobo. Nós seríamos hipócritas se disséssemos ser próximos aos nossos Parentes e não gastássemos tempo entre os lobos. Lobos selvagens são uma raridade mesmo na maioria das nossas terras, então os únicos animais com quem nós podemos correr são os Parentes protegidos e escondidos e os lupinos em si. Existem alguns Dire “honorários” — hominídeos que passaram tanto tempo correndo com matilhas dos Dire que são quase aceitos. Quase. Eles nunca aceitam impuros, entretanto. Quem pode culpá-los? Não é como se os infelizes deformados realmente pertencessem a algum lugar puro.

A maioria dos Dire se mantém a parte de qualquer caern em particular. Eles passam algum tempo em num caern, antes de viajar como uma matilha por algumas semanas ou meses. Então eles encontram outro caern para chamar de lar por algum tempo. Isso leva a alguma desconfiança entre os locais, que os vê como uma ameaça ou elemento desconfortável, mas aqui vamos nós. Algumas pessoas são simplesmente estúpidas demais.

Os Dire, como muitos outros grupos de lupinos, pelo que eu sei, estão em conflito com os números. Nós fazemos o que podemos, como eu já te disse, mas a menos que podemos mudar as coisas, nós perderemos os Dire e o que eles fazem por todos.

O Tuatha De Fionn

Agora, em algum ponto dessa noite ‘cê vai me perguntar sobre as fadas, não vai? Sim, muito bom, gatinha. É aqui mesmo, com os lobisomens irlandeses, que temos que lidar com os enganos freqüentes. ‘Cê sabe quais. Eu nunca encontrei uma fada, embora eu já tenha visto algumas, a distância. O mesmo vale para a maioria dos guris.

Calma. Eu num disse que não temos nenhum tipo de negócios com eles. Existe um grupo que é especialista em lidar com o Povo Bom, e eles vão pelo nome de Tuatha De Fionn — são os Filhos de Fionn, pra você, guria. Veja, nós conhecemos e trabalhamos com as fadas, mas não confiamos nelas. Qualquer Fianna pode lhe contar contos de seus ancestrais sendo enganado pelas fadas, quase tantos quanto sendo ajudados por elas.

As fadas são um bando estranho e imprevisível na melhor das hipóteses. Oh, algumas delas são lindas e algumas são grandes lutadoras, e podem ser uma ajuda para nós, mas eu não gostaria de me envolver em nenhum dos seus jogos. O Tuatha, provavelmente o menor dos campos, se especializou em fazer a maioria das nossas velhas alianças, sem nos custar muito. Você não pode se unir ao Tuatha, ‘cê tem que ser recrutada por um deles, que veja algo em você — alguns chamam de sangue feérico, outros chamam de loucura — que o permita lidar com o Povo Bom em termos iguais.

Eles passam por um longo período de aprendizado

nos caminhos e conhecimento das fadas, antes deles serem levados para o Portal de Arcádia, através da Umbra, para alguns encontros básicos com eles. Somente então lhes é permitido o encontro com o Povo Bom desse mundo. Eles acabam bem estranhos, os Tuatha, e poucos de nós confiam completamente neles — não que eu vá admitir que disse isso quando Moira chegar. Ainda assim, as coisas que aprendemos e a ajuda que obtemos das fadas faz com que tolerar esses incômodos valha a pena.

Por outro lado, eles fazem seu melhor para entender outras bestas que caminham pela noite, também: os feiticeiros, fantasmas e sabe lá o Cervo mais o quê. Boa sorte pra eles também. Melhor eles que eu, gatinha. Eu chamei um deles pra bater um papinho contigo depois, guria. Eu tenho certeza que vai ser um tambor de gargalhadas.

Os Fundamentalistas da Mãe

Bem, aqui vai o segredinho da tribo. Os Fundamentalistas são primos embaraçosos que tentamos não falar sobre. Eles são assassinos infelizes que algumas vezes parecem mais com a Cria que conosco. Provavelmente o resultado intercruzamento de Parentes ou algo assim. Esses infelizes tentaram ganhar apoio no coração da tribo algum tempo atrás amarrando a sua bandeira à causa do republicanismo irlandês. Eles fizeram um puta bom trabalho para isso. Os membros ianques mais estúpidos da tribo — aqueles que acham que os Tumultos são tão simples como a Bretanha oprimindo a Irlanda — morderam o anzol, a linha e a bóia. O fato dos Fundamentalistas se chamarem de Fundamentalistas do Eire foi um movimento esperto da parte deles, você está certa, guria.

Os números do campo inflaram, e começaram a trabalhar no legalismo bretão e norte-irlandês. A Irmandade foi forçada a tentar proteger nosso povo, e foi taxada de lacaio do governo bretão. Uns poucos dos jovens Garou tiveram a idéia errada, e de repente nós tínhamos Fianna imitando os conflitos humanos. Quão estúpido foi isso? Então alguns grupos de Netos apareceram para proteger seus companheiros de caern irlandeses e nós tivemos uma situação complicada por um tempo.

O que aconteceu? Duas coisas. O processo de paz na Irlanda do Norte, para não mencionar o tratado da Boa Sexta-Feira, tomou bastante do vento em suas velas. Então, os problemas na Escócia começaram, e aquelas pessoas que realmente queriam fazer alguma coisa sobre a Wyrn tinham alvos maiores que humanos para se preocupar. Os Fundamentalistas do Eire começaram a sumir... mas nada bom dura.

Verdade seja dita, esses porras desses Fundamentalistas estão de volta, sob um novo nome e eles ainda querem nos levar de volta ao Impergium. Bem, nunca fomos grandes partidários da pior das escolhas humanas. Pelos contos que eu ouvi, protegemos nossos Parentes e nós passamos algum tempo escolhendo outros

Terrorismo

Não há duvidas que uma das coisas que parece ser uma ligação comum entre as culturas celtas que existem hoje é o separatismo. Da campanha democrata do Partido Nacionalista Escocês (SNP) e o Plaid Cymru, ao terrorismo de grupos como os separatistas Bascos do ETA na Espanha e o antagonismo mútuo entre o Exército Republicano da Irlanda (IRA) e a Força de Defesa de Ulster (UDF) na Irlanda do Norte, uma luta por sua visão de nacionalidade é quase uma característica definitiva.

Não é de se surpreender, então, que muitos narradores e jogadores de **Lobisomem** sejam levados às histórias contadas ao redor dessas lutas e eventos. Se você quer seguir essa linha, existem algumas coisas que você deve ter em mente. Primeiro, lembre-se que aos olhos dos Garou, são fúteis conflitos humanos, somente um sintoma menor do grande conflito contra a Wyrn.

Segundo, lembre-se que pessoas reais são mortas o tempo todo como resultado do terrorismo. Durante a preparação deste livro, problemas no processo de paz na Irlanda do Norte levou ao uso de bombas na terra bretã por um grupo separatista chamado de Real IRA. O ETA matou pessoas na Espanha. O World Trade Center caiu na pior atrocidade terrorista da história. Pessoas estão morrendo no mundo real como resultado dessas diferenças políticas. Não seja diminuto nas mortes de pessoas inocentes para simplificar as políticas em jogo.

Nós arbitrariamente separamos os Fianna das políticas mortais na Irlanda na revisão da tribo por essa razão.

povos. Essa é uma das razões pelas quais nossos Parentes povoaram tamanha parcela da Europa num dado período de tempo.

Mais que isso, entretanto, eu acho que os odiamos tanto porque eles se dão tão bem com a Cria. Assassinos malditos, todos eles. De qualquer forma, agora eles estão de volta com um novo nome e um chamado para matar todos os humanos. Garras Vermelhas hominídeos. Justamente aquilo que nós precisávamos. E após esta nota, eu lhe desejo boa noite, gatinha. Eu te encontro amanhã, e trarei alguns companheiros.

A Litanía

Bom dia, guria. Feliz que tenha se juntado a nós. Aqui está a matilha, bastardos feios que são. O Chuck ali é nosso Galliard e suas canções são tão boas que nós o perdoamos por ser ianque. Moira eu mencionei ontem. E o galês rabugento estuprador de cabras atende pelo nome de Geraint Caça-em-Buracos, apesar de todos nós o chamarmos de Gere. Agora, existe alguma coisa que você queira perguntar? Ah, a Litanía. Chuck?

Chuck "Canções-do-Lar" McCormack se aborrece:

Olhe, não vá questionando nossa devoção às leis do Garou. Você não encontrará uma tribo mais fortemente devotada à Lítania.

Não Te Acasalarás Com Outro Garou

Faz sentido, não faz? Se nós pudéssemos procriar entre nós, logo perderíamos contato com nossos outros Parentes, e isso seria uma maldita vergonha. Sem nossa família não temos nada pelo que viver. Sem família que não é parte da luta, não há ninguém para esperar por você em casa, que você não quer desapontar ao morrer. Aqui vai uma sabedoria da Mãe para você. Nós geramos mulos como um lembrete vivo para não esquecermos nossos Parentes.

Agora, eu não vou mentir pra você, nós geramos a nossa parcela justa de mulos. Tubo bem, tudo bem, mais que a parcela justa. Certamente é comum o bastante para

duas pessoas que vivem e lutam juntas ter uma queda uma pela outra. É difícil impedir essas paixões se tornarem físicas. Bem, está tudo bem em dizer "cate algum Parente estúpido e tire isso de sua cabeça" mas algumas vezes não é o suficiente. Quando você realmente ama alguém, e os Fianna nunca fazem menos que isso, é difícil até mesmo contemplar estar com qualquer outro, muito menos fazer foder loucamente com ela.

Não, não é um erro dos pais do impuro. É um erro do resto de nós em não vigiar os outros para parar esses problemas antes que eles levem ao sexo e bebês bastardos e, se necessário, separar os dois lobisomens que não podem guardar seus genitais para si mesmos. Não há uma seita sob a Mãe que tenha tantos Garou que não aceitaria outro Fiann em seus números. Um novo lar sempre pode ser encontrado por algum filhote atingido pelo amor, bem longe do objeto de suas afeições.

Impuros concebidos em paixões casuais? Não acontece. É por isso que nossos Philodox procuram em assembleias. Desafio você a provar o contrário.

Geraint bufa: Sim, certo, Chuck. Quando é que você ficou cego?

Combate a Wyrn Onde Ela Estiver e Sempre Que Proliferar

Estupidamente óbvio. É para isso que estamos aqui. É por isso que temos Parentes nas cicatrizes, assim como alguns caerns lá também. Podemos não gostar muito deles, mas há trabalho a ser feito e algumas vezes os Roedores e Andarilhas simplesmente não são o suficiente. Onde a Wyrn vai, nós vamos. Quando o trabalho termina, vamos pra casa.

Respeita o Território do Próximo

Também stupidamente óbvio. Porque perder recursos brigando na luta de outra pessoa? Porque se distrair do inimigo combatendo as outras tribos? Quando visitamos alguém, respeitamos a casa dos outros e as tratamos como gostaríamos que nossas casas fossem tratadas.

No entanto, território significa mais que apenas um lugar. Nós compreendemos que se estende a direitos de procriação também. Você não tenta aquilo com a parceira de outro Garou, seja dessa tribo ou de outra. No entanto, os Parentes parceiros de humanos ou lobos são jogo limpo. Eles deveriam ficar



orgulhosos de ter um filhote Garou, mesmo que não seja deles. Você também deve ficar longe dos Parentes de outra tribo, a menos que você tenha sua permissão explícita para perseguir o romance. Nós temos brigas o suficiente sobre direitos de procriação dentro de nossa própria tribo, sem entrar em vendeta com outros.

Acetta uma Rendição Honrosa

Essa só se aplica a outros Garou. O que os lacaios da Wyrn conhecem sobre honra? Uma vez que você se lembrar dessa, isso é fácil. Existem tão poucos de nós que perder qualquer um para conflitos destrutivos é simplesmente estúpido. Luta por dominância, certo. Apenas não fique de saco cheio delas e siga até a morte.

Rab adiciona: Ei, nós lutamos de saco cheio o tempo todo. O que tem de errado em lutar bêbado?

Chuck responde: Não, seu bastardo escocês, “de saco cheio” significa furioso em países civilizados.

Submete-te aos Ciarou

de Posto Mais Elevado

Agora, alguns diriam que temos um problema com essa parte da Lítania. Nós somos um bando rebelde nas melhores épocas, e nunca inteiramente felizes sob qualquer líder. Agora, eu digo que isso é uma coisa boa. Ao sempre roer o arreio, por assim dizer, mantemos nossos alfas nas pontas dos pés. Não temos o direito de deixá-los se tornar complacentes e existe um mundo de diferença entre testar um alfa e realmente desafiá-lo. Nós não fazemos nenhum serviço a eles ao ser totalmente complacente. Algumas vezes o servimos melhor dando alguma coisa a eles na qual possam testar sua força.

Oferece o Primeiro Quinhão da

Matança aos de Posto Mais Elevado

Nunca entendi porque isso está aqui. O de Posto Mais Elevado está nessa posição porque é o mais capaz de tomar o primeiro quinhão. Esse acontece sem que coloquemos nenhum esforço nisso. Talvez esteja ali apenas como um aviso para jovens filhotes não entrarem em desafios com os quais eles não podem lidar.

Não Provarás da Carne Humana

Ou, não coma sua família ou seus amigos. Isso significa lobos, também, a menos que você tenha se esquecido. Eu sei de uma versão uivada da Lítania que deixa isso bem claro. Existem três boas razões para seguir essa. Primeiro, comer carne humana te deixa louco. Não, obrigado. Eu vi os Uivadores da Wyrn. Eu não vou chegar àquilo. Dois, realmente faz os Parentes se borrarrem se eles ouvem que você está fazendo isso: arruinando qualquer chance de conseguir transar. Três: Pelo que eu ouvi — e isso é conversa de Galliard, não pense que eu passeio nos piores restaurantes — o gosto é medonho. Nenhuma quantidade de uísque tira. Nunca aconteceu comigo. Eu peço à Mãe para que nunca seja pego na Escravidão da Wyrn e comece a comer porco

por engano.

Respeita Aqueles Inferiores a Ti:

Todos Pertencem a Ciala

Senso comum de novo. Não estamos aqui para lutar por nosso próprio bem, estamos aqui para lutar pela Mãe e todas as coisas no mundo e na Umbra que são parte Dela. Tudo se resume a simplesmente se lembrar pelo que lutamos, coisa que aqueles imbecis da Cria nunca parecem se lembrar. Se tudo se foi, exceto uns poucos Garou ensanguentados no fim da batalha, será uma vitória realmente vazia. Não, temos que nos lembrar pelo que estamos lutando.

Não Erguerás o Veu

Bem, dã. Somos rápidos e fortes, mas provavelmente somos superados em centenas ou milhares para um pelos humanos, se não mais. Sim, eles têm medo de nós. Mas como nós, eles sabem lutar e matar as coisas que os amedrontam. Se o Veu fosse erguido, até mesmo eu não apreciaria a oportunidade de combater centenas de humanos altamente armados de uma vez. Isso não é a minha idéia de uma boa maneira de morrer pela Mãe. O que você acha que eu sou? Um Garra Vermelha? O Veu existe por uma razão boa pra caralho: Ele nos deixa fazer nossos negócios sem os humanos entrando no caminho, e isso é uma coisa boa, porra.

Não Serás Um Fardo Para Seu Povo

Provavelmente a parte mais difícil da Lítania de se manter. Sua família e sua matilha naturalmente querem cuidar de você e protegê-lo. Isso é parte do que é ser um Fianna. Pode ser realmente difícil dizer “não” a eles e se retirar para algum lugar para morrer: seja em batalha ou sozinho com a Mãe. No entanto, se você os ama, você deve fazê-lo. Temos tarefas o suficiente nesses últimos dias, sem ter que cuidar daqueles que não serão capazes de lutar quando realmente importa. Nós somos um bando de corações-moles. Seria um crime tirar vantagem disso.

Pode-se Desafiar o Líder a Qualquer

Momento em Tempos de Paz

“Pode-se”? Deve-se, é o mais correto! Alfas devem ser fortes e não deveriam estar no lugar se não o fossem. Agora, todos temos bons momentos e maus momentos. Desafios constantes fazem com que apenas aqueles que estão em seu melhor permaneçam como alfas. Se eles estão tendo um alguns problemas, então seria melhor que eles se retirassem até que as coisas se ajeitassem pra eles. E se seu substituto continua a ficar mais forte? Bem, isso é para o bem da tribo. Olhe, dominância não é um negócio definitivo, é uma batalha constante que mantém a família forte.

E além do mais, todos nós gostamos de uma boa briga. Eu ganhei um ou dois fetiches decentes apostando em algumas batalhas por dominância.

Não Desafiárá o Líder em Tempos de Guerra

Bom senso mais uma vez. Lutar uns com os outros quando há um inimigo a derrubar apenas desperdiça nossa energia. Agora, como uma tribo nós cometemos esse erro às vezes com frequência demais. Por que você pensa que nossos Galliards passam metade de suas vidas sangrentas contando as histórias de grandes rivalidades entre dois Garou que sempre têm um fim trágico? Para impedir as pessoas de cometerem o mesmo erro sangrento de novo, é por isso. Nada pior que um Fianna que não sabe quando escolher seu momento, se você me perguntar, e nada mais certamente coloca um grande e velho sorriso em uma das faces da Wyrn.

Não Tomará Qualquer Atitude Que Provoque a Violação de um Caern

Ou eu vou esmagar a sua maldita cabeça. Você não deixa o cara mal entrar em sua casa. É realmente simples assim. Agora, caerns são muito mais que casas, são os bosques sagrados da Mãe e o lugar onde podemos sentir Seu amor, e raiva, mais claramente. Sem eles, perdemos nossos elos com Ela e nosso senso familiar. Isso é o crime pelo qual não pode haver expiação em vida. Um violador dessa parte da Litania que não se arrepende é colocado para morrer rapidamente, antes que ele macule o resto de nós. Alguém que implora o perdão do Cervo pode receber uma busca dele — uma que ofereça ao miserável patife a chance de se redimir em um nobre sacrifício.

Ah, e permitir um caern ser violado por inércia é tão ruim quanto. É por isso que tivemos que tomar caerns das mãos de outras tribos que eram incapazes de cuidar deles adequadamente no passado. Não gostamos de fazer isso, mas nós sabíamos que era nossa dever para com a Mãe e nos consolamos com isso.

Moir acrescenta: Isso vale em dobro para as outras coisas lá fora na noite. Nenhum sanguessuga, feiticeiro ou outra coisa chega perto de nossos caerns. Se alguém os disser sobre um, nós caçaremos o traidor e seu amigo.

Geraint resmunga: Nem todos nós concordamos com o que aconteceu no Oeste, a despeito do que Chuck diga. Ianques malditos.

Através do Mundo Irlanda

Você pode rir sobre nós ianques, mas pelo menos nossos corações estão no lugar certo. Você sabe, sempre que um Fianna fica bêbado em alguma espelunca em qualquer lugar do mundo e começa a ficar com o olho enevoadado sobre o velho país, normalmente querem dizer Irlanda. Agora, os Filhos do Cervo podem ter tido muitos lares, mas poucos deles significam tanto para nós quanto a Irlanda. Certo, apenas uma pequena proporção da tribo já colocou os pés lá, e muito menos nasceram no local, mas de alguma maneira nós ligamos a nossa identidade a essa ilha.

Vários dos nossos mais importantes caerns estão no velho país — Tara e a Tri-Espiral são provavelmente os



mais proeminentes, mas existem muito mais. É o único país no mundo que podemos dizer que é território Fianna sem medo de contradição. Isso não quer dizer que não existem lobisomens de outras tribos aqui. Eles apenas estão em minoria.

Existe um monte de coisa acontecendo lá para nos manter ocupados, também. É, eu quero dizer os Tumultos, se você quer chamá-los assim. Eu poderia usar palavras mais seletas. Isso não é hora e lugar pra entrar na política disso, mas se você acha que é tão simples quanto Ingleses conquistadores e Irlandeses oprimidos, você é uma idiota. Grande parte disso é guiado por discussão sectária religiosa, entre católicos e protestantes. Jogue nisso história imperialista, sonhos nacionalistas e alguns extremistas, e você tem uma mistura odiosa.

Agora, é verdade que alguns jovens Fianna se deixaram envolver nesse tipo de bobagem. Isso quase destruiu alguns dos nossos campos mais antigos, isso fez, até alguma Ragabash inspirada acertar em uma maneira de tirá-los disso. Ela os levou em uma volta pelos locais de violência sectária na Irlanda e no resto do Reino Unido. Quando qualquer Fianna digno de suas cuecas vê as monstruosidades da Wyrn se alimentando na miséria e no terror gerado, eles logo mudam de idéia sobre se envolver na batalha humana.

Alguns anos atrás, você podia confiar em Tara para mandar as forças que você precisava para lidar com a bagunça deixada pra trás depois de um atentado ou um bombardeio, mas hoje em dia, com aquele idiota no comando, está a cargo dos caerns locais arrumar as coisas. Algumas pessoas colocaram na cabeça a idéia de que os Tumultos são a maneira da Wyrn de colocar uma base de operações em nossa terra natal. Eu não acredito nisso. Os Tumultos são coisas que os humanos fazem sozinhos. A Wyrn apenas tira vantagem.

O Reino Unido

O RU, ou Brtanha, ou Albion ou o que caralho você quiser chamar costumava ser todo nosso, até os bastardos da Cria virem com seus Parentes saxões e se considerar em casa.

Inglaterra

A parte sul da Inglaterra é firmemente presa nas teias da Wyrn e passamos mais tempo a combatendo do que à própria Wyrn por lá. Você já percorreu atalhos no coração de Londres? Eu não recomendaria. Eu ouvi que há um caern urbano escondido em um dos parques no centro da cidade, mas depois de uma horrível luta com um sanguessuga alguns anos atrás, os nativos estão muito reservados a respeito de exatamente onde ele é. Não posso dizer o quanto eu os culpo. Não pode ser fácil defendê-lo.

Você segue ao norte, pra dentro das Terras Centrais e você está em território da Wyrn. O legado da industrialização pesada que costumava estar aqui transformou muitas áreas em uma colcha de retalhos de poços da Wyrn e outras merdas torpes. Nós e a Cria

trabalhamos razoavelmente bem juntos lá, simplesmente porque não temos uma maldita escolha. É uma briga dura na melhor das épocas.

A Inglaterra é praticamente nossa esses dias. Bem, temos a Cria por perto, mas quem está se lixando pra eles? Ah, e costumava ter alguns Presas também, mas a Wyrn os pegou. Na última vez nós tivemos que arrastar suas cabeças pra fora do fogo.

País de Gales

Os Fianna Galenses têm um tipo de lei sobre si mesmos. Os Dyn a drowyd yn flaid, como eles se intitulam, têm uma cultura distintamente diferente do resto da tribo. Embora eles mantenham nosso amor por canções e música, seus Galliards tenham uma tendência mais lúgubre que os nossos. Alguns acusam o grupo inteiro de estar no limite da Harano, outros de serem todos Ragabash, mas eu acho que é tudo um exagero do caso. Do pouco tempo que eu passei em um de seus caerns algumas milhas ao nordeste de Abertawe, eu acho que eles celebram sua vida como Garou tanto quanto o resto de nós. Eles apenas dão a ela traços de uma melancolia que vem do conhecimento de seu eventual destino.

Se eu interpretei suas histórias certo, e isso pode não ser o caso, pois eles parecem falar uma versão arcaica da língua Garou, eles acreditam que eles estavam aqui antes do resto dos Fianna, e que eles vão estar aqui muito depois de todos nós termos ido. Então o mundo irá se tornar alguma outra coisa, e Luna os escolherá como seus campeões mais uma vez. É, eu estou resumindo aqui, mas suas lendas e sua visão do mundo são distintamente diferentes das nossas. Para eles, é o suficiente proteger a terra que eles têm e seus Parentes. O Apocalipse é uma batalha a ser lutada por outros. Como resultado, eles são muito insulares, mantendo caerns no coração do País de Gales, que é esparsamente povoado na melhor hipótese.

Geraint cai na gargalhada: Você caiu em algumas mentiras, lá, idiota. Bem, embora faça um tempo desde que eu não vou em casa, eu posso dizer que nem todos os Fianna Galenses são Dyn a drowyd yn flaid. Eles são mais como um campo pequeno e regional centrado em volta de alguns caerns no centro e norte do País de Gales. O resto de nós é pouco diferente da corrente principal de Fianna.

Talvez os maiores problemas que nós enfrentamos sejam o legado de longos anos de mineração no País de Gales. O país todo é cheio de minas, um bom número das quais foi pega pela Wyrn ou os Uivadores. Elas são difíceis de encontrar nas melhores épocas, então muitas de nossas seitas tornam uma prioridade checar minas abandonadas sempre que podem. É um jogo perigoso, no entanto.

Escócia

Rab, eu não ousa falar de sua terra natal com você aqui. A palavra é sua, seu velho lobo vagabundo.

Rab segue em frente: Grato, seu filhote afeminado.

Tara de Prata

Nos dias entre a vinda dos Garou para o Eire e a chegada do Cristianismo, havia três grandes fortalezas chamadas Tara. Da Tara de Ferro, o palácio dos reis humanos, nada mais que morros com um manto de grama restaram. Outro, também conhecido como “Alta Tara”, era o trono do poder dos Daoine Sidhe; na hora da Ruptura, ela deslizou entre as névoas do Sonhar. O terceiro, também chamado Tara Média, Tara de Prata (“Airgetteamhair”) ou simplesmente Tara, é o trono do Alto Rei da Tribo Fianna dos Garou. Tara é o coração espiritual da tribo, um caern de Honra devotado ao Cervo e a Danu e o local mais sagrado da tribo.

O complexo que é Tara fica no topo de uma colina se elevando 60 metros acima da planície à sua volta. Sete grandes plataformas de terra e pedra circulam a colina. Cada um dos sete portões é revestido de pedra e adornado com as cabeças de inimigos derrotados. O palácio principal é cercado por vários anexos menores (ainda que bastante grandes), incluindo alojamentos para visitantes e depósitos. Uma torre circular concede um lar a qualquer Corax que queira visitar.

A construção principal é um edifício de dois andares massivo constituído de cinco grandes salões de pedra e madeira, cada um ornado com suntuosas tapeçarias e troféus (armas, estandartes, crânios...). Mesmo as massivas vigas são decoradas com delicados trabalhos de nós.

O salão norte, chamado Salão Ulster, é uma área de assembléia que muitas vezes ecoou com canções de batalha. Salão Connacht (Oeste) é um grande salão de banquete igualmente impressionante capaz de assentar 200 pessoas. O Salão Leinster (Leste) e o Salão Munster (Sul) são devotados a jogos, música, e espaço pra oficinas. O maior, Salão Meath — no centro — é o local de encontro da corte do Alto Rei. Cada salão é generoso, com tapeçarias, troféus adornando as paredes e finas obras de nós entalhados em cada pedra e viga.

Tara é difícil de se achar para os não-convidados. Tara é oculta por numerosos Dons e pelo poder excessivo do glamour das fadas, coberto por muitos encantos mágicos tanto antigos quanto recentes. E mais, os totens do caern são uma poderosa proteção por si só. Tanto é assim que Tara nunca foi vista em uma foto aérea, e que nenhum lorde inglês ou nenhum agente da coroa já pensou em exigir a propriedade para desenvolvimento. É a ocorrência mais rara qualquer um cruzar a divisa exceto por Fianna e aliados de confiança.

Caso um inimigo navegue através das barreiras mágicas, existem outros alarmes. Por exemplo, colocadas nas paredes do Salão Meath estão quatro alcovas preenchidas com quatro cabeças de heróis caídos, uma para cada das quatro direções. No limite da divisa de Tara, quatro pequenas pedras de caerns cobrem os crânios de mais quatro heróis, olhando pra fora para as quatro direções. Caso um inimigo cruza a divisa, a cabeça representando aquela direção guincha e geme, avisando os guerreiros do ataque iminente.

A grande reunião dos righs ocorre a cada três anos, mas todos os grandes ritos e assembléias são observados, e nunca há uma noite sem histórias e canções. Para muitos Fianna, uma noite em Tara é um ponto alto de suas vidas. O narrador que é pedido para representar acha isso tanto uma grande honra quanto um desafio — afinal, com alguns dos maiores Fianna vivos — e algumas vezes fadas! — como sua audiência, você tem que se sobressair apenas para impressionar. No salão, na maioria das noites, está o mais velho de todos os Fianna, o Alto Menestrel Barr O'Callahan. Ele coletou conhecimento tribal por mais de uma centena de anos; Galliards de todo o mundo vêm em busca de conhecimento e trocar histórias de seus de seus lábios ainda ágeis, e não apenas dos Fianna.

Garou não-Fianna são excepcionalmente raros em Tara, geralmente visitando em tempos de guerra ou outras crises. Alguns Presas de Prata já ceiam no Salão Connacht, assim como o ocasional Filho de Gaia, Peregrino Silencioso, e Portador da Luz Interior. Os Fianna dizem, com um toque de orgulho, que nenhum Cria ou Senhor das Sombras jamais colocou o pé dentro da divisa do Palácio do Rei. Uma Fúria Negra encontrou seu caminho para Tara, um evento ainda comentado com uma mistura de humor e consternação. Dos outros metamorfos, apenas os Corax estão presentes; sempre amigos dos Fianna, o povo corvo faz batedores e guardiões de conhecimento inestimáveis — sem mencionar alguém em quem os Luas Novas colocarem a culpa das piadas. Dois ou três sempre estão lá.

Como as fadas e os Fianna são ligadas por sangue e votos, é de se esperar que o Povo Justo seja geralmente visto por perto dos grandes salões. Desde que Bron tomou o Torc da Realeza, emissários de muitas casas e reinos têm sido bem vindos em Tara. Para os Fianna como um todo, a fada mais notável é um troll do tamanho de uma montanha, conhecido como Niall da Centena. Quando Bron se tornou Ard Righ, Niall entrou no grande salão e se ofereceu como o guarda-costas do rei, e de todas as coisas. Bron educadamente recusou, dizendo que sua própria matilha de Ahroun ficaria ofendida. Exatamente três meses depois, Niall apareceu novamente no salão, dessa vez balançada uma dúzia de cabeças de Espirais Negras acima de sua cabeça em uma corrente enorme. Bron decidiu que seus Ahroun teriam que superar isso, e concordou com a oferta de Niall. Niall se prendeu à proteção de seu novo senhor com o mais forte dos votos (aqueles no salão juram que a própria terra tremeu em reconhecimento ao pronunciamento do troll). Nenhum Fianna sabe porque o troll escolheu tal proteção sem precedentes, mas qualquer um que não esteja assustado pela armadura dura como diamante e pelo machado largo monstruoso ainda pensaria duas vezes antes de cruzar o gigante de mais de 2 metros, duro como rocha que os traja e porta. No entanto, existem murmúrios sutis sobre a influência das volúveis e geralmente perigosas fadas no Alto Rei.

Agora, Escócia, as terras onde você está, sempre foi um problema pra nós. Bem agora, é porque os bastardos que nós chutamos o traseiro estão voltando, e em números. Nós perdemos um caern ou dois pra eles em anos recentes, e não eu não vou lhe dizer quais e quando, então pare de olhar esperançosa. Nós vamos tomá-los de volta nós mesmos, obrigado, e você estará nos ajudando a fazer exatamente isso esta noite.

De qualquer modo, nós pensamos que percebemos o que é que os Espirais querem. Veja, a Escócia é o coração da indústria do óleo na Europa. Tem havido uma série de pequenos “acidentes” ultimamente, e eu penso que eles estão tentando acordar as bestas da Wyrn colocadas pra dormir séculos atrás para transformar o país em algo que elas apreciariam, se é que você me entende, mocinha. A única coisa que realmente me deixa nervoso é o pensamento de que eles vão acordar o Árd Cruimh Beithíoch, um maldito pesadelo de uma cria da Wyrn que as canções dizem que nós combatemos depois que os Uivadores caíram. Agora, as matilhas que vigiavam o Mile Deep Loch, o último bastião dos Uivadores na Escócia, e o único lugar que nós realmente não fomos capazes de limpar, estão desaparecidas por um pequeno momento, então você compreenderá porque nós estamos ficando tão nervosos sobre as Terras Altas. Eu acho que você verá um monte de sangue Fianna derramado na Escócia nos meses seguintes — e muito mais dos bastardos da Wyrn.

Europa

Obrigado por isso, Rab. Agora, moça, eu não tenho dúvida que você saiba mais sobre o que está acontecendo no continente que nós, mas existem algumas coisas dignas de nota da perspectiva dos Fianna. A primeira é que pequenos números de Fianna e Parentes podem ser encontrados por todo o continente. Ele todo já foi nosso território uma vez, e sempre existem alguns teimosos que nunca desistem de seu território. Nossos Romeiros, mantêm contato e nos deixam a par do que está acontecendo no resto do mundo. A maioria é mais presa aos assuntos da seita do que aos da tribo, no entanto.

Norte da França

Nós na verdade detemos alguns caerns na Bretanha no norte da França. Não muitos, mas há o suficiente de nosso sangue deixado em algumas pessoas da região para nascerem Garou o suficiente a cada geração para deixá-los seguros. A área é bastante rural, o que é adequado aos Fianna lá. Agora, é nominalmente território Presa na França, mas eu tenho que te dizer moça, eles são desperdícios de um lobo. Qualquer respeito que nós tínhamos por eles caiu junto com os Fianna britânicos, e agora estamos fazendo o melhor para nos certificar que ninguém sofra quando os caras da França os seguirem.

Pra ser honesto, eu tenho muito tempo para os Fianna franceses. Eles tendem a ser um pouco mais, bem, considerados em seu aproveitamento da vida. Menor quantidade, maior qualidade, esse tipo de coisa.

Rab zomba: Você quer dizer que eles não trepam por aí?

Chuck responde: Gaia, não. Eles trepam por aí, eles são apenas um pouco mais seletivos a respeito de com quem eles se emporcalham.

Norte da Espanha

Bem, acredite ou não, existem Fianna espanhóis. O povo Basco tem uma ligação com os Celtas antigos e alguns deles carregam nosso sangue, também. Nós temos alguns caerns espalhados pelo país. Pra ser honesto, os Fianna espanhóis caíram bem longe da árvore. O mesmo respeito pela vida que temos está lá, mas você não reconheceria muitas de suas tradições. Eu estou certo de que eles se separaram do resto de nós há muito tempo, talvez antes de nossos modos de comportamento atuais tenham se desenvolvido. Eu estou supondo, entenda. Eles na verdade envolvem os Parentes em seus ritos muito mais que até mesmo consideraríamos. No entanto, funciona pra eles, então não vou criticar.

América do Norte

Agora, vocês caras vão provavelmente ficar zangados com isso, mas se a Irlanda é o lar espiritual da tribo, os Estados Unidos é seu lar de verdade. Eu tenho certeza de que existem mais de nós nos Estados Unidos e no Canadá do que em todo o Reino Unido. Sinto muito, caras, são os fatos. Nós podemos ser encontrados em todas as partes do continente, com concentração particulares nos Apalaches e perto de Boston no Massachusetts.

Há um número saudável de caern apenas de Fianna por todo o continente, muitos dos quais nós mantemos desde os dias do Velho Oeste. Há também pelo menos um Fianna na maioria dos caerns, mesmo alguns dos urbanos. Eu não sei o que há como nós Fianna irlandeses, mas nós nos procriamos como coelhos. Nós somos bastante veementes sobre nossa herança e cultura nos EUA também. Caerns Fianna são uma multidão de *kilts*, trabalhos de nós e modos tradicionais celtas. Talvez seja porque temos que lutar mais por lá para manter nossa identidade cultural, mas nossos caerns provavelmente correspondem à maioria das idéias não-Fianna sobre os celtas melhor que os britânicos.

Rab resmunga: E péssimos sotaques. Malditos colonos.

Chucck ri: Você pode caçoar o quanto quiser, Rab, mas os britânicos costumavam se vestir como Romanos no auge do Império. Por alguma razão culturas humanas de sucesso sempre procuram afirmação em um passado idealizado. Os Garou que procriam com eles tendem a pegar os mesmos hábitos. E você não está tentando argumentar que os ianques não são a raça mais bem sucedida na terra?

Rab critica: Sim, mas eles destilam seu uísque apenas uma vez. Nós, escoceses, impacientes como nós somos, esperamos por duas destilações. E aqueles uísques irlandeses são destilados três vezes. Ah, fogo agradável.

América do Sul

Obrigado por essa lição, Rab. De qualquer modo, vamos para a América do Sul. Não existe um carregamento cheio de Fianna lá embaixo, mas existem alguns. Principalmente, nossos mais jovens são atraídos pela Guerra da Amazônia na esperança de ganhar alguma glória pra si mesmos. O fato de que nenhum deles parece ter subido a nenhuma posição de proeminência é devido aquele Fenris bastardo do Golgol Fangs-First. Não existe nada que eu odeie mais que um fanático, e eu ouvi que ele carrega o preconceito anti-Fianna de seu povo em excesso. Muitos bons jovens da tribo morreram lutando sua guerra pra ele. Se eu tivesse como, eu impediria que mais qualquer um de nós se juntasse à luta. Não é como se estivéssemos sem batalhas pra lutar em outros lugares.

Outros Lugares

No último século mais ou menos, nós nos espalhamos. Os britânicos conquistaram metade do globo, e nós fomos com eles. Você se surpreenderia onde um grupo de Parentes ou até mesmo o ocasional caern de Fianna pode aparecer. Mesmo se não estamos lá em números suficientes pra deter um caern, existem poucos lugares no mundo onde você não vai encontrar um Fianna ou dois.

Ásia

Eu tenho uma palavra a dizer a você que resume a Ásia pra nós: Firehair. A família Firehair viveu dentro e por perto de Beijing por séculos. Eles são descendentes de navegadores irlandeses — ou eram espanhóis? — que chegaram lá no século XVII e que nunca se importaram de voltar pra casa. Como todos nós, eles são uma turma sociável e são os responsáveis pelo pouco que nós sabemos das Feras do Oriente. A última vez que eu encontrei um deles foi na costa oeste dos EUA, ela mencionou que eles haviam começado a falar com as fadas orientais, que são chamadas *hsien* ou alguma coisa do tipo.

Moira mostra interesse: Verdade? Vale a pena eu entrar em contato?

Chuck responde: É, eu diria que sim. De qualquer modo, além deles, a Ásia é praticamente uma área livre de Fianna. É por isso que todos os metamorfos lá são tão estupidamente sérios, eu aposto.

África

África, por outro lado, é praticamente destituída de Fianna de um modo organizado. Isso não quer dizer que não haja alguns de nós lá — alguns Parentes descendentes de alguns britânicos coloniais que seguiram pra lá nos dias do expansionismo do Reino Unido dão à luz a um Fianna de vez em quando, mas dificilmente nós somos numerosos no continente. Provavelmente para o melhor, também, foi o que eu ouvi; os únicos Garou que conseguem passear lá por mais que algumas luas sem ser mortos pelas furiosas Feras locais são Garras Vermelhas e Peregrinos Silenciosos. E isso me diz que uma tribo de

lobisomens que realmente tem alguns números participando não seria bem vinda no mínimo.

Austrália

Somos muito mais numerosos na Austrália. Não poucos de nossos Parentes terminaram, hmm, como eu posso colocar? Eles receberam passagem livre pelas cortes britânicas pra lá e passaram alguns anos, hmm, servindo à coroa. É claro, muitos mais seguiram em anos seguintes, então somos bem representados por lá. É uma situação muito similar à América, sem as concentrações particulares de Parentes Fianna. Estamos espalhados através do continente de uma maneira equilibrada e é tão provável que sim quanto não que você encontre um par de Fianna em qualquer caern em particular.

Isso significa que estivemos envolvidos na morte dos Bunyip? Sim, bem, provavelmente estivemos. Embora seja uma perda que eles tenham ido, não posso ajudar em nada além de pensar que eles mereceram isso. Eu quero dizer, nossos ancestrais eram mais sedentos por sangue que nós? Eu duvido. Eles tiveram suas razões. Se apenas mais deles fossem preservados em canção, é isso que eu digo.

Relacionamentos

Rab fala:

Obrigado, Chuck. Você é um cara decente, para um ianque. Agora, guria, eu vou te entregar para Moira para o resto da manhã. Assim que terminarem, vamos voltar para o caern. Nós iremos sair em breve e há trabalho duro para ser feito. Ande logo, Moira.

Outras Tribos

Moira McLeish fala:

Obrigada, Rab. Bem, se você puder manter sua boca fechada pela próxima hora, podemos ter uma ótima conversa, de mulher para mulher. Bem, eu tenho certeza que você poderia me ensinar uma coisa ou outra sobre política. Nós, Fianna, temos nossos corações em nossas mãos, então não somos bons nisso. Nós tendemos a falar o que pensamos e pensamos o que encontramos. Isso faz com que a vida com as outras tribos fique um pouco quente às vezes, mas nós superamos.

Fúrias Negras

Garotas ferozes, essas daí. Ninguém pode negar seu desejo, paixão e reverência por batalhas e pela sua história. Elas podem ter se espalhado por todo o mundo, mas elas ainda sabem onde é sua terra natal, isso nós respeitamos. Merda, elas até mesmo protegem seus Parentes com tanta determinação que faria alguns Fianna se envergonhar. O problema é que não podemos evitar de achar que elas são apenas uma metade do todo. Homens são coisas boas, verdade seja dita, e eu odeio ficar mais do que uma semana sem a companhia deles. Retire um sexo da equação significa que você perde metade do quadro geral. Assim como uma mãe ama seus filhos e filhas igualmente, assim faz Gaia. As Fúrias

deveriam se lembrar disso.

Roedores de Ossos

Antes que eu diga alguma coisa sobre os Roedores, e apenas para que você não faça a idéia errada, eu apenas quero apontar que até onde nós estamos envolvidos, se você não está fazendo as coisas com seus Parentes e a Mãe Gaia em mente, você não está fazendo nada que valha a pena. Se você entendeu isso, você vai entender de onde nós viemos nos Roedores de Ossos. Eu sei que um monte das outras tribos os despreza, mas eles levam a luta ao coração das cicatrizes e encontram esperança em cada cidade. Eles, assim como nós, sabem que existem Parentes de todas as tribos nas cicatrizes, em maior ou menor quantidade. Quando estamos na cidade, damos uma volta com os Roedores de Ossos. Simples assim. Eles são receptivos, não são enjoados, eles vão te ajudar, e você ouvirá algumas grandes histórias ao redor do fogo. No entanto, eu me envergonho do lixo que eles consideram uma boa bebida.

Filhos de Gaia

Eu gosto dos Filhos de Gaia. Eu quero dizer, grande parte do que eles defendem eu posso concordar. Unidade entre as tribos? Com certeza. Nós estamos ficando sem tempo para ajeitar isso, você sabe, e qualquer ajuda nessa missão seria bem vinda. É por isso que você está aqui. Um pouco mais de compreensão? Sim, a Nação Garou estaria melhor com isso. Eles gostam de um sorriso, uma canção e uma piada tanto quanto o resto de nós, e eu os amo de coração por isso. Eles são bem vindos em minha casa, ou coisa do tipo, a qualquer hora.

Mas, bem, hmm, eles são tipo, bem, aguados, você sabe? Nenhuma paixão pra eles. Eles me lembram dos tipos covardes que costumávamos chutar na época da escola. Para eles amor é a chama gentil e aquecedora de uma tocha. Para nós é o calor ardente de uma fogueira. Coloque algum uísque em sua barriga para dar a eles algum fogo, e o Parente certo para aquecer suas camas à noite, e nós ainda os tornamos Garou de verdade. Verdade seja dita, eu não me importaria de passar algumas noites com alguns de seus Parentes. Ele pode por suas mãos curativas sobre todo o meu corpo, a qualquer hora.

Cria de Fenris

Meu pai sempre me disse que se você não tem nada de bom pra dizer, não se dê ao trabalho de dizer nada. Tudo bem, eu tenho algo bom pra dizer. Se você está em uma briga, não há ninguém melhor para ter em sua retaguarda. Nós aprendemos isso séculos atrás quando nós derrubamos os Uivadores da Wyrn juntos. Eu apenas acho que bem... eles são um monte de bastardos mal orientados em perigo de fazer mais mal que bem. Agora, como você imaginou, eu tenho um problema com a Cria. A maioria de nós tem. Não é apenas o fato de que eles roubaram a maior parte de nossos caerns na Inglaterra há muito tempo atrás. Não, é um pouco mais profundo que isso.

Sim, nós estamos aqui pra lutar. É por isso que a Mãe nos deu à luz, certo? Mas lutar não é um fim por si só. O mais forte guerreiro é um que luta por sua casa, seu amor e seu povo. Se ele sabe que vai pra casa para uma boa refeição, uma bebida melhor e uma pessoa quente e sensual para manter as noites divertidas, ele vai dar tudo para partir ao meio aquele bastardo no campo de batalha e voltar pra casa inteiro. Existem tão poucos de nós para desperdiçar nossa vida desnecessariamente. A Cria precisam sair de sua sangrenta viagem Guerreiro Assassino e se lembrar porque nós estamos lutando essa sangrenta batalha.

É, eles são bons guerreiros e alguns de seus Parentes são sensuais pra caralho, mas você teria alguma coisa pra dizer a eles pela manhã? Eu acho que não. Bastardos miseráveis cada um deles. Isso inclui as mulheres.

Andarilhos do Asfalto

Agora, embora eu tenho um mundo de tempo para os Roedores de Ossos, eu não posso muito bem alegar o mesmo respeito pelos Andarilhos. Porque? Bem, enquanto os Roedores podem encontrar a Wyld mesmo nos lugares mais dominados pela Weaver, os Andarilhos do Asfalto simplesmente não parecem ser capazes de ver além das teias da Weaver. Nós perdemos muito de nossas terras ancestrais para as teias daquela aranha vadia, e os Andarilhos apenas continuam a ajudando. Eu soube que você esteve em Glasgow outro dia — bem, você pode ver porque temos problemas com os Andarilhos do Asfalto. O mesmo com Londres, se você já esteve lá. A maior porcaria de lugar que eu já vi e o fato de que nós perdemos algumas matilhas lá alguns anos atrás não ajuda minha opinião. Agora, se os Andarilhos do Asfalto apenas parassem de fantasiar sobre saltar nos ossos da Weaver e voltassem a usar suas ferramentas para curar o dano causado à Wyld, então eu os daria as boas vindas com os braços abertos. Mas eles não parecem estar fazendo isso.

Garras Vermelhas

Um Garra pode entoar um belo uivo, cheio de perda, raiva e fúria. Correr com eles torna as terras da Mãe vivas pra você como nenhuma outra experiência pode. Eles guardam seus parentes com uma paixão que excede mesmo a nossa. E eles combatem a Wyrn com uma dedicação que se equipara à da Cria. O que há pra não se admirar?

Bem, primeiro existe o ódio pela humanidade. Sua inabilidade de reconhecer humanos como Parentes nos levou aos socos com os Garras mais de uma vez, particularmente na Espanha. É parecido com as Fúrias, eu suponho. Eles tem seu próprio pequeno lugar na canção, mas eles ficaram tão obsessivos por ele, que eles se esqueceram como outros uivos se juntam para formar alguma coisa maior.

Eu certamente acho que os Garras tem um papel a executar na sociedade, que é lembrar a algumas das tribos quão importante a parte de nós que é o lobo é pra nossas batalhas. No entanto, cabe a nós, que nunca nos

esquecemos disso, lembrá-los que a Mãe nos fez metade humanos por uma razão. Não é uma tarefa fácil, mas nós nunca corremos de uma tarefa difícil.

Senhores das Sombras

Agora, por favor não entenda isso do modo errado, mas nem sempre tivemos as melhores relações. É só que nós Fianna somos o tipo de gente bastante direto, cartas na mesa. E vocês Senhores das Sombras, bem, vocês jogam com as cartas bem perto de seus peitos, não é? Eu não iria tão longe quanto dizer que não confiamos em vocês, porque sabemos que vocês são Garou e se opõe à Wyrn tanto quanto nós, é só que, bem, preferiríamos que vocês fossem um pouco mais abertos sobre os que vocês estão fazendo. E sim, tem alguma história entre as nossas tribos.

Ainda, Konietzko tem percorrido um longo caminho para desfazer esse dano. Não há dúvidas de que ele alcançou algumas belas vitórias maiores contra a Wyrn e de que ele está mantendo nossos Galliards ocupados enquanto ele dirige novas campanhas contra os buracos da Wyrn que se espalham pela Europa. Verdade seja dita, ele é a razão pela qual nós estamos falando com você agora. É, muitos dos anciões ainda não confiariam nele a distância de um ataque, mas uma parte do resto de nós respeita o fato de que ele está disposto a fazer o que for necessário para completar o serviço. Não se pode discutir com isso.

Peregrinos Silenciosos

Eu passei muitas semanas na companhia dos Peregrinos e raramente me arrependi disso. Como um Romeiro Sussurrante, eles contam histórias de lugares que eu posso nunca ver e batalhas que eu nunca vou experimentar. Eles são livres com a narração de suas histórias também, vendo isso como um pagamento justo por nossa hospitalidade e isso é uma boa atitude ao meu ver. Eu sempre terei tempo para os Peregrinos. Não deve ser uma vida fácil agir como os mensageiros dos Garou.

Eles parecem não poder se estabelecer, o que é uma vergonha. Sou levada a entender que isso não é uma decisão deles e isso é uma grande vergonha. O Cervo sabe o que eles fizeram para merecer esse destino, mas com certeza nada menor que se entregar a Wyrn poderia merecer uma punição tão severa que tenha se estendido tanto? Eu tenho pena deles e sairia de meu caminho para fazê-los se sentirem bem vindos, pelo menos por um momento.

Dito isso, muitos de nós não confiam neles. Porque? Bem, é seu totem, Coruja. A coruja tem conotações de mal e má sorte em nossa cultura, com mais frequência que não um Peregrino chega em nossos caerns com mal e má sorte seguindo perto de seus calcanhares. Você consegue entender porque alguns de nós faz a conexão, não pode?

Presas de Prata

Entristece meu coração, mas eu acho que seu tempo se foi. Nós observamos as casas nobres entrarem em

colapso, os embaixadores em Tara ficarem cada vez mais exigentes e arrogantes e a tribo inteira se perder na boa luta. Agora, pode ser verdade que o Rei Albrecht Sei-Lá-O-Que nos Estados Unidos esteja fazendo algumas coisas boas, mas ele é provavelmente o último bom líder que a tribo irá produzir. Se for verdade que todos os Garou que irão lutar na Batalha Final já nasceram, bem, então eu duvido que um Presa de Prata irá nos liderar na planície do Apocalipse.

A coisa que não me cai bem é que eles apenas esperam nos governar. Eles não esperam ter que provar isso — eles apenas acham que isso deve vir naturalmente. Bem, francamente, podem cair fora e voltar quando tiverem feito alguma coisa que fará os Galliards se sentarem e prestar atenção. Respeitamos um bom rei, que governa bem. Odiamos um tirano que exige nossa obediência ao invés de conquistá-la.

Portadores da Luz Interior

Você não foge de sua família.

Bem, o que mais você quer que eu diga? Família é tudo e eles nos abandonaram. Verdade seja dita, eu não gostava muito deles para começar. Seus modos de autodomínio e de misticismo aéreo não eram para mim. Lembra-me muito o tipo de tolices dos ianques — sem ofensas, Chuck — de tentarem e reclamárem a cultura de nosso Povo. Deixe-os em paz. Não é como se eles fossem de grande uso quando estavam por aqui.

Uktena

Olhe, eu não quero parecer um intolerante, mas quanto mais tempo você passa por perto de um grupo de pessoas, mais você vem a entendê-los. Frequentemente, você vem a se identificar com eles. Nada errado com isso você diria. Verdade, quando você passa seu tempo perto da parentela. Quando você passa seu tempo guardando os laaios tombados da Wyrn e outras coisas, ainda mais estranhas, bem... eu preciso soletrar pra você? Eles fazem um trabalho que precisa ser feito, mas eles o fazem em excesso. Nós dividimos a administração dos espíritos presos e caerns dos Uivadores da Wyrn recapturados na Escócia com a Cria, para não deixar nenhum de nós muito exposto às coisas dentro. Os Uktena não compartilham seu fardo. Consequentemente, eles são um risco.

Wendigo

É, bem. Eles não gostam de nós. Quer dizer, eles realmente não gostam de nós. Como em: não falam conosco, não trabalham conosco, não querem ter nada a ver conosco. É, nós temos história. E daí? Isso foi séculos atrás. Ninguém que estava vivo naquela época está vivo agora. Nós estamos dispostos a seguir em frente, se eles estiverem dispostos a esquecer. Talvez eles deveriam tirar um tempo para ouvir algumas de nossas canções. Eles não estavam exatamente fazendo um bom trabalho em vigiar aqueles caerns que nós tomamos. Nós tentamos ajudar e eles não gostaram nem um pouco disso. Dada a escolha entre deixar um caern em suas mãos e vê-lo cair, ou

tomá-lo deles, eu sei que escolha eu faria. Há um monte de coisa que não é conversada desde os dias do Velho Oeste. Talvez seja hora de conversar sobre isso de novo, assim nós podemos começar a curar essas velhas feridas. Nós estamos fazendo nossa parte. Quando eles vão começar a fazer a deles?

As Feras

Claro que não somos as únicas crianças da Mãe no mundo. Muitas delas deixaram Sua família e se voltaram para a Wyrn, mas as outras sobreviveram. Eles são na melhor das hipóteses nossos primos bastardos, mas alguns deles talvez sejam capazes de nos ajudar nos dias que virão. Apenas não espere por uma calorosa reunião familiar em breve, guria.

Ananasi

Bem, segundo o que eu já escutei, o povo aranha é bem curioso. Eu acho que isso faz parte em ser uma aranha — eu digo, aranhas comem suas crias e umas às outras depois do sexo, não é? Isso coloca vários valores sujos e põe sua mente pra funcionar, não é? Provavelmente é por isso que nós não temos nem idéia de qual o propósito eles servem. Digo, todos sabem que nós somos os guerreiros da Mãe, os Corax Seus olhos, etc, etc. E o que fazem as aranhas?

Uma coisa que eu sei com certeza é que os vagabundos vão em todos os lugares e que eles são realmente difíceis de serem rastreados. Eu não posso dizer que já ouvi muitos contos dos Ananasi, mas aqueles que vieram até mim, vêm de todos os cantos do mundo. Então, eles estão por toda a parte e não sabemos muito sobre eles. Isso não é exatamente confortante, é, guria?

Chuck rosna: Eu ouvi que atualmente eles todos servem à Wyrn.

Moira rebate: Não foi o que ouvi, rapaz. Pelo que eu sei, é mais provável que sejam encontrados servindo à Weaver.

Rab medita: Talvez exista mais de um tipo, servindo aspectos diferentes? Eu realmente não sei. Eu os julgarei quando encontrado com eles. Não que eu já tenha encontrado com algum.

Bastet

Eu temo que eles tenham finalmente partido desse mundo. Mais ou menos um ano atrás nós encontramos uma fossa repleta de cadáveres dos homens-gato, perto de Caithness. Bem, eu estou satisfeito que eles tenham morrido enfrentando os Uivadores da Wyrn, mas eu não sei se estou contente que eles tenham perdido tantos. Mais de uma matilha voltou das Terras Altas com notícias de Bastet lutando pelo outro lado. Eu espero que eles não tenham seguido os Uivadores para o abraço da Wyrn.

Bem, eu ouvi dizer que os gatinhos são mais numerosos em outras partes do mundo: América do Sul e África, aparentemente. Eu tenho certeza de que eles fazem um bom trabalho por lá. Eu? Eu realmente não poderia me importar menos. Eu nunca encontrei

nenhum deles vivo e, de qualquer forma, não vejo que uso eles podem ter para nós.

Rab intervém: Bem, agora você diz isso, guria, mas eu estava lá quando encontramos os cadáveres em Caithness. Se todos eles lutam tão bravamente quanto aqueles lutaram antes de morrerem, talvez tenham um uso para nós sim. No entanto, eu não me voluntário para ir procurar por eles.

Chuck acrescenta: Bem, eu já conheci Garou que definitivamente diziam conhecer os homens-gato em outras partes do mundo: América do Sul, África, esses tipos de lugares. Eu imagino que eles são bastante nervosos com a gente, mas enquanto eles ficarem onde estão, eu não dou a mínima.

Corax

Nós e os Corax somos velhos amigos. A visão de um dos caras emplumados chegando em uma assembléia para deixar alguma fofoca succulenta acalenta nossos corações, pois nós sabemos que haverá uma boa briga por vir. Nós não somos tão ruins em desenraizar a Wyrn por nós mesmos, mas os Corax são muito melhores. Sem dúvida quanto a isso. Eles podem farejar, ou seja lá o que eles fazem, a Wyrn melhor do que qualquer criatura na face da Mãe Gaia. Se você quiser guardar os preceitos da nossa Litanias, ouça um Corax sempre que puder.

Não apenas desviamos os nossos olhares para os Corax durante a Guerra da Fúria, nós ativamente os protegemos. Normalmente existem um ou dois em Tara todo o tempo. Todos os melhores Ard Rights sabem que ouvi-los é a chave para o sucesso da tribo. Eu me pergunto se Bron finalmente entendeu isso.

Geraint medita: O que Moira não mencionou é que eles são completamente inúteis em uma briga. Isso gera ressentimentos em alguns idiotas, mas a maioria de nós entende melhor.

Gurahl

Eles se viraram contra nós, certo? Há muito tempo quanto eles nos venderam para a Wyrn e os caçamos e exterminamos muitos deles, como deveríamos ter feito com os Uivadores. Essa é a história que os nossos bardos ainda cantam com orgulho. Ursos são criaturas temíveis quando se levantam, mas até mesmo eles podem cair perante uma matilha de Fianna trabalhando junto. Houveram alguns grandes feitos e algumas grandes canções que surgiram dessas brigas. A Guerra da Fúria se tornou algo terrível, e não se engane, há pouca dúvida na minha cabeça de que os Gurahl mereceram tudo o que tiveram.

Rab a apóia: É, eles nos traíram e morreram. Pena que mais dessas Fera não perceberam.

Geraint acrescenta: Contudo, a Mãe ainda pode nos surpreender. Eu tenho ouvido alguns contos...

Mokole

Tubo bem. Não acho que eu posso te ajudar com esses. Chuck?

Chuck ajuda: Bem, eu não poderia dizer que já

encontrei com um deles, mas eu ouço de amigos que confio que os Metamorfo-Dragão ainda estão no mundo. Eu uma vez ouvi uma Galliard cantando uma canção sobre um mundo antes do nosso, de um tempo muito diferente de qualquer coisa das nossas lendas ou das lendas humanas e foi algo de uma beleza tão estonteante que me levou às lágrimas. Pare de rir, Rab, ou farei você derramar várias lágrimas.

Eu perguntei a barda onde ele aprendeu a canção e ela me disse que aprendera durante uma aventura na Amazônia, enfrentando as forças da Wyrn com sua matilha. Ela ficou evasiva quando perguntei por detalhes, mas ela disse que existem coisas por aí com memórias que fariam nossas lembranças parecerem com as de um peixe de aquário. Eu aposto cem paus que era uma canção Mokolé. Alguém topa?

Nagah

Metamorfo-cobra? Você está brincando, certo? Isso é algum tipo de piada sombria como “São Patrício expulsou as cobras da Irlanda”? Veja, eu já ouvi muitos contos das Feras que foram supostamente exterminados na Guerra da Fúria por acreditar nos homens-cobra. Eu posso acreditar no povo do dragão, mas metamorfo serpentin? Daqui a pouco você vai dizer que existiam homens-porcos.

Rab acrescenta: Homens-preá! Homens-sapo! Homens-cobra! De jeito nenhum.

Nuwisha

Oh, Gaia. Os Nuwisha. Por que cargas d’água a Mãe criou uma raça inteira de Ragabash? Tudo o que fazemos precisa ser destrinchada e questionada? Eu não sei como lidar com eles na maioria das vezes, guria, a essa é a verdade. A favor deles, você nunca irá encontrar mais do que um de uma única vez e quando eles decidem atacar as forças da Wyrn, você pode se divertir com o olhar de surpresa na cara dos fomori enquanto eles morrem. Os Nuwisha também gostam de rir, beber e dançar tanto quanto nós.

O problema? Bem, eles são tão...

Rab entra na conversa: Insuperáveis? Sim, eles são. É por isso que eu os amo, especialmente o Velho. Eles estão sempre sorrindo e eles impedem que pessoas como você se levem a sério demais.

Ratkin

Miseráveis imundos. Esses bastardos procriam nos esgotos mais rápido do que coelhos com Viagra. Não há uma contagem de quantos deles existem lá embaixo. Bem, eu normalmente não teria problema com isso, a não ser pelo fato deles levarem a sério a matança de humanos. Quando a carnificina aleatória de um de nossos Parentes é o assunto, eu perco meu senso de humor. Por muito tempo eu estive atrás dos ratos, se eles apenas fossem um pouco mais discriminatórios na escolha de seus alvos.

Rab acrescenta: Sim, eles são uns bastardozinhos, mas quanto mais tempo eu passo nem cicatrizes, mais eu

concordo com eles. Quanto mais cedo eles exterminarem Londres da face da Terra, melhor, é o que eu digo.

Rokea

Bem, agora, os homens-tubarão soam como se fossem como os homens-cobra, não é? Bem, eu tenho uma certa autoridade para dizer que eles são de verdade. Um excursionista que conheci a um tempinho conversou um pouco comigo. Uma das coisas que ele me disse é que ele pegou uma carona pelo Atlântico em um pequeno iate. Eles pegaram um SOS de um outro navio e foram investigar. Você sabe o que ele encontrou por lá, bem longe do mar? Marcas de mordida. Marcas de mordida que eram a imagem cuspida dessas que os tubarões deixam. A tripulação do barco abandonado — aqueles que eles puderam encontrar — estava toda rasgada e mordida. A maioria dos cadáveres estava sumida. O que quer que eles carregavam tinha sido completamente destruído. Parece com algo que nós faríamos, não é? Eu diria que as antigas histórias eram verdade nesse caso, você não, guria? Os Rokea são os Garou dos mares.

Geraint reage: Sério? Isso é assustador. Eu nunca pensei que a Wyrn estivesse no mar. Há muito dele para se proteger. Talvez nós devêssemos nos envolver.

Rab registra seu desgosto: Como se não tivéssemos nosso próprios problemas. Pah. Preste atenção, se eles pudessem ajudar com aquelas refinarias no Mar do Norte, então nós talvez teríamos uma maior chance de batalha por aqui.

As Fadas

Bem, guria, uma coisa que Rab provavelmente não te disse é que eu estou com os Tuatha — é por isso que eu sei tanto sobre as outras criaturas que estão pela noite. Eu ouvi dizer que você quer saber sobre as fadas em particular. Eu tenho um conselho pra você: mantenha distância. Se você não gosta desse conselho, e eu posso ver nos seus olhos que você não gosta, escute bem o que eu tenho a dizer.

Você não saberia disso pelo meio como alguns Fianna falam hoje em dia, mas sempre fomos próximos das fadas. Existe uma boa quantidade de envoltório entre o nosso Povo e já vivemos um ao lado do outro o suficiente para que alguns de nós digam que temos sangue de fadas. Eu não sei se isso é verdade ou não e eu não acho que isso importa mais.

As fadas não são o que foram antes. Primeiro de tudo, elas não podem existir por si só mais. Elas precisam de um corpo humano para viver. O problema é que o corpo parece moldar o que elas são e agora muitas delas parecem ser mais humanos do que fadas. Algumas vezes, passar um tempo com eles é como ver uma terrível paródia de nossas próprias vidas. Elas riem, dançam e cantam, mas parece para mim que o seu Apocalipse está mais próximo do que a batalha que nós lutaremos.

A grosso modo, elas estão divididas em dos grupos: os seelie e os unseelie. Não é tão simples como “bom” e “mau”, e sim mais como luz e escuridão, talvez até mesmo

como abnegado e egoísta — apesar de que até isso possa ser um esforço. Chame-os de justificáveis e injustificáveis perigosos. Bem, nossas lendas dizem que eles costumavam governar cada um uma metade do ano e cooperar umas com as outras. Parece para nós que elas perderam essa unidade e são agora mais propensas a entrar em lutas do que nós. Oh, e existem mais de um tipo, também. Trolls, sidhe e algumas outras. Os sidhe são os líderes, pelo que podemos dizer, e o resto é a força de trabalho.

Elas ainda têm seus antigos truques, também. Muitas delas irão alegremente soltar um glamour sobre um de nós e leva-lo até o mundo das fadas. Não há Garou o suficiente no mundo para que possamos permitir a perda de muitos dos nossos para brigas com as fadas. Aqueles de nós que retornam, bem, os antigos contos sobre romances condenados e os amantes temperamentais parecem também ser verdadeiros. Eu já vi muitos Fianna atingidos pelas fadas afundarem tão profundamente no Harano como resultado de seu período entre o Povo Bom que a morte foi uma libertação para eles.

Elas também são imprevisíveis. Um dia elas irão jurar promessas imortais de realeza e lealdade conosco. No outro dia, não irão nos reconhecer e negarão conhecimento dos Garou, das fadas ou de qualquer coisa, exceto do mundo mortal. Então, por que continuamos a nos misturar com elas? Bem, nós realmente achávamos que as antigas alianças irão se sustentar. Por um breve momento, elas eram muito interessadas nos fomori, pensando que eles estavam fazendo algo para que os antigos inimigos delas, e nossos, os Fomorianos, retornassem. Então, de repente, elas decidiram que não era o caso, e se retiraram. Como eu disse, imprevisíveis.

Parece, para mim, que estão aproveitando uma última festa antes que o fim do mundo chegue. Antigamente, nós realmente acreditávamos que nossos primos feéricos iriam caminhar até a Planície do Apocalipse conosco. Agora, eu não acho que isso irá acontecer, e isso é uma puta duma vergonha.

Os Outros

A verdadeira ironia disso é que enquanto nossos aliados parecem estar entrando em colapso e morrendo, nossos inimigos prosperam e não me refiro apenas às forças da Wyrn.

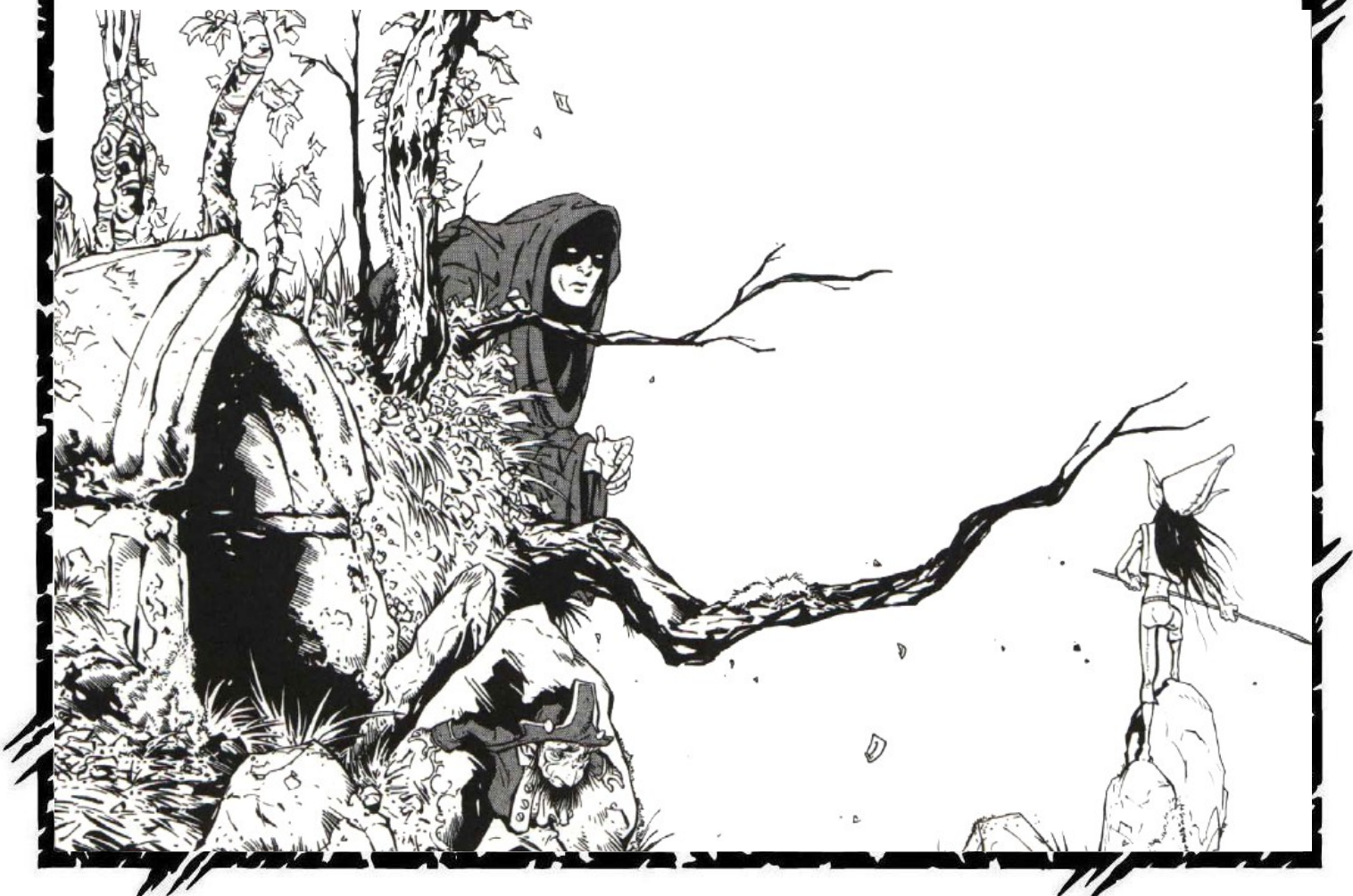
Vampiros

Nada de sexo, bebidas, comida a não ser sangue? Que bosta eles fazem toda a noite? E quem se importa? Eles são abominações contra Gaia. Eles estão contra tudo o que é querido por nós. Mais do que isso, eles são incapazes de aproveitar as coisas que tornam a vida interessante. Se você precisava de uma prova concreta de que eles são da Wyrn, aí está. Se quer o meu conselho, mate-os na primeira oportunidade, é uma piedade abençoada para o que quer que seja que eles costumavam ser.

Rab dá um sorriso forçado: Moira, algumas vezes você é uma jovem para o meu coração. Lembre-se que esses bastardos são duros e rápidos. Não os subestime.

Magos

Somos um povo hospitaleiro e tudo mais, algumas vezes deixamos as fadas nas quais confiamos entrarem dentro das divisas de nossos caerns, mas nós nunca,



nunca deixaríamos um feiticeiro propositalmente perto de um deles. Eles são uns pequenos bastardos egoístas, obcecados com sua própria visão do mundo, e vêem a generosidade da Mãe como algo que eles podem colher sempre quando quiserem. Eles abusam da hospitalidade, ou assim dizem os contos, e não respeitam a Mãe de todos nós. Isso deve dizer a você tudo o que precisa saber.

Certamente que nós possuímos ligações com os antigos Druidas mortais, séculos atrás, mas se restou algum deles, eles estão tão bem escondido que podem muito bem estar mortos. Certamente nossos Theurges não tem nada para fazer com esses seguidores da Nova Era e Wicca que dizem lembrar dos antigos modos. Hah. Nós sabemos ainda melhor. Os rituais que compartilhávamos com os Druidas não têm nada a ver com essas ridículas imitações inventadas um século atrás.

Oh, sim, e alguns dos feiticeiros sobreviventes parecem servir a Wyrn. Como eu disse, nunca devem ser confiados.

Aparições

Och, bem, nunca tivemos muito para fazer com eles. Se você não puder enxergar que seu tempo se foi, então você merece tudo isso. Amamos nossas vidas, mas sabemos que se seu tempo chegar, você irá encarar com o coração leve o que quer que Gaia tenha traçado para você em seguida. Eu ouço histórias de que alguns desses bastardos miseráveis começaram a sair de suas sepulturas. Eu digo para você mandá-los de volta para lá quantas vezes forem necessário, até que eles aprendam sua lição.

Caçadores

Se você quer um sinal concreto de que o Fim está próximo, é que as fogueiras da Inquisição estão queimando novamente. Nos últimos anos, mais de uma matilha foi atacada por humanos que pareciam ser resistentes ao Delírio. Certamente nenhum deles foi reconhecido como Parente, e eles não fediam à Wyrn. Alguns deles até mesmo pareciam ter dons tão poderosos como os nossos.

O que me incomoda um pouco é que eles apenas aparecem quando atacamos humanos que estão corrompidos pela Wyrn, ou quando nos misturamos entre a sociedade humana. Dada a nossa relação com nossos Parentes, não é surpresa que já lidamos com eles

mais do que os outros. Alguns deles até mesmo se aproximaram e tentaram conversar. Eles foram mortos pelo bem do Véu, claro, mas ainda me incomoda o fato deles parecerem ser um pouco mais do que humanos normais com alguns dons.

Rab conclui a discussão: Moira, guria, pare de assustá-los com esses contos de nojentos caçadores de monstros. Och, eles estão por lá, todos bem. Eu conheço um ou outro que operam perto daqui. Mas saiam do caminho deles e se comporte entre os humanos e eles não serão grandes problemas. Sempre houveram caçadores de monstros. Sempre existirão caçadores de monstros, até que o Apocalipse chegue. Nós cuidaremos deles, como sempre fizemos.

Agora, se todos vocês já tiverem terminado de esvaziar suas canecas, nós precisamos ir para o caern, se formos nos unir aos outros. Há glória a ser conquistada essa noite, não há?

Consequências

Na luz cinzenta da irresoluta aurora, Nada ouviu risos e lágrimas misturadas. Alguém — ela não podia ver quem, e não se importava de verdade — entregou a ela uma garrafa. A rápida sensação que queimou sua garganta e estômago deu um breve conforto a ela, antes que seu metabolismo lidasse com tudo isso. Ela passou a garrafa relutantemente.

Ela não tinha idéia se Rab ainda estava vivo. A última vez que ela o vira ele estava se lançando contra três Uiva... Espirais Negras, cantando uma canção de júbilo e de batalha enquanto lutava. Então ela foi golpeada em um dos lados e perdeu o rastro dele na batalha que se seguia. A luta tinha sido marcante. Para bêbados e lascivos, os Fianna lutaram com uma ferocidade desesperadora que ela nunca imaginara. Ela sinceramente esperava que o resto deles tivesse conseguido.

Enquanto ela observava os sobreviventes descendo a colina, um apoiando o outro. Risadas se erguendo sobre os choros dos feridos — e mortos — ela se perguntou se ela realmente queria ir para os Balcãs depois de tudo. A única coisa que ela sabia é que estava viva e nessa noite ela iria se unir aos Fianna para celebrar o fato.



Capítulo Três: Presas e Chifres

“Você vai me ajudar a encontrar meu caminho através da charneca de Shielness?” ele perguntou.

“Você não pode encontrá-lo hoje a noite”, ela respondeu, em um tom suave, e com um sorriso o enfeitou, mostrando os mais brancos dentes.”

— George McDonald, “The Gray Wolf”

Nos milhares de anos de sua história, os Fianna se tornaram um tanto distintos de seus outros irmãos Garou. Vivendo em meio a pântanos, montanhas e densas florestas, tocados pela magia e pelo sangue das fadas, eles desenvolveram tradições sem igual e Dons desconhecidos pelas outras tribos. Tribos que vêem os Fianna como meros beberrões e poetas selvagens os fazem um grande desserviço — e os subestimam ao custo deles próprios.

Similaridades:

Sabores dos Fianna

Tribos são mais relacionamento consanguíneo; elas têm culturas, ligadas por tradição, histórias, e crenças. O que aqui segue são várias características que tipificam Fiann e jogadores podem adicionar vários de seus toques em seus personagens para fazê-los um pouco mais distintos. Isso não quer dizer que os companheiros de matilha vão zombar de um Fiann sem tatuagens que se recusa a pegar as cabeças dos seus inimigos e levá-las ao caern; apenas generalizando, os Fianna dirigem-se à maioria dessas tendências culturais de certa forma

extensivamente, além do mais (em alguns casos) por deliberadamente rejeitá-las.

Números

Todos os Garou reconhecem o poder cultural e sobrenatural dos números, sendo o maior desses números o três. Alguns rituais requerem três dias de preparação, por exemplo. A Deusa é representada em três formas (Virgem, Mãe, Anciã), e diversos totens, do mesmo modo, possuem três formas. Existem exatamente três forças fundamentais — a Wyld, a Weaver e a Wyrn — batalhando na Tellurian. Mas os Fianna são quase obsessivos em sua atenção com o número. A doutrina é organizada em grupos de três (como por exemplo: “As Três Maiores Virtudes” ou “As Três Coisas que Constituem um Rei”) conhecidos como tríades. Seitas consideram matilhas que possuem três ou nove (três vezes três) membros auspiciosas. Viajantes podem pedir por três dias de estadia em um caern. Um Fianna que vê qualquer coisa três (ou múltiplos de três) vezes receberá um alerta; dois ou quatro corvos em uma árvore podem ser ignorados, mas três serão considerados um sinal. Outros números significativos são o cinco, nove (três

vezes três, um número particularmente poderoso), dezessete, trinta e três e oitenta e um (nove vezes nove), mas não são tão penetrantes quanto o simples três.

Virtudes

As Três Virtudes são Hospitalidade, Generosidade e Bravura. O último é comum o bastante entre lobisomens, mas os dois primeiros são intrínsecos com o orgulho particular dos Fianna. Compartilhando uma fogueira ou uma série de paredes fortes pode significar a diferença entre a vida ou a morte, mas até mesmo se não, mostrando hospitalidade garante status para o doador. Honrando dando ao convidado mais do que as necessidades nuas também refletirão bem sobre quem tem esse deleite. Até o mais pobre Fianna vai frequentemente “por pelos ares” pelos hóspedes, alimentando-os mais que com o que pode dispor e pondo os convidados nos melhores quartos (ou ao menos o canto do caern que está fora do vento). É esperado que os convidados dêem algum retorno, normalmente histórias ou ocasionalmente presentes (embora seja considerado bastante rude para fazer alguma conexão direta entre a hospitalidade e o presente; isso deveria parecer como se o presente teria vindo de qualquer maneira). As regras da hospitalidade podem ser complicadas, mas uma compreensão básica normalmente é tudo o que é exigido.

Adornos

Uma Fiann no ônibus pode se parecer com qualquer outra Maria. Mas longe de olhos mundanos, os membros da tribo tendem a se vestir muito distintamente ou até de formas exibicionistas. Alguns usam roupas brilhantes, mas vários artigos revelam um vestuário para exibir suas tatuagens e jóias. Hieróglifos tatuados ou trabalhos ornamentais de trançados e nós em cordas tatuados denotando status ou feitos são comuns, embora escarificações rituais e até marcar a ferro quente é uma tendência entre os membros mais jovens da tribo. Muitos Fianna também são adoradores de pedras preciosas, em meio a brincos, torcs, braceletes ou anéis. Amizades podem ser cimentadas pela troca de braceletes. Até mesmo os membros da tribo mais pobre ou menos ostentosa têm uma tendência para artigos e adornos naturais, como chapéus e até mesmo videiras trançadas.

Onde o Uísque Corre como Vinho

De todos os estereótipos fixados sobre os Fianna pelas outras tribos, o mais prevalecente deles são suas bebedeiras; é dito que eles consomem qualquer coisa com álcool, e bastante. Como muitos estereótipos, este é um exagero total com uma semente de verdade. Fianna brigões perpetuam frequentemente o estereótipo bebendo em competições com outras tribos, mas alguns Fianna certamente não são bebedores. Beber socialmente é comum, obviamente, mas muitos bebem “ritualmente”, dando uns goles cerimoniais antes ou depois de assembléias ou em outras ocasiões especiais. Esses goles normalmente simbolizam algo, seja de um hidromel feito no caern, um uísque “da terra natal” (independente de

qual “terra natal” seja) ou talvez um brinde em memória do fundador da seita. Muitos Fianna vêm a bebida como um dos prazeres de vida a ser saboreado, porém não mais (e frequentemente menos) importante que festejando, dança, sexo, ou música.

Porque os Fianna desenvolveram sua reputação de bebedores, isso não é completamente claro. Talvez os Fianna possam lidar mais com a bebida devido ao uso de certos Dons que evitam que eles fiquem muito bêbados — um lobisomem bêbado é uma criatura ainda mais perigosa que um sóbrio e nada arruína um encontro como um frenesi espontâneo. Ou talvez seja um ponto de orgulho, já que muitos Galliards afirmam que os Fianna inventaram a destilação (e brigam com a Cria de Fenris sobre quem inventou o hidromel). Certamente, os Theurges Fianna descobriram como dar propriedades místicas a suas bebidas.

Arte e Cultura

Apesar da idéia de que os Galliards compõem metade da tribo ser exagerada, os Fianna possuem certos padrões a se manter. Como regra, eles respeitam as artes em geral e narrativa de histórias em particular, pois é assim que sua cultura, conhecimento e história são passadas. Espera-se que a maioria dos Fianna seja capaz de contar uma história de modo razoável e matilhas geralmente estão em disputas para reunir (ou inventar) as melhores histórias. Reuniões na lua minguante são comuns nas seitas Fianna, já que os Dançarinos da Lua ensinam e divertem os demais através de canções e antigos contos. Alguns Fianna aprendem artes raras ou mortas tais como a cervejaria, confecção de barcos e tecelagem para preservá-las para as gerações futuras; a preservação da cultura é sempre um objetivo honroso.

Troféus de Guerra

Mas não pense que o amor pelo conhecimento e pela vida detrata a prioridade principal de um Garou como defensor de Gaia. Para os Fianna, a paixão pelo amor e música se transforma facilmente no júbilo selvagem de rasgar carne sem perder nada em nada na tradução.

Os Fianna são inveterados colecionadores de troféus. Depois de derrotar um inimigo digno (ou vários inimigos menores), muitos Fianna pegam algo do caído, como um pedaço ou uma arma. Um dos mais apavorantes troféus que os Fianna procuram é a cabeça decepada do inimigo. Nos tempos antigos, a cabeça era considerada o local de poder do guerreiro e a tradição de caçar cabeças ainda continua nos dias de hoje. Alguns preservam seus troféus em óleo, enquanto outros os colocam em postes, em pilhas de pedras ou em muralhas ao redor do caern. Os anciões nem sempre aprovam essa prática, preferindo tomar itens a membros do inimigo, uma vez que um corpo desarmado é muito menos perceptível para a polícia e a imprensa que um corpo sem a cabeça. Ainda assim, os Ahroun mais tempestuosos, especialmente aquelas matilhas que seguem Morigu ou outros totens de guerra, fazem da caça às cabeças um esporte.

Línguas Celtas

Muitos Fianna se orgulham da habilidade de falar em pelo menos uma língua celta. Muitos Galliards conhecem várias. Tal conhecimento é útil na compreensão dos antigos contos. Em uma escaramuça, essas línguas podem ser usadas como um código; um Espiral Negra ou fomor podem entender a língua Garou tão bem quanto o inglês, mas provavelmente estarão desorientados quando o líder da matilha der seus comandos em Córnico.

Existem dois ramos sobreviventes das línguas celtas, conhecidos como Línguas Goidélicas ou “q-Celtas” (Gaélico Irlandês, Gaélico Escocês e Manês) e Línguas Britônicas ou “p-Celtas” (Galês, Córnico e Bretão). Cada língua era ainda dividida em numerosos dialetos, a maioria dos quais está extinta. E claro existem as antigas formas das línguas, como o Antigo Galês, o Médio Bretão e assim por diante, o que pode ser difícil ou impossível para um conhecedor da versão moderna conseguir traduzir. Pouco se sabe sobre as línguas celtas continentais, como a língua Gaulesa. Ocupações sucessivas as erradicaram e agora elas sobrevivem apenas nas bocas de um punhado de Dançarinos da Lua dedicados. Uma razão para isso é que os antigos não eram amplamente letrados e passavam sua cultura oralmente. Quando eles escreviam qualquer coisa normalmente era em um alfabeto estrangeiro, tal como o grego ou romano. O único sistema indígena de linguagem escrita que sobreviveu à passagem do tempo é chamado de Ogham. Encontrado majoritariamente na Irlanda e na Bretanha ocidental, ele consiste em linhas que radiam em ambos os lados de uma ponta de um monumento de pedra (apesar de que se acha que era usado também em postes e estruturas de madeira).

E já que estamos falando sobre línguas celtas aqui, é um bom lugar para se dizer que **Celt** é pronunciado como **Kelt** quando se refere aos povos, culturas, línguas etc. e **Selt** quando se refere a certas pontas de machado feitas de pedra e equipes esportivas.

Um Rei Sem Deformidades

Os Garou respeitam cicatrizes de batalha; elas são a maior justificativa para o título de “Guerreiros de Gaia”. Mas os Fianna também acreditam que os mais fortes e os melhores devem ser os líderes. Apesar de não ser um mandato, não é incomum que um righ com uma deformidade permanente se demita. Ao mencionado righ será quase sempre dado um lugar de grande honra na seita, com o título apropriado (“Senhor da Guerra”, “Mestre da Lei”, e assim por diante) e servirá como um Beta. Mas um cliath amputado deve se resignar que enquanto por mais que ele avance em posto na tribo, ele nunca será um righ. Claro que suas chances são muito, muito maiores que a de qualquer impuro da tribo. Sendo

direto, um impuro raramente é considerado para as posições importantes na seita e nunca seria permitido que ele liderasse como um righ. Lá no fundo, a maioria dos Fianna acredita que as falhas corporais de um impuro correspondem às falhas de espírito.

Antecedentes

Apesar dos Fianna não sofrerem restrições de Antecedentes, existem algumas tendências que aparecem dentro da tribo. Aqui estão algumas sugestões para quando for escolher Antecedentes para um personagem Fianna, tanto para explorar quanto para contradizer.

Aliados e Contatos

Um povo amigável, os Fianna geralmente possuem amigos e amigos de amigos, conexões por todos os lugares, incluindo departamentos de polícia, círculos políticos, anéis de contrabando, ativistas sociais e ambientais, atendentes de bares... A lista é quase infinita. Os Aliados Fianna geralmente são Parentes bem posicionados, ou para alguns jovens lobisomens particularmente carismáticos e amorosos, vez ou outra, são também amantes.

Ancestrais

Devido ao fato deles (discutivelmente) conhecerem a história tribal melhor que qualquer um, os Fianna possuem uma relação mais próxima com os espíritos daqueles que se foram. O Fianna comum pode recitar sua linhagem por várias gerações e alguns chegam até os espíritos ancestrais mais proeminentes pelo menos uma vez. Esse é um Antecedente bastante apropriado para os personagens Fianna; aqueles com uma habilidade inata de canalizar seus ancestrais são altamente valorizados.

Fetiches

Como dito em outros lugares, os Fianna possuem os fetiches em alta reverência. Por essa razão, é raro para um jovem Cliath possuir um fetiche mais poderoso que um amuleto ou dois. Um ancião ou uma seita pode até mesmo reter a herança de família até que o jovem Garou seja digno de portá-la.

Parentes

Um Fianna sem Parentes tem a piedade de seus aliados. Família é crucial para a tribo, a fonte do apoio, alegria e estímulo na guerra contra a Wyrn. A maioria dos Fianna tem pelo menos um ou dois pontos nesse Antecedente; até mesmo impuros podem contar com **algum** apoio de seus familiares mortais.

Mentor

A maioria dos Fianna sente a obrigação de ensinar uma coisa ou outra para os filhotes sobre a tribo e a cultura dos Garou; nenhuma seita Fianna que se respeite permite os jovens obter posto sem uma boa base dos modos da tribo. Instrução é geralmente um assunto da seita, com os Fianna de posto mais alto, em algum grau, contribuindo na educação dos filhotes. Ainda assim, não é incomum para um ancião assumir um interesse especial

em um jovem Fianna e guiá-lo em seu caminho.

Raça Pura

Os Fianna respeitam o sangue dos heróis tanto quanto qualquer Garou e seu conhecimento das linhagens dos heróis rivaliza com o dos Presas de Prata. Isso não quer dizer que eles são obcecados em controlá-las, como os Presas. Numa tribo grande e dispersa como os Fianna, a Raça Pura será diluída. A Raça Pura não é nem mais nem menos comum que para as outras tribos.

Recursos

Dinheiro? O único valor do dinheiro é em uma coleção de coisas *realmente* valiosas, dizem os Fianna. O Fianna típico (se é que existe tal criatura) não mantém uma grande conta bancária. A riqueza normalmente está na forma de posses de terras, para isso um Fianna “rico” deve possuir grandes áreas de terra que ele luta para pagar seus impostos. Dinheiro geralmente serve para ajudar os Parentes em necessidade, para dar presentes e realizar festas. Um gasto com jóias, boas bebidas, boas músicas e muita comida esvaziaria a carteira com o tempo, mas os Fianna gastam seu dinheiro de maneira mais digna (para não dizer divertida) do que acumulando-o.

Rituais

Apesar dos Fianna normalmente terem um ou dois rituais menores nas mangas durante o Ritual de Passagem, eles normalmente estão ocupados demais aprendendo histórias e contos para gastar muito tempo aprendendo rituais. Apesar disso, não é incomum ou difícil para um jovem guerreiro aprender o Ritual da Vanglória ou um druida adquirir o Ritual de Dedicação do Talismã.

Totem

Generosidade é uma virtude para os filhos do Cervo numa matilha mista os Fianna provavelmente serão os que mais doarão, em termos de devoção, pontos de Gnose e Antecedente ao totem da matilha. Dito isso, não é nem mais nem menos comum para um Fianna estar em uma matilha com um totem benfeitor.

Habilidades

Luta-Livre (Talento)

Hogan estava arfando na grama. A queda tinha tirado do ar de seus pulmões. “Eu diria que você já fez esse tipo de coisa antes,” ele por fim conseguiu respirar.

“Bem, eu não gosto de me gabar,” respondeu Rory, “mas meu tio me ensinou o velho ‘pegar-e-acotovelar’ antes da Mudança. Ele dizia que se eu não aprendesse um estilo de luta de um cavaleiro, eu provavelmente mataria alguém na primeira vez que colocasse as mãos nele.” Ele esticou sua mão ao oponente caído. “Mas já que você é novo na seita, eu lhe dou outra chance de me mostrar do que é capaz. Melhor de três, certo?”

Luta-livre é uma categoria geral para artes marciais de apresamento, geralmente usada como meio não-letal de se demonstrar grande talento físico. Força e massa são importantes, mas velocidade e técnica podem ganhar o dia contra um oponente mais pesado. Praticamente toda cultura possui alguma forma de luta-livre, desde o pankration grego até o sumô japonês, e muitas possuem variantes. Brigões como eram, as nações celtas desenvolveram praticamente uma dúzia de variações. Alguns estilos são altamente ritualísticos, enquanto outros são “pegue-se-puder”. Note que a “luta-livre profissional” não é exatamente abrangido por esse Talento, mas por uma combinação de Luta-Livre, Esportes e Performance.

- Novato: Você nem sempre levava a pior nas brigas no parquinho.
- Experiente: Você pode dizer quais dos populares lutadores profissionais têm uma real experiência e quais são apenas acrobatas.
- Competente: Sua habilidade vai muito além de puro talento.
- Especialista: Outros lutadores observam suas lutas em busca de dicas.
- Mestre: Você é uma lenda da arena.

Possuído por: Brigões, atletas, lutadores profissionais, lutadores de rua.

Especializações: Greco-Romana, Pegar-e-Acotovelar, Carachd Uibhist, arremessos, apresamentos.

Cultura das Fadas (Conhecimento)

“Johnny, quer dizer que você vendeu aquela ótima lança?”

“Por um grande saco de moedas de ouro, não menos. Aqueles caras de River Fork viram a lança nos Jogos e eles tinham que tê-la. Veja só isso...” Johnny puxou o saco de veludo e abriu. Folhas secas saíram de lá, se espalhando nos ventos de novembro.

Brian sorriu. “Não fique tão surpresos, guri. O Povo de River Fork estão entre o Povo Justo. Você foi enganado, mas tudo bem, você foi sortudo — eles podiam ter tentado comprar o seu primogênito! Hah hah hah... heh... uh, o pequeno Jeremy não apareceu por aqui, apareceu?”

As fadas figuram significativamente nas lendas e na cultura Fianna. Nem todo Fianna já encontrou um changeling ou barganhou com uma fada da água, mas como uma tribo, eles conhecem mais sobre essas maravilhosas criaturas que qualquer outra tribo. Cultura das Fadas representa um conhecimento geral das leis das Fadas e como reconhecer várias magias, espíritos e criaturas feéricas. Esse não é um profundo conhecimento possuído por changelings e outras fadas, mas sim uma versão estrangeira, conquistada através de antigos contos, sagas e dura experiência. Ainda assim, os reinos das fadas são sutis e traiçoeiros, saber a etiqueta das labirínticas e perversas leis feéricas pode significar a diferença entre um impressionante Dom e cem anos passados como uma

árvore no bosque do Portal de Arcádia.

Note que a posse desse Conhecimento *não* autoriza que você aja como se seu personagem tivesse lido **Changeling: O Sonhar**. Seu Narrador não é obrigado a fazer as fadas corresponderem às informações encontradas nesse jogo e em certos níveis, muito do que está naquele livro é inacessível mesmo para os mais sábios Garou. Essa Cultura cobre discernimento social e um conhecimento geral de como certos tipos de fadas agem em várias situações e não um profundo conhecimento de seus poderes específicos e de suas fraquezas. O Narrador é o árbitro final de que conhecimento é acessível a você, mesmo com cinco pontos nesse Conhecimento — e não o livro de **Changeling**.

- Estudante: Você já ouviu os contos ao redor da fogueira.
- Universitário: Você sabe um pouco sobre o Povo Justo.
- Mestre: Você sabe o que não comer em um Salão Unseelie.
- Doutor: Você pode fazer uma boa barganha sem perder o seu primogênito.
- Catedrático: Se Tam Lin soubesse tanto quanto você, a rainha não o teria pego na primeira vez.

Possuído por: Thuatha de Fionn, Theurges.

Especializações: Glamour Feérico, Modos Feéricos, Changelings, Charadas, Portal de Arcádia, Corte Seelie, Corte Unseelie.

Dons

Novos Dons de Augúrio

Esses dons são, claro, primeiro e, sobretudo, Dons Fianna, e podem ser comprados por Fianna de qualquer augúrio como Dons de tribo. No entanto, os Narradores podem achá-los apropriados para o uso de outro Garou do augúrio em questão. Assim, Neblina da Guerra pode ser tratado como um Dom Ragabash de Nível Quatro, um Dom Galliard de Nível Quatro e um Dom Fianna de Nível Quatro, se o Narrador assim quiser.

Ragabash

• **Neblina da Guerra (Nível Quatro)** — Não importa quão disciplinado seja um exército ou quão planejado foi um ataque, um campo de batalha é caótico. Fumaça, barulho, inimigos ocultos e medo podem levar à desorganização. Mesmo nos tempos modernos, uma identidade confundida pode levar a mortes por “fogo amigo”. Esse Dom amplia esse problema até um efeito devastador. Um comandante pode não ver os inimigos que avançam ou ver os adversários onde eles não estão; um exército pode atacar aliados ou confundir um comando para “avançar” com um comando de “recuar”. Esse Dom é ensinado por um espírito-corvo ou outro espírito trapaceiro.

Sistema: O Garou canta, uiva ou toca uma canção assustadora (gaitas de foles são comuns), gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Performance (dificuldade 8). Se for bem sucedido, os inimigos que estiverem no alcance do som devem fazer um teste normal de Percepção para cada sucesso para ficarem plenamente consciente do que acontece à sua volta. Eles



perdem um sucesso nesse teste para cada sucesso obtido pelo jogador; se o resultado final for sucessos negativos, conta como uma falha crítica. Zero sucessos em Percepção indicam uma confusão, enquanto em uma falha crítica o alvo interpreta erroneamente o que ele enxerga. O Dom dura enquanto a canção ou uivo continua, mas o cantor deve concentrar na canção (e assim não pode participar do combate ou de outra atividade extenuante).

MET: O Garou toca e executa sua canção, gasta uma característica Gnose e faz uma Disputa Social (reteste com *Performance*). Com sucesso, todos os inimigos ao alcance do som devem fazer uma Disputa Mental no início de cada turno (a critério do Narrador, isso pode ser executado como uma disputa em conjunta, para não haver tanta burocracia). Caso vençam, os inimigos não são afetados; em um empate, o adversário sofre uma penalidade de três Características em qualquer disputa perceptiva ou relativa à visão; caso perca, o adversário se perde durante o turno, devido à dificuldade para se enxergar.

Clallard

- **Devaneios (Nível Dois)** — Esse Dom faz com que a mente da vítima se perca em suas memórias. Apesar de ocasionalmente poder encontrar lembranças úteis, ele serve principalmente para fazer com que alguém fique menos observante ou menos concentrado no que está fazendo. Um espírito ancestral ensina esse Dom.

Sistema: Teste Manipulação + Enigmas (dificuldade Força de Vontade da vítima). Para cada sucesso, a dificuldade dos testes da vítima relacionados a Atributos Mentais aumenta em um, até um máximo de 9 (representando lembranças mais fortes e mais vívidas). Os efeitos duram um minuto por sucesso ou até que a atenção do alvo seja desviada. (Por exemplo, um guarda que fique cinco minutos sob os efeitos de Devaneios provavelmente não vai perceber o Ragabash pulando o muro — mas se perceber, ou se o Garou atacá-lo, os efeitos cessam). O Fianna não pode controlar diretamente o que irá passar pela cabeça da vítima, mas é capaz de influenciar o tema (“É, Gorm, lembra daquela festa em Standing Stone? E da dançarina, ela num era uma coisa...”).

MET: Faça uma Disputa Social Estática contra a Força de Vontade do alvo (reteste com *Enigmas*). Com sucesso, o alvo irá sonhar acordado e sofrerá uma penalidade de duas características em Disputas Mentais. Algo que o tire de seu devaneio — um ataque, um barulho alto, ser sacudido — irá encerrar os efeitos do Dom. Se o alvo não estiver acordado, o Dom dura por cinco minutos.

- **Neblina da Guerra (Nível Quatro)** — Como o Dom do Ragabash.

Novos Dons Fianna

- **Luz das Fadas (Nível Um)** — Esse Dom é um dos favoritos dos trapaceiros, que podem criar uma porção de

uma luz (normalmente branca, azul ou verde) fantasmagórica. A luz pode ser direcionada pelo Fianna, mas é muito fraca para iluminar mais que um metro. Devido ao fato de poder ser vista à distância, ela é útil para sinalizar durante a noite, para não mencionar que pode distrair ou enganar os outros — um fato que os trapaceiros não deixam passar. Esse Dom é ensinado por um espírito fada ou espírito dos pântanos.

Sistema: O Garou testa Raciocínio + Enigmas (dificuldade 6). A luz aparece em qualquer lugar dentro do campo de visão do Garou. Ela pode se mover até 9 metros por turno. A luz dura um turno por sucesso, mas irá durar toda uma cena ao custo de um ponto de Gnose.

MET: Faça uma Disputa Mental (reteste com *Enigmas*). Com sucesso, a luz aparece e dura por dois turnos. Gaste uma Característica Gnose para fazer durar por uma cena.

- **Salto do Salmão (Nível Um)** — As antigas lendas dizem sobre os guerreiros Fianna saltando sobre seus inimigos e atravessando os rios sem molhar os seus pés; esse Dom é uma maneira como eles faziam isso. Ensinado por um espírito do salmão ou um espírito ancestral, esse Dom funciona de maneira idêntica ao Dom Lupino: Salto da Lebre

MET: Como o Dom Lupino: *Salto da Lebre*.

- **Uivo do Invisível (Nível Dois)** — Assim como os povos antigos tinham poder nas conexões entre os opostos (dia/noite, meia luz/meia sombra, etc), também fazem os Fianna que aproveitam suas conexões com o mundo espiritual e o reino físico para agir do outro lado da Película. Esse Dom permite que um uivo de um lado da Película ecoe até o outro lado. É ensinado por um Bean Si assim como por espíritos de animais que fazem barulho sem serem vistos, como sapos ou insetos.

Sistema: O Garou testa Gnose, dificuldade igual à Película, depois ele uiva ou fala por um turno completo; o som será claramente audível em ambos os lados da Película. O Narrador é livre para determinar o quanto pode ser dito em um turno.

MET: O Garou faz uma Disputa de Gnose Estática contra a Película (reteste com *Ocultismo*). Com sucesso, ele pode uivar ou falar por um turno inteiro, e ser claramente ouvido em ambos os lados.

- **Sorte Justa (Nível Dois)** — Um Fianna com esse Dom tem uma vasta tendência para a sorte. Ele recebe uma boa mão nos jogos de cartas, sua caça é sempre farta ou o vento muda a tempo dele farejar uma emboscada. Um espírito feérico ou do destino ensina esse Dom.

Sistema: Com o gasto de um ponto de Gnose, o jogador pode refazer qualquer teste que tenha falhado ou tirado uma falha crítica. A decisão deve ser feita imediatamente após a falha. Esse Dom só pode ser usado uma vez por cena.

MET: Ao gastar uma Característica de Gnose, o jogador ganha um reteste em uma disputa perdida. O uso desse Dom deve ser imediatamente após uma disputa perdida. O segundo resultado permanece. O Dom pode ser usado apenas uma vez por cena e não mais do que

duas vezes por sessão.

- **Dança da Lança (Nível Dois)** — Os antigos contos falam sobre os Fianna que arremessavam lanças enquanto se equilibravam nas traves das carruagens a toda velocidade ou até mesmo atravessavam um exército pulando de lança em lança. Esse Dom dá aos Fianna a habilidade de se equilibrar nas menores superfícies, sejam elas cordas, postes ou até mesmo na ponta de uma lança. Caso tenha sucesso, o Garou não recebe dano por pisar ou se apoiar em objetos afiados, mas pode ser ferido de outras maneiras normalmente. Um espírito pássaro ou um espírito ancestral pode ensinar esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Destreza + Esportes (dificuldade variável: 5 para se equilibrar nas costas de um cavalo a galope, 6 para se equilibrar em bola rolante, 8 para correr por uma corda, e 9 para se equilibrar na ponta de uma lança). Narradores podem exigir sucessos adicionais para feitos mais difíceis (por exemplo, o cavalo parte em disparada, ou a corda sob fortes ventos). Os efeitos duram por uma cena.

MET: Gaste uma Característica Gnose e faça uma Disputa Física Estática (reteste com *Esportes*), com a dificuldade baseada na tentativa. O Narrador pode pedir testes adicionais caso o feito se torne mais desafiador. O Dom dura por uma cena ou combate.

- **Chama Visceral (Nível Dois)** — Fúria e conflitos internos fazem maravilhas para a criatividade. Alguns Fianna usam esse princípio em novas e potencialmente perigosas formas, direcionando um pouco de sua Fúria interna para abastecer seus instintos criativos. Apesar do trabalho ser mais intenso, ele é também colorido pela Fúria, refletindo a fúria redirecionada da alma do Fianna. “Sublime” e “pacífico” não são palavras associadas aos trabalhos produzidos por esse Dom. Por outro lado, forjar armas tem uma nova repercussão, atraindo espíritos da Guerra e da Fúria (-1 de dificuldade no Ritual de Fetiche). A própria Brigid ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Um teste bem sucedido acrescenta um sucesso automático no teste apropriado de Ofícios, Expressão ou Performance. Uma falha crítica exige que seja feito um teste de Fúria imediato para o frenesi. Apenas um teste por projeto é permitido. Usar esse Dom mais de uma vez por mês é exigente e perigoso; cada uso adicional durante o período de um mês aumenta a dificuldade em um.

MET: Gaste uma Característica Fúria e faça uma Disputa de Força de Vontade. Com sucesso, o Garou ganha um reteste para um teste de *Ofícios*, *Expressão*, *Performance*. Perder essa disputa requer um teste para frenesi. Esse Dom pode ser usado apenas uma vez por mês, e uma vez por projeto.

- **Perfurar a Asa do Falcão (Nível Três)** — Conhecido como A Lança de Lleu pelos Fianna Galeses (que dizem ter descoberto o Dom), um Fianna com esse Dom pode arremessar uma lança tão longe quanto uma flecha e afundá-la profundamente em seus adversários. Fianna espirituosos podem até mesmo atravessar portas

grossas ou acertar um inimigo no topo de um telhado alto — ou perfurar o coração pútrido de um Sanguessuga. Um espírito ancestral ensina esse Dom.

Sistema: O Fianna deve concentrar na arma por um turno e fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Ele então gasta um número variável de pontos de Gnose. Cada ponto de Gnose dá a ele dois dados adicionais, que podem ser divididos entre a parada de dados de ataque e de dano. Os dados podem também serem usados para aumentar a distância de voo da lança (18 metros por dado). O Dom não funciona com nenhuma outra arma, nem mesmo com uma lança de pique — apenas com lanças de arremesso.

MET: O Fianna gasta um turno se concentrando e faz uma Disputa de Força de Vontade. Com sucesso, o Fianna pode gastar até quatro Características de Gnose para usar em *uma* das seguintes opções: aumentar a distância de voo da lança em 18 metros (ou menos para locais menores); como Características bônus para a disputa do arremesso da lança; ou aplicar como ferimentos. Esse Dom funciona apenas em lanças de arremesso.

- **Formas de Cernunnos (Nível Cinco)** — Lendas celtas dizem sobre heróis que se transformavam em animais, seja para fugir, para caçar ou espionar. Cernunnos, o Deus Cornífero era o mestre dos animais; com esse Dom o Garou é capaz de passar sua forma para a de qualquer animal. Um espírito da Wyld ou feérico ensina esse Dom.

Sistema: Como no Dom Ragabash: *As Mil Formas*, com a limitação de que feras míticas não são possíveis, mas com a adição de que outra pessoa que esteja *disposta* pode ser transformada ao custo de dois pontos de Gnose e +1 de dificuldade. A referida pessoa não pode voltar a sua forma normal sem a ajuda de outra pessoa que conheça esse Dom.

MET: Como no Dom Ragabash: *As Mil Formas*. Criaturas míticas não são opções dessa versão do Dom. O Fianna pode transformar um outro participante que esteja disposto, por duas Características de Gnose e uma Característica adicional à dificuldade. O segundo participante precisa da ajuda de alguém que conheça o Dom para se transformar de volta. Alguém que conheça o Dom *As Mil Formas* pode ser capaz de ajudá-lo, com uma Característica adicional na dificuldade.

- **Cura de Havgan (Nível Cinco)** — Nomeado conforme o adversário que Pwyll duelou no Outro Mundo, esse poderoso Dom faz com que ferimentos, alternadamente firam ou curem o Garou, dando ao Fianna uma vantagem crítica em uma batalha duradoura. Um espírito da morte ensina esse Dom.

Sistema: Para ativar esse Dom, o Fianna deve gastar dois pontos de Gnose e concentrar por um turno. Pelo restante da cena, qualquer nível de vitalidade que não seja absorvida fere ou cura o Garou, alternadamente. O primeiro ataque que acerte o Garou irá feri-lo normalmente; com o segundo ataque, qualquer dano que não seja absorvido (e o jogador deve testar a absorção

normalmente) é tratado como cura. Ferimentos contusivos curam dano contusivo, ferimentos letais curam dano contusivo e letal, ferimentos agravados curam todas as formas de dano. O terceiro ataque fere, o quarto cura, e assim por diante. Contudo, ferimentos sofridos por prata nunca curam; eles causam dano normalmente, e “gastam” aquele ataque — por exemplo, um Fianna ferido por prata no quarto golpe após a ativação desse Dom recebe dano agravado que não pode ser absorvido como de costume, e o quinto ataque irá ferir, não curar. (Entretanto, quaisquer danos agravado recebidos no sexto golpe e de qualquer outro ataque após esse podem curar o dano por prata.) Quaisquer ferimentos que não forem curados no final da cena devem ser curados como de costume.

MET: O Fianna gasta duas Características de Gnose e concentra por um turno. Pelo resto da cena ou do combate, qualquer ferimento que o Garou receba irá feri-lo ou curá-lo — o primeiro golpe fere, o segundo cura, o terceiro fere, e assim em diante. O tipo de dano recebido define o que pode ser curado — para curar dano contusivo, o Garou deve receber um ferimento contusivo; dano letal é curado com um ferimento letal. Dano agravado pode curar qualquer ferimento. Além disso, o dano é curado em uma base de um-para-um (dois ferimentos letais contra nível de “cura” letal resulta em um nível curado e outro não). Níveis extras de dano que cura não utilizados simplesmente desaparecem — eles não podem ser armazenados. Ferimentos causados por prata não podem curar; eles causam dano agravado normal e também “gastam” o ataque — se o ataque iria curar e for causado por prata, o ferimento permanece e o golpe seguinte irá ferir. Dano agravado não causado por prata sofridos depois do ataque pode curar o dano por prata. Se qualquer ferimento permanecer no final da cena, ele deve ser curado normalmente.

Isso pode ser difícil de se controlar no combate e o Narrador está em seu direito de proibí-lo em nome da simplicidade.

Rituais

Rituais de Pacto

Ritual da Hospitalidade

Nível Dois

Hospitalidade é uma das três grandes virtudes dos antigos celtas e similarmente uma virtude honrada pelos Fianna modernos. Comumente, hospitalidade é dada em uma casa, mas precisa ser formalmente declarada em uma maneira obrigatória; talvez quem busque a hospitalidade é um rival ou existe sangue ruim com outros da seita e precisa de proteção. Em tais circunstâncias, o ritual é executado. Quem o abriga (normalmente o righ ou o dono do salão ou território) deve dar a seu convidado comida, abrigo e conforto razoável por três dias, assim como proteção de inimigos (tanto internos quanto externos). Em troca, espera-se que o pedinte seja um

convidado modelo, nem furtando, iniciando brigas ou de qualquer outra forma trazendo problemas para o dono da casa. E tenha certeza que mesmo a ofensa não sendo óbvia, os espíritos que testemunharam o juramento irão encontrar uma forma de chamar a atenção de todos.

Sistema: Normalmente, apenas o concessor precisa conhecer o ritual. O suplicante formalmente pede por hospitalidade, normalmente recitando linhagens e títulos em um modo formal. O anfitrião responde em linguagem formal, concedendo sua proteção e um lugar em seu salão. Caso o ritual falhe, a entrega parece forçada e todos os presentes sentirão a estranheza do momento. Caso bem sucedido, ambas as partes estão unidas à barganha. Caso um deles quebre o trato, esse alguém perde o Renome Honra (-4 para o anfitrião, -2 para o convidado). Normalmente, nenhum Renome é ganho caso ambos cumpram com sua parte, mas se há um elemento de perigo (convidado e anfitrião são rivais ou até mesmo inimigos, por exemplo) o righ e o convidado ganham dois e um ponto temporário de Honra, respectivamente. Caso o anfitrião seja notavelmente avaro, ele recebe apenas um ponto; se extremamente generoso, ou percorreu grandes distâncias para defender o convidado (como recebendo graves ferimentos, destruição do salão, perda de honra ou algo igualmente caro), ele pode ganhar três pontos. O Narrador deve tomar cuidado para que isso não se torne uma fonte de “Renome de graça”; Honra deve ser recompensada apenas se houver necessidade — por exemplo, ser um anfitrião educado com um convidado que o insultou ou que é um rival, ou ser um convidado modelo apesar da constante provocação. Após três dias (normalmente medidos até o pôr-do-sol, mas isso é acordado durante o ritual), todas as juras são desfeitas; se o convidado está em problemas, é melhor que ele vá embora.

MET: Nenhum sistema especial é necessário.

Rituais de Morte

Ritual do Sono do Herói

Nível Cinco

Esse raro e poderoso ritual foi usado em alguns dos maiores heróis dos Fianna. Quando um Fianna de grande renome cai em batalha, ele é colocado na terra (tal como uma caverna ou uma câmara de um monte funerário), onde o mestre de rituais dedica o corpo à terra, entrelaçando a terra e a alma. O corpo se cura e então entra em sono profundo. Em raras ocasiões, a matilha do herói ou seu escudeiro é permitido a unir-se ao guerreiro em seu sono. O campeão e sua matilha então descansam nesse estado, sem envelhecer, sem necessidade de comer ou respirar, até que ele acorda para novamente empunhar suas armas — na aurora do Apocalipse.

Sistema: O mestre de rituais gasta três pontos permanentes de Gnose quando executa o ritual. Se ele for bem sucedido, as feridas do campeão se curam imediatamente e a cor volta às bochechas do herói. Normalmente há tempo suficiente para algumas últimas

palavras antes do sono tomar conta do herói. Se o mestre de rituais tiver cinco ou mais sucessos, o campeão pode acordar por um breve período e retornar ao caern em qualquer época de grande crise (à critério do Narrador).

MET: Gaste três Características permanente de Gnose e faça a Disputa normal.

Rituais de Renome

Ritual da Vanglória

Nível Um

Vangloriar-se e alardear seus feitos sempre foi um aspecto vital das culturas guerreiras. A vanglória serve para aumentar a coragem de um guerreiro enquanto coloca medo no oponente. Mas para impressionar de verdade, aquele se vangloria deve cumprir com o que diz. Esse ritual é mais do que um alardeio formalizado, pois força os Garou a “cumprir ou se calar”. Antes de uma batalha ou missão, o Garou se vangloria perante todos os ali reunidos de que ele fará um feito particularmente impressionante (por exemplo, “matarei três Espirais Negras apenas com minhas garras,” “escalarei a cerca eletrificada da refinaria” ou “serei o primeiro a chegar à parede de escudos, para tomar a bandeira do inimigo de sua mão morta”). A vanglória é executada em uma maneira ritualística, com uma breve recitação da linhagem e um resumo de feitos gloriosos feitos até então. Se ele cumprir com suas palavras, ele receberá Glória pelo fato. Caso falhe, o resultado negativo de suas bravatas custará Glória a ele; vanglórias só são respeitadas se você puder cumprí-las. Esse ritual é mais comumente usado entre os Fianna, Crias de Fenris e Wendigo, mas a maioria das tribos possui sua versão dele.

Sistema: Para cada dois sucessos em um teste de Carisma + Rituais (dificuldade varia de acordo com o feito proposto, sendo que os feitos mais difíceis e gloriosos diminuem a dificuldade; o número provavelmente irá de 4 a 8), a vanglória dá um ponto potencial temporário de Glória, até a quantidade de Glória que o feito daria normalmente. Se o ritual for executado da maneira apropriada e o Garou alcançar seu objetivo, ele ganha o bônus de Glória. Caso ele falhe, ele perde aquela quantidade. Caso ele morra tentando o seu feito, não há perda nem ganho de Renome extra.

Uma única matilha pode se orgulhar de um feito, mas apenas o líder da matilha pode executar o ritual. Nesse caso, a dificuldade aumenta em um e a matilha inteira ganha ou perde a recompensa de Glória.

MET: O Garou faz sua vanglória, seguida de uma Disputa Social. Se o ritual for executado da maneira correta, o Garou cumprir com suas palavras e for bem sucedido na Disputa, ele ganha dois bônus temporários de Glória. Para uma matilha, o líder da matilha deve executar o ritual, e a disputa é uma Disputa Social Estática, com dificuldade baseada ou no feito ou no número de integrantes da matilha.

Rituais Místicos

Banquete para os Espíritos

Nível Dois

Desde a aurora da religião, os adoradores fazem oferendas de comida para os deuses e espíritos. Os Fianna fazem isso para honrarem seus ancestrais em banquetes, lembrando a eles de suas antigas vidas e fortalecendo seus laços com os parentes. Theurges também executam rituais como chiminage para espíritos que desejam provar (literalmente) do que desfrutaram os vivos.

Sistema: O mestre de rituais canta ou toca algo para receber os espíritos enquanto investe Gnose na comida (um ponto é o suficiente para um prato de comida e bebida), e testa Raciocínio + Rituais (dificuldade da Película local). Apenas um sucesso é necessário para tornar a essência da comida tanto tangível para os espíritos na Penumbra quanto para os Garou no mundo físico. Uma vez que a essência tenha sido consumida, a comida e bebida física perdem seu sabor ou textura, assim como seu valor nutricional.

MET: Uma Característica de Gnose irá investir um prato de comida e um único cálice de bebida, ou um jarro de bebida. Segue-se uma Disputa contra a Película local. Com sucesso, a comida se torna tangível na Penumbra.

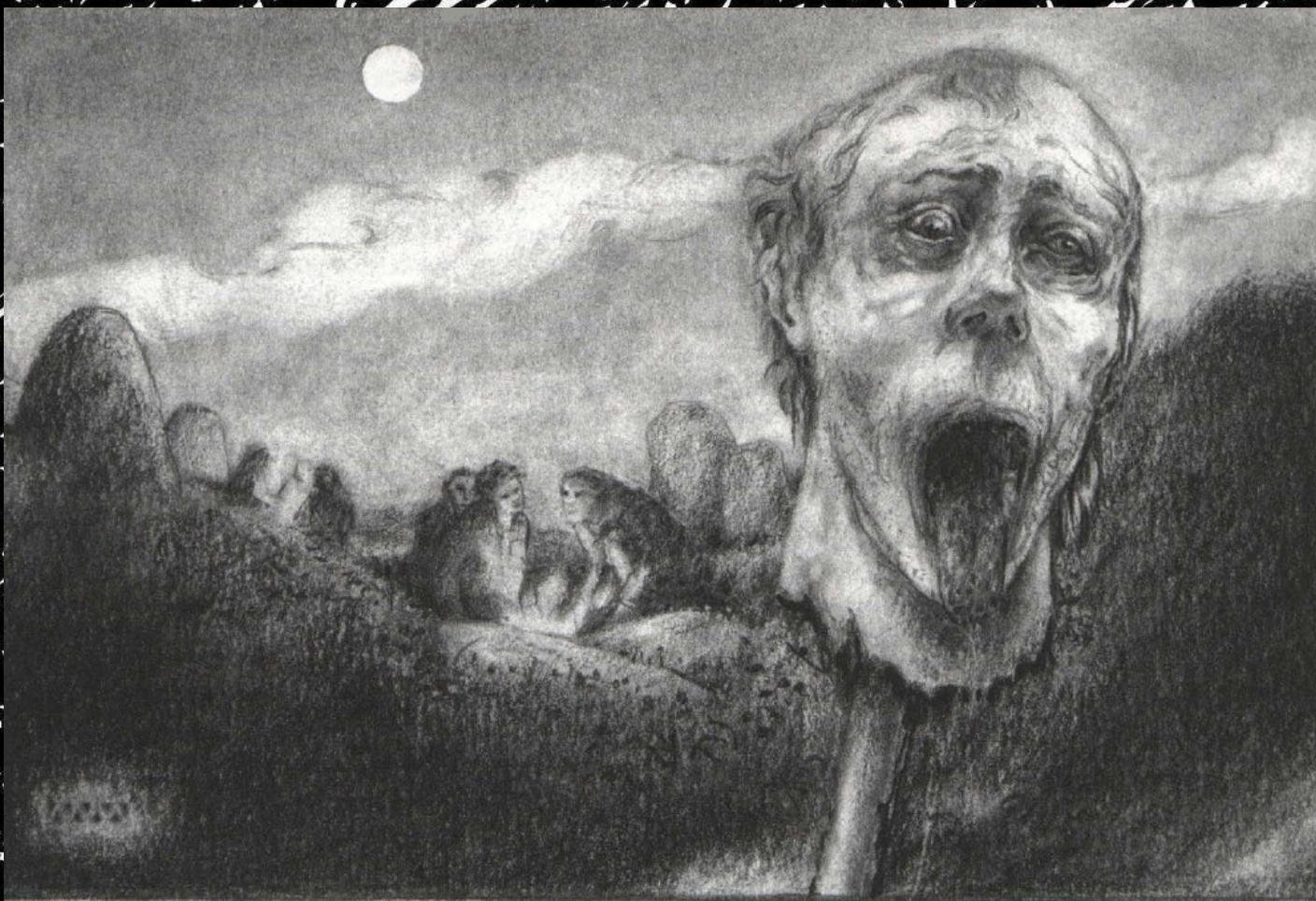
Ritual da Vigília do Inimigo

Nível Três

Cabeças decepadas podem ser mais que um troféu, podem ser um sentinela. Nessa versão modificada do Ritual de Fetiche, o mestre de rituais pega a cabeça de um inimigo recentemente caído (dentro de 24 horas) e recoloca o espírito em seu interior, a serviço dos Garou. Quando colocada em um lugar (normalmente enterrada sob uma pilha de pedras ou colocada em uma lança ou muralha), a cabeça emite um estridente e ondulado lamento se qualquer visitante que não seja bem vindo entrar em um raio de 18 metros da cabeça. Ela irá parar de funcionar se movida ou quebrada e se ativada muitas vezes, ou até o terceiro Samhain depois de sua criação; então o espírito fugirá.

Uma variação raramente usada desse ritual (conhecida como Vigília do Herói) usa a cabeça de um herói Fianna recentemente morto (o espírito deve concordar em ser aprisionado).

Sistema: O mestre de rituais testa Raciocínio + Rituais (dificuldade 10, 9 se ele tiver matado o inimigo). No final do ritual a cabeça é colocada em sua posição permanente. Ela irá ativar um número de vezes igual aos sucessos obtidos. Intrusos normais serão automaticamente revelados se entrarem no raio de ação do ritual; aqueles com ocultamento sobrenatural (como Ofuscação, magia humana ou Dons) pode evitar serem notados, desde que tenham mais sucessos em seu poder de ocultamento que o mestre de rituais. O ritual não detecta invasões através da Película, mas uma cabeça de um Dançarino da Espiral Negra (por exemplo) pode ser colocada na Penumbra para efeitos similares. Se o Ritual da Vigília do Herói for executado no espírito de um



Fianna disposto, dificuldade é 10 - o Posto do herói morto, e a cabeça durarão até nove Samhains. Já que os dois rituais são muito parecidos, um Garou que saiba um precisa de apenas três dias de estudo para aprender o outro.

MET: O mestre de rituais faz uma Disputa Mental Estática (dificuldade baseada no número de vezes que o mestre de rituais deseja que a cabeça ative). A cabeça automaticamente reage a criaturas normais. Intrusos sobrenaturalmente ocultados (usando a Disciplina *Ofuscação*, Dons ou magia de Esferas) devem fazer uma Disputa Mental contra o mestre de rituais (ou comparar o Posto do mestre de rituais contra o nível do poder em questão). A cabeça deve ser colocada ou na Penumbra ou no Reino, e não pode perceber intrusos do outro lado da Película. Para o *Ritual da Vigília dos Heróis*, a Disputa é uma Mental Estática com uma dificuldade de 10 - o Posto do Garou morto. A segunda versão permite a cabeça ser ativa por um ano (de Samhain a Samhain).

Rituais Periódicos

Nos Quatro Sabás do ano (solstícios e equinócios) os Fianna costumam executar os rituais apropriados (listados nas pág. 165-166 do módulo básico). Além disso, eles celebram rituais distintos na Cruz dos Quatro Sabás (dias que dividem o tempo dos Quatro Sabás em metades iguais). Cada um dos Rituais Periódicos de Nível Dois dos Fianna (Samhain, Imbolc, Beltane e Lughnasa, descritos abaixo) devem ser aprendidos separadamente.

Para os antigos Fianna, um novo dia começava ao pôr-do-sol e por isso que os festivais duram de uma noite até a próxima ao invés da meia-noite até a meia-noite seguinte.

• **Samhain (31 de Outubro - 1 de Novembro):** O calendário Fianna começa nessa noite. Uma não característica celebração com grande banquete, música e bebida, o Ritual de Samhain é uma época de refletir sobre o ano que passou. Tributos são dados em honra aos que caíram naquele ano, cujos espíritos estão presentes; para esses honrados caídos, a seita reserva lugares na mesa e escolhe assentos nos círculos de bardos; Theurges frequentemente executam o ritual de Banquete para os Espíritos para que os mortos possam se divertir mais uma vez com seus entes. Alguns acreditam que os mortos aguardam até essa noite antes de passar para a próxima vida ou quem sabe sua essência se torne espíritos “completos” nessa época. Devido à Película estar levemente mais fraca (-1 na Película, a critério do Narrador) nessa noite do que em qualquer noite do ano, é também a noite em que todos os tipos de espíritos (benignos ou não) atravessam a Película para perturbar ou simplesmente observar o mundo dos vivos. Aqueles que participam de um ritual de Samhain recuperam Gnose igual aos sucessos do mestre de rituais.

MET: Durante a participação, recupere duas Características de Gnose perdidas.

• **Imbolc (1 de Fevereiro - 2 de Fevereiro):** Imbolc é um festival de fertilidade e esperança; apesar de que

muitas noites frias estão por vir, o inverno está se curvando diante da promessa da primavera. Fogueiras rituais se espalham pelo caern e a noite é preenchida com contos de batalhas vencidas e da certeza de melhores tempos. É também um festival sagrado que honra a deusa Brigid, sendo considerada uma boa época para pedir a ajuda aos espíritos em serviços de arte ou artesanato. Crianças nascidas dos Garou nessa noite são consideradas especialmente sortudas, pois mais que nunca seu sangue Garou é verdadeiro. Participantes do ritual de Imbolc recuperam Força de Vontade igual aos sucessos do mestre de rituais. Além disso, os Fianna que se recuperaram do Harano dizem que quando participaram do ritual de Imbolc foi o momento em que eles começaram a percorrer todo o caminho de volta.

MET: Durante a participação recupere duas Características de Força de Vontade perdidas.

• **Beltane (30 de Abril - 1 de Maio):** A celebração do amanhecer da metade clara do ano é tão devassa quanto a da metade escura (Samhain) é meditativa. Logo após a escuridão, o mestre de rituais ordena que todas as fogueiras do caern sejam apagadas; depois de alguns minutos de escuridão, uma nova fogueira é acesa e sua chama distribuída para reacender todas as outras, simbolizando um novo começo e o retorno da luz. Música, comida, dança e amor são a ordem da noite. Parentes são especialmente bem vindos à festa, não apenas para compartilhar da diversão; crianças concebidas durante o Beltane são famosas por terem uma maior chance de serem lobisomens. Por outro lado, a Lítania é muito frágil nessa noite já que o fogo da paixão destrói a razão; anciões observam os filhotes, mas até os membros mais velhos da seita ocasionalmente sucumbem à tentação.

Beltane é um festival que celebra a nova vitalidade. Aqueles que participam de um ritual de Beltane bem sucedido ganham um ponto extra em Vigor pelos próximos três dias. Durante o festival, Rituais de Purificação e outras purificações ritualísticas possuem -1 de dificuldade.

MET: Ganhe uma Característica Física **Robusto** pelos próximos três dias. Rituais de purificação ganham um reteste (use durante a execução — o segundo resultado é o definitivo).

• **Lughnassa (1-2 de Agosto):** Nas antigas comunidades agrárias, essa era a celebração para o início das colheitas. Para os Fianna, representa os frutos do trabalho e da união das forças para a chegada do inverno. Pão feito com os grãos do ano, e hidromel e cerveja recém-fabricados, são cerimonialmente consumidos. Aqueles que participam de um ritual de Lughnassa bem sucedido ganham um ponto extra de Força nos próximos três dias. Durante o festival, testes envolvendo cultura e sabedoria possuem -1 de dificuldade, uma vez que os Fianna acham mais fácil se lembrar dos frutos do trabalho mental.

MET: Ganhe a Característica Física **Forte** pelos próximos três dias. Disputas Mentais relacionadas com

Cultura ou sabedoria recebem um reteste durante o festival (o segundo resultado é o que vale).

Pequenos Rituais

Canção do Crepúsculo

O período entre o dia e a noite é considerado um período mágico para os Fianna, um período transitório quando o mundo fica silencioso e o oculto dança quase podendo ser visto.

Sistema: O Fianna deve uivar ou tocar um tom lúgubre logo antes do amanhecer e logo após o pôr-do-sol todos os dias, durante nove dias. O Garou então ganha um dado adicional quando tentar atravessar ou enxergar através da Película. O bônus dura até que o Fianna falhe em executar o ritual; então, ele deve executá-lo novamente por nove dias antes de recuperar os benefícios.

MET: O Garou ganha uma Característica extra ao atravessar ou tentar ver através da Película.

Fetiches

Os fetiches Fianna vêm em vários objetos, mas tendem a ser artesanais e belos. Broches dourados, harpas e flautas belas e armas são comuns. A prevalência das armas fetiches corresponde à preferência tribal por armas. Lanças são populares com os Fianna que são particularmente orgulhosos do lado humano de sua herança; machadas são vistos mais como “armas de lobisomens”, e geralmente contêm espíritos que garantem poderes de sabedoria e de artesanato tanto quanto perícia em combate. Espadas, arcos e facas são todos secundários, e klaives são notoriamente raras — e muito estimadas.

Independente de suas preferências, os Fianna são muitos reverenciais aos seus fetiches. Isso vai além de cuidar do fetiche e manter o espírito satisfeito (como a maioria dos Garou faz); eles são obsessivos em aprender os detalhes da história do objeto, como quem o fez, para quem o fez e porque eles o fizeram. Caso alguém descubra um fetiche perdido, a matilha irá visitar seita por seita, pesquisando sobre o item, até que sua história seja desvendada. Antes de entregar um fetiche, o antigo dono irá garantir que o novo dono saiba tudo o que pode ser conhecido sobre a relíquia. E o interesse dos Fianna não é limitado por seus próprios fetiches; eles discutem seus fetiches como pessoas que discutem esportes, com grande profundidade e ainda mais detalhes. Por resultado, lobisomens de outras tribos algumas vezes vêm até os Fianna para aprender a história de seus próprios fetiches!

Martelo de Góshnú

Nível 2, Gnose 6

Apesar de não ser um fetiche de combate, ele é altamente prezado pelos ferreiros Fianna; algumas das melhores armas, incluindo várias klaives, foram forjadas com esses martelos. Para cada dois sucessos em um teste de Gnose, o ferreiro ganha +1 dado para testes de

trabalho de metal (Ofícios). Em adição, itens feitos com o martelo reduzem a dificuldade de um Ritual do Fetiche em um; tais itens são mais atrativos aos espíritos. Um espírito da terra ou do fogo é preso a esse fetiche.

MET: O Garou faz uma Disputa de Gnose invocando o martelo e ganha um reteste único quando fizer uma Disputa de *Ofícios: Trabalho com Metal*.

Foles do Outro Mundo

Nível 2, Gnose 5

Esse fetiche tipicamente aparece como um belo conjunto de gaita de foles negras (normalmente da variação das Terras Altas) com um incomum som triste que atinge o espírito — literalmente. Quando ativado com sucesso, cada dois sucessos em um teste de Carisma + Performance (dificuldade 7) subtrai um da dificuldade de Rituais Místicos; a dificuldade para Rituais de Morte (como a Cerimônia pelos Falecidos) é diminuída em um para cada sucesso.

MET: Uma ativação bem sucedida e uma Disputa Social (reteste com Performance) dá ao mestre de rituais duas Características extra para executar Rituais Místicos ou Rituais de Morte.

Torc da Sabedoria

Nível 3, Gnose 5

Quando ativado, o torc aumenta a Força de Vontade ou a Gnose permanente do usuário (cada torc é dedicado a um ou outro; um fetiche de nível quatro pode ter o poder de aumentar ambos de uma vez) em um ponto até o final da cena. Um espírito da sabedoria empresta poder ao fetiche.

MET: O usuário ganha uma Característica de Força de Vontade ou de Gnose temporária, que pode ser gasta ou usada para comparar empates. O efeito dura uma cena.

Carnyx da Vitória

Nível 4, Gnose 7

O Carnyx se assemelha com uma grande trombeta com uma cabeça de animal na ponta. Quando tocada, ela preenche o ar com um estranho e discordante som que encoraja os aliados e põe medo nos corações dos adversários. Quando ativada com sucesso, cada sucesso num teste de Manipulação + Performance (dificuldade 8) acrescenta um dado à parada de dados de todos os aliados. Os efeitos continuam enquanto o Fianna tocar a trombeta. Requer um espírito da guerra.

MET: Com uma ativação bem sucedida e uma Disputa Social (reteste com **Performance**), a trombeta dá a todos os aliados uma Característica “fantasma” que pode ser acrescentada a qualquer parada para comparação de empates.

Lança de Len

Nível 4, Gnose 6

Apenas um punhado dessas armas tem a existência conhecida. Nomeadas com um lendário ferreiro que fez a primeira das suas (usada pelo próprio Fionn mac



Cumhail), é uma lança com a ponta de um ferro perpetuamente azulado. Quando pressionadas contra a testa, a lança protege o guerreiro de ser confundido ou iludido por magias, sejam elas de natureza vampírica, feérica, vinda de magos ou Garou. Isso não é um efeito de defesa mental, mas abrange ilusões mentais e encantos de sono. A critério do Narrador, um teste de Força de Vontade se faz necessário contra ameaças particularmente poderosas. Naturalmente, não se pode lutar com a lança e usar seu poder simultaneamente. Criar tal lança requer um espírito do vento norte.

MET: Quando ativada e colocada contra a testa, a lança protege o portador de alterações mágicas em sua mente ou percepção e efeitos de sono. Isso não afeta poderes que manipulam as emoções ou o corpo físico.

Torc do Lobo

Nível 4, Gnose 7

Esse poderoso fetiche tipicamente aparece como um torc de ouro e pesado, feito com nove tranças de ouro (cada uma feita com nove fios de ouro), e as pontas com cabeças de lobo douradas com suas presas à mostra. Quando ativado, o torc permite seu usuário a mudar de forma instantaneamente sem gastar Fúria, pela duração da cena.

MET: Quando ativado com sucesso, o portador pode mudar de forma sem gastar Fúria por uma cena.

Preso do Javali

Nível 5, Gnose 7

Esse temível fetiche, uma grande presa de um javali suspensa por uma faixa de couro, marca o portador como alguém que você não gostaria de se encrencar. Quando ativada, o fetiche adiciona um nível de vitalidade por sucesso e um de Vigor para cada dois sucessos, por uma cena.

MET: Com a ativação o usuário ganha dois Níveis de Vitalidade Escoriado e **Robusto** x2 por uma cena ou um combate.

Machado Triplo

Nível 5, Gnose 7

O ápice da habilidade de forja dos Fianna é o Machado Triplo, uma arma criada para ser útil contra fadas, metamorfos e morto-vivos. Cada um é forjado de uma mistura de ferro frio, prata e ouro — uma técnica que seria impossível sem os rituais de forja e da ajuda espiritual. A liga resultante é espiritualmente endurecida até a qualidade como a do aço. Uma vez que a liga dilui a pureza de cada metal, o machado não é tratado como se fosse de um metal em particular (logo, o dano que causa em lobisomens não é de fato um “dano por prata”, e assim ele pode ser absorvido). Entretanto, os espíritos interiores carregam o poder de cada metal, dando ao machado o poder da afinidade mística de cada metal.

Machados Triplos causam Força +3 de dano agravado e têm dificuldade 7 para serem manejados. Eles causam dois dados extras de dano contra vampiros, fadas

ou metamorfos com uma vulnerabilidade a prata ou ouro; esse dano pode ser absorvido se o alvo for capaz de absorver dano agravado.

Para terminar um Machado Triplo, o ferreiro deve prender um espírito da terra, algum tipo de espírito solar, e um espírito lunar no machado. Convencer os três espíritos a coexistir é um processo quase tão difícil quanto forjar o machado, mas o triplo poder místico do sol, da lua e da terra é difícil de ser negado.

MET: Um Machado Triplo é tratado como um machado comum (*Laws of the Wild*, pág. 196), exceto que acrescentam duas Características bônus quando usado contra vampiros, metamorfos com vulnerabilidade a ouro ou prata, ou fadas de qualquer tipo.

Tatuagens Fetiches

Tatuagens são comuns entre os Fianna; algumas possuem espíritos ligados a elas. Essas assumem a forma de desenhos celtas ou glifos Garou e devem ser um trabalho de qualidade — um espírito não entraria dispostamente em um coração escrito “Mamãe”, principalmente se a marca foi feita em um salão qualquer. Em relação ao sistema, tatuagens fetiches são tratadas como fetiches comuns, com uma exceção: caso o jogador tenha uma falha crítica na ativação do fetiche, o espírito é instantaneamente liberado; a tatuagem queima, deixando um contorno na pele, que gradualmente desaparece.

Amuletos

Tathlum

Nível 2, Gnose 5

Um tathlum é uma pedra de funda feita de uma mistura preparada de areia, cal, ervas e do cérebro de um inimigo, na qual é aprisionado um espírito da vingança. Normalmente, uma funda causa Força +2 de dano contusivo. Um tathlum geralmente causa dano letal. Se a bola de cérebro for criada com um indivíduo específico em mente, ela causa dano agravado naquele indivíduo. O cérebro de um inimigo especialmente poderoso (um Dançarino da Espiral Negra ancião, um antigo vampiro, por exemplo) aumenta o dano em um.

MET: Um tathlum causa dano letal em combate. Ele inflige dano agravado se for criado para acertar um indivíduo em específico (que deve ser nomeado ao Narrador). Cérebros de inimigos poderosos causam um nível extra de dano.

Neblina do Vale

Gnose 7

Uma bebida marrom escura, com uma branca efervescência serpenteando em sua superfície, como a neblina de um lago. Ela não desce na garganta tão redonda, mas quando atinge o estômago espalha um confortável enfraquecimento pelo corpo. O humor do bebedor se torna afável e pensativo. Encontros tensos entre rivais, quando devidamente lubrificadas por esse elixir, dão lugar a piadas, risadas e desejosas lembranças.

O bebedor deve fazer um teste de Força de Vontade contra a Gnose da bebida. Sucessos aumentam a dificuldade do frenesi em dois e coloca o bebedor em um estado mental mais filosófico. Aqueles que falham no teste perdem um ponto temporário de Fúria, enquanto uma falha crítica remove todos, exceto um, ponto temporário de Fúria — tornando o bebedor talvez ainda mais amigável e filosófico do que seria bom para ele. Esse é um dos amuletos potáveis mais comuns e pode ser encontrado na maioria dos caerns Fianna.

MET: Depois de ingerir a bebida, o bebedor faz uma Disputa de Força de Vontade. Sucesso indica um bônus de duas Características durante testes de frenesi. Caso perca, o bebedor imediatamente faz um Teste Simples. Se ele vencer o Teste Simples, ele perde uma Característica de Fúria temporária. Se ele perder o Teste Simples, ele perde toda, menos uma, Fúria temporária — ele não perde o lobo, mas mudar de forma está fora de questão.

E lembre-se sempre — nada de álcool ou drogas em um evento de live-action!

Hidromel Real

Gnose 7

O Hidromel Real, ou Sangue Azul, ganhou seu apelido por três fatos: quando erguido à luz o líquido dourado tem uma coloração azul; bebê-lo, inexplicavelmente, deixa sua língua azul por várias horas; e uma caneca disso faz os olhos do bebedor brilharem

Os Segredos dos Hidroméis Mágicos

Não é qualquer um que pode fazer essas poderosas bebidas; os segredos são guardados com ciúmes por um pequeno grupo de mestres-ervejeiros e os materiais necessários são ainda mais difíceis de se encontrar do que os erva-jeiros. Tais hidroméis não podem ser feitos com qualquer mel; deve ser mel retirado de flores mágicas. Orvalho da Guerra é uma flor brilhante e escarlate, enquanto Sangue Real é de um cobalto profundo. Ambas flores se encontram nas baixas e grossas esteiras pelas campinas ocidentais do reino Umbral conhecido como o Portal de Arcádia, e é dito que também são encontradas em locais isoladas do reino da Terra Natal dos Fianna. Recentemente, rumores começaram a circular entre os criadores de hidromel de um jovem Theurge que conseguiu com sucesso transportar e plantar as flores no coração do caern de sua seita, outros já estão em uma demanda semelhante, apesar de que até hoje nenhum foi bem sucedido.

Encontrar a flor é uma coisa; coletar o mel é outra coisa. As abelhas que se alimentam dessas flores feéricas são alteradas pelo potente néctar de modos imprevisíveis, então um cuidado extra é a ordem do dia. Uma vez que precisa-se de vários galões de mel para fazer um galão de hidromel, é fácil de entender porque tais bebidas são tão valiosas.

Um Trago entre Amigos

Diferente de fetiches e muitos amuletos, a Gnose não é necessária para usar as bebidas mágicas listadas aqui. Qualquer um pode saborear de alguns goles e sentir seus efeitos. Para humanos normais, no entanto, os testes são feitos com +1 de dificuldade. Os efeitos duram apenas uma cena. Depois disso, um teste de Vigor (dificuldade igual à Gnose da bebida) deve ser feita; uma falha simples indica uma leve ressaca e uma mente um pouco bagunçada (o bebedor ficou um pouco desatento aos detalhes das últimas horas), enquanto uma falha indica uma horrível dor de cabeça com nenhuma lembrança de “que porra eu fiz ontem à noite”. Não que um humano, ou mesmo um Parente, fossem provar uma bebida dessas; elas são muito raras e potentes para desperdiçar com eles. Note que changelings não sofrem do acréscimo de dificuldade e não precisam testar Vigor para evitar os efeitos colaterais; na verdade, beber pode fortalecer a natureza feérica deles (ganhem um ponto de Glamour a critério do Narrador). No entanto, eles ainda devem testar Força de Vontade para se beneficiar com as bebidas.

E apesar do Dom: Resistência a Toxinas funcionar contra essas raras bebidas (normalmente com uma penalidade de +1 para misturas potentes), nenhum Fianna de respeito desperdiçaria uma dessas maravilhosas bebidas dessa forma, a menos numa repentina e grande necessidade de sobriedade.

com uma fraca luz azul. Seu nome mais formal vem do fato de que a maioria dos escassos estoques da bebida do mundo pode ser encontrado no palácio de Tara, pois o Hidromel Real é considerado, por alguns Fianna, o mais saboroso elixir que existe (apesar de que raro como é, poucos tiveram a oportunidade de prová-lo). Os bebedores que fazem um teste de Força de Vontade contra a Gnose da bebida podem enxergar claramente na luz fraca (e em escuridão absoluta, como se eles estivessem no anoitecer) por uma cena, mas a maioria considera que isso é apenas um efeito colateral do forte elixir. O Hidromel Real é feito do mel da flor Umbral Sangue Real.

MET: Faça uma Disputa de Força de Vontade. Com sucesso, o bebedor não sofre nenhuma penalidade com a pouca luz, e sofre a penalidade comum para pouca luz quando em total escuridão.

Hidromel da Guerra

Gnose 6

O Hidromel da Guerra é doce como um hidromel comum, mas ele queima quando desce à garganta, explodindo no estômago como uma bebida de má qualidade. Alguns Fianna gostam de dar alguns goles antes da batalha. Caso o bebedor seja bem sucedido em um teste de Força de Vontade contra a Gnose do

hidromel, ele ganha um ponto de Fúria e pode ignorar o primeiro nível de ferimento recebido em um combate vindouro. Falhar no teste resulta em todas as dificuldades de testes de Fúria serem diminuídas em um pelo resto da cena. Uma falha crítica resulta em um frenesi imediato. O Hidromel da Guerra é feito do mel retirado do Orvalho da Guerra, uma flor rara encontrada em certos reinos Umbrais.

MET: Faça uma Disputa de Força de Vontade. Com sucesso, o bebedor ganha uma Característica Fúria e pode ignorar o primeiro nível de ferimento ganho em uma batalha. Perder a Disputa resulta em um Teste Simples. Vencer o Teste Simples causa ao bebedor a perda de uma Característica Fúria. Uma segunda derrota significa frenesi.

Totens

Os totens que aqui seguem — apenas alguns das muitas possibilidades disponíveis aos personagens Fianna — raramente aceitam matilhas não-Fianna, uma vez que estão ligados ao Cervo e a sua ninhada.

Totens de Guerra

Morrighu

Custo de Pontos em Antecedente: 8

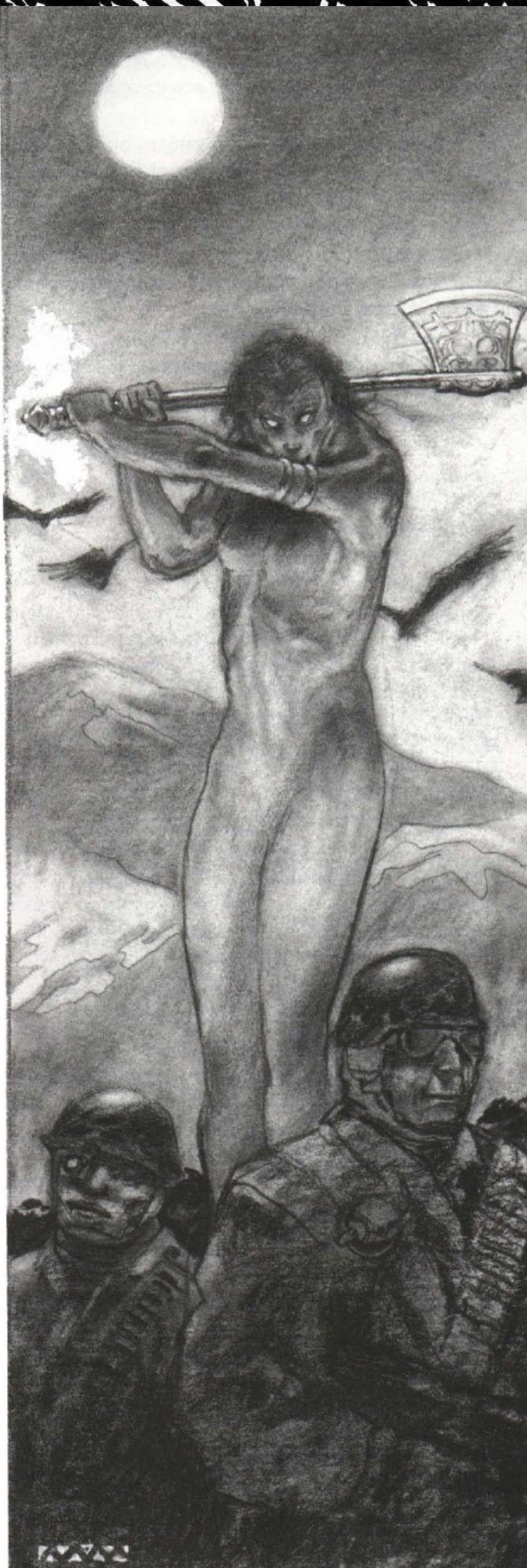
Morrighu, chamada de “Grande Rainha” ou “Senhora das Batalhas”, era um totem dos antigos celtas. Seu símbolo, e a forma preferida de seu avatar, era o corvo putrefato. Apesar dela raramente lutar, ela era uma freqüente participante de batalhas, levando seus heróis favoritos à vitória. Apesar de ser um totem poderoso, poucas matilhas pedem por suas bênçãos, pois Morrighu é uma senhora severa e exige muito de seus filhos. Aqueles que falham com ela ou recusam seus pedidos logo se vêem vítimas de uma terrível vingança. Isso é especialmente verdade com aqueles bravos o suficiente para adotá-la como totem pessoal.

Morrighu é uma tríade espiritual; uma matilha escolhe **um** de seus aspectos: Macha (“a personificação da guerra”), Babd (“Fúria”), ou Nemain (“Peçonha”). Membros de sua matilha geralmente são frios e vingativos em sua fúria, não demonstrando medo em batalha. Ela é especialmente popular entre os Galliards e Ahroun, apesar de seus seguidores virem de todos os augúrios. Os filhos de Morrighu são respeitados e temidos entre os Fianna, encontrando aliados entre os Corax (e mais especificamente entre as três gralhas conhecidas como os Morrigan), e algumas fadas.

- **Macha:** A personificação da batalha. Ela incita guerreiros a feitos heróicos, mesmo que ocasionalmente suicidas.

Características: Cada membro da matilha ganha o Dom Ahroun: Inspiração; a matilha recebe o Dom Ahroun: Atiçando a Fornalha da Fúria, que pode ser usado por qualquer membro da matilha por vez. Membros de suas matilhas ganham um ponto de Glória temporário.

- **Badb:** Badb representa a fúria liberta; ela é o



arauto da fúria da batalha.

Características: A matilha ganha o Dom: *Canção da Fúria* (Galliard Nível 3), e cada membro da matilha recebe a habilidade de entrar em frenesi quando quiser. Membros da matilha ganham um ponto temporário de Glória mas perdem dois pontos temporários de Sabedoria quando escolhem o totem pela primeira vez.

- **Nemain:** Seu nome significa “peçonha”; ela envenena com medo e debilita semeando confusão e caos no campo de batalha.

Características: Cada membro da matilha ganha um ponto de Lábia; matilhas recebem o Dom: *Neblina da Guerra*. As matilhas de Nemain perdem um ponto temporário de Honra quando escolhem esse totem pela primeira vez.

Características Gerais: Todos os filhos de Morrighu recebem um bônus de -1 na dificuldade em testes Sociais ao lidar com os Corax ou com espíritos gralhas.

Dogmas Gerais: Nenhum filho de Morrighu pode ferir uma gralha, e todos devem sempre demonstrar respeito e ajudar os Corax. Eles nunca devem demonstrar medo, mesmo diante da morte certa.

MET: Os filhos de Macha recebem o Dom *Ahroun: Inspiração*, e a matilha recebe *Atiçando a Fornalha da Fúria*, além de um ponto temporário de Glória. Os filhos de Babd ganham o Dom *Galliard: Canção da Fúria*, e podem entrar em frenesi quando querem (no entanto, eles devem fazer as disputas normais para encerrar o frenesi); eles também recebem um ponto de Glória temporário, mas perdem dois temporários de Sabedoria. Cada um dos filhos de Nemain recebe a Habilidade *Lábia*, e suas matilhas recebem o Dom: *Neblina da Guerra* (que pode ser usado por um membro por vez); eles também perdem um ponto temporário de Honra. Todos os filhos de Morrighu ganham uma Característica Social de bônus quando lidam com Corax ou espíritos gralha.

Herne o Caçador

Custo em Pontos de Antecedente: 4

Herne é o incansável senhor da caçada, que geralmente aparece como um enorme homem com chifres de cervo, portando uma lança de caçar javali e cercado por ferozes mastins. Perambulando por campos e florestas, ele procura os servos da Wyrn, soltando suas matilhas para abatê-los.

Características: Herne dá a suas matilhas um ponto extra de Furtividade e Sobrevivência e o Dom: *Sentir a Wyrn*.

Dogma: As matilhas de Herne devem sempre perseguir e combater os exércitos da Wyrn, independente das dificuldades.

MET: Os filhos de Herne ganham um nível de *Furtividade* e *Sobrevivência* e o Dom: *Sentir a Wyrn*.

Totens de Sabedoria

Danu

Custo em Pontos de Antecedente: 8

Danu (também conhecida como Dana) foi a mãe dos Tuatha de Danaan e reverenciada pelos Fianna como um aspecto de Gaia como mãe tribal. Para matilhas dignas ela guarda conhecimentos antigos e o poder para usá-los. Assim como a verdadeira sabedoria nunca é fácil de ser encontrada, Danu deve ser buscada, pois ela se revela muito raramente.

Características: Danu dá a seus filhos o poder de sentir fadas ou outros shenanigans sobrenaturais; cada membro da matilha recebe o Dom: *Senso do Sobrenatural*. Suas matilhas ganham a habilidade de encantar seus ouvintes através de contos, cantos ou uivos. (Manipulação + Performance, dificuldade 8); os efeitos ficam à cargo do Narrador. Além disso, a matilha ganha três pontos adicionais do Antecedente Ancestrais; isso não é uma real afinidade com ancestrais Garou, e sim uma habilidade para aprender conhecimentos antigos acessando antigas memórias. Todos os Fianna e a maioria das fadas (incluindo muitos changelings) irão reconhecer e honrar os filhos de Danu.

Dogma: Danu pede para seus filhos realizarem uma assembléia em sua honra durante cada uma das quatro estações, contando contos novos e antigos.

MET: Os filhos da Danu ganham o Dom: *Senso do Sobrenatural*. Com uma Disputa Social (reteste com *Performance*, em adição a qualquer outra disputa), as matilhas de Danu podem encantar sua audiência durante canções, uivos ou contos; essa disputa não precisa ser feita contra vampiros Toreador se o Garou tiver *Performance* x3 ou mais. A matilha também ganha três níveis de *Ancestrais*, já que podem acessar lembranças primitivas (isso não é uma relação com um Ancestral em particular).

Brigid

Custo em Pontos de Antecedente: 5

Brigid é um espírito da inspiração e da criatividade. A antiga patrona dos ferreiros, poetas e curandeiros, ela atiga a chama na mente e no coração como uma forja.

Características: As matilhas de Brigid ganham dois dados extras em testes envolvendo Ofícios ou inspiração criativa (por exemplo, compor um poema ou criar um aparelho engenhoso). Quando tentando criar fetiches, mestres de ritual recebem um bônus de -1 na dificuldade para aprisionar espíritos em itens criados pelos filhos de Brigid.

Dogma: Suas matilhas nunca devem deixar de celebrar o Imbolc, demonstrando um novo trabalho de arte, canção ou artesanato.

MET: Os filhos de Brigid ganham duas Características bônus para usar em esforços criativos (tais como *Ofícios* e *Expressão*). Itens feitos por filhos de Brigid são mais prováveis de se tornarem fetiches (o mestre de ritual ganha uma Característica bônus para disputas de criação de fetiche).

Epona

Custo em Pontos de Antecedente: 4

A Deusa Alva do Cavalo é a senhora de todos os equinos. Nenhum pode equiparar a ela em velocidade ou distância. Ela até mesmo atravessa o Outro Mundo tão facilmente quanto atravessa um raso riacho. Aqueles que desejam segui-la devem passar por uma dura busca para conquistar seus favores.

Características: Cavalos são facilmente encontrados ao redor dos seguidores de Epona, que não sofrem da habitual penalidade dos Garou de +2 em testes com cavalos de Empatia com Animais ou Cavalgar; cada um de seus filhos pode também cruzar a Película com -1 de dificuldade. Matilhas ganham três dados a mais em paradas de dados para corrida e um dado de Vigor para corridas de longa distância.

Dogma: Os filhos de Epona não devem comer carne de cavalo nem permitir crueldades a qualquer equino.

MET: Os filhos de Epona não assustam cavalos como os outros Garou e podem cavalgá-los sem dificuldade. A Película é considerada um nível mais baixo para eles quando desejam atravessá-la. Ganham também três Características *Incansável*.

Merlin

Custo em Pontos de Antecedente: 6

Um merlin é um negro e veloz falcão cujo tamanho diminuto camufla sua ferocidade quando ele caça e sobrevoa as charnecas. Merlin é rápido e tem os olhos aguçados quando caça a Wyrn. Ele vê muitas coisas ocultas e compreende a natureza da magia.

Características: Cada membro da matilha ganha um ponto extra de Prontidão e um ponto temporário de Sabedoria. Matilhas do Merlin ganham um ponto extra de Ocultismo, Rituais, Enigmas e Instinto Primitivo.

Dogma: Merlin exige que suas matilhas nunca destruam o conhecimento.

MET: Os filhos de Merlin ganham a Característica Mental: *Alerta*; um nível nas Habilidades *Enigmas*, *Ocultismo*, *Instinto Primitivo* e *Rituais*; e um ponto de Sabedoria temporário.

Galo

Custo em Pontos de Antecedentes: 3

Muitos Garou são um pouco desdenhosos com o que eles consideram totens “domésticos”. Os Fianna não concordam necessariamente com isso. Um exemplo é o Galo, que cacareja para acordar os mortos. Alto e orgulhosamente, saúda a aurora e alerta de todos os invasores. Apesar de não ser um dos totens mais sedutores, algumas matilhas (principalmente européias) caçam a Wyrn com as bênçãos do Galo.

Características: O Galo dá a todas suas crianças o Dom: Sentir a Wyrn.

Dogma: Os filhos do Galo são proibidos de comer animais domésticos.

MET: Os filhos do Galo ganham *Sentir a Wyrn*.

Qualidades e Defeitos

Segunda Visão (Qualidade: 2-6 pontos)

Até mesmo uma gota de sangue feérica produz efeitos estranhos nos mortais e muitos Fianna têm mais que apenas uma gota. Aqueles que possuem a Visão têm uma limitada e incontrolável clarividência e predição, que varia entre uma certa intuição à habilidade de ver cenas do futuro. Por dois pontos, você pode saber quem está chamando antes de tirar o telefone do gancho ou sente que um visitante está vindo. Desorientadores flashes de conhecimento e súbitas visões do futuro e de outros lugares são as marcas registradas da Visão em níveis altos. Por seis pontos, as visões são relativamente detalhadas e extensas. As visões podem ser de eventos reais ou metafóricos, mas são normalmente enloquecidamente difíceis de desvendar até que o evento predito ocorra. A Visão é imprevisível e vem sem ser convidada, em sonhos ou acordado, como um “sentimento” ou um cegante flash de conhecimento. O Narrador deve usar isso mais para o bem que para o mal, mas os jogadores não devem de forma alguma confiar na Visão como um meio certo de ter avisos com antecedência. Os futuros revelados podem ser sombrios e ações tomadas para prevenir as ocorrências normalmente às precipitam. As pessoas com uma Visão muito ativa podem ser muito infelizes e tristes.

MET: Essa Qualidade é melhor deixada nas mãos do Narrador, que dá as visões aos personagens quando necessário, baseando-se no nível da Qualidade que possuem.

Sono Raro (Qualidade: 2 pontos)

Como com a Visão, esta Qualidade é produzida por um pouco de mágica no sangue. Embora o descanso ainda seja requerido após o esforço, o sono raramente o é. Uma hora por noite é suficiente e mesmo uma hora a cada três dias não deixarão o Fianna mais do que com um pouco de olhos avermelhados. Essas pessoas costumam se descobrir fazendo mais do que o que deviam de trabalho de vigia.

MET: Essa Qualidade não o torna imune aos efeitos causados pelo sono nem nega a necessidade de descanso após o exaustivo uso de Dons ou rituais. O personagem não está sempre atento, com olhos brilhantes e bem arrumado — é possível estar relaxado mas sem sono. Descanso após rituais ou Dons significa nada de combates ou desafios.

Tabu (Defeito: 1-7 pontos)

Um tabu é uma proibição ou ordem mística feita para tornar a vida difícil. Um mandamento central da vida celta, um tabu era uma marca de distinção, um sinal do destino. Muitos dos Fianna das lendas carregavam pelo menos um tabu, carregado desde seu nascimento ou colocado sobre eles por um espírito ou um druida. Nas antigas lendas, os tabus eram muito comuns entre as pessoas de nota, de heróis até reis e druidas, e os maiores possuíam múltiplos tabus. Apesar de seus maiores esforços, os heróis acabavam quebrando o tabu, uma circunstância que sempre lançava um desastre, não necessariamente de imediato, mas em breve (Cuchulain

enfrentou uma escolha entre seus dois tabus — “Nunca rejeitar hospitalidade” e “Nunca comer carne de cachorro” — e logo caiu em batalha).

O valor em pontos de um tabu começa com a base de um a quatro pontos, dependendo de quão difícil é evitar (ou quebrar) o dogma. Um tabu menor (de circunstâncias facilmente evitadas) como “Nunca beber brandy sentado em uma mesa” vale um ponto. “Honrar cada segunda solicitação” pode valer dois pontos, enquanto “Nunca ferir um Garou, exceto Espiral Negra” valem três pontos e “Nunca ferir um Garou, incluindo os Dançarinos” valem quatro. As severidades das consequências adicionam pontos ao valor do Defeito (exemplos: Todos os pêlos caem: +0; a perda de Dons, ou todas as dificuldades aumentar em 1: +1; ostracismo por todos os Garou: +2; morte eminente: +3). Um tabu quebrado que possa ser perdoado através de uma demanda ou reparado vale um ponto a menos.

MET: O valor desse Defeito é determinado pelo dogma exigido. Circunstâncias facilmente evitadas valem uma Característica (“Nunca comer com homens ruivos”, “Nunca comer presunto”, “Nunca ferir um gato”). Dogmas que exigem um sacrifício comum são dignos de duas Características (“Nunca se casar”, “Nunca recusar hospitalidade”). Sacrifícios mais extraordinários valem três Características (“Nunca beber álcool”, “Permanecer virgem”). O valor aumenta até quatro Características para os dogmas mais difíceis (“Nunca ferir qualquer Garou, mesmo Espirais Negras”). Outras Características podem ser acrescentadas de acordo com as consequências para a quebra do tabu. Uma Característica pode ser adicionada por circunstâncias embaraçosas, inconvenientes ou desconfortáveis (perda de todos os pêlos do corpo, ganho de 10 quilos, ou a adição de um Defeito menor). Duas Características são acrescentadas para consequências que são dolorosas e humilhantes (perda de uma Habilidade, perda de um Dom, doença ou ferimento). Três Características resultam de consequências mais sérias (morte eminente, ficar cego, ficar completamente aleijado). Escolher um segundo Defeito como uma consequência é permitido, mas você não ganhar Características extras por isso. O Narrador é a autoridade final sobre quais **Tabus** e consequências são permitidas no jogo.

Espíritos

Espírito do Lago

Fúria 4, Gnose 8, Força de Vontade 8, Essência 20

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Curar, Sorte, Sentir Reino, Purificar

Imagem: Esse espírito quase nunca materializa, normalmente aparecendo como uma vaga face fêmea nas profundezas de uma lagoa. Quando ele aparece, ele assume a forma de uma mulher de uma beleza etérea, com um som de água corrente em sua voz.

História: Nos dias antigos, os celtas reverenciavam os espíritos que viviam em fontes sagradas, rios e

pântanos. A Igreja tomou muita das águas sagradas, mas os espíritos permaneceram; suas memórias vivem na Dama do Lago nos contos do Rei Arthur. Um dos mais conhecidos espíritos da água, Boinn, foi elevado ao status de Incarna como totem para várias matilhas na Irlanda.

Habitat: O Espírito do Lago pode ser encontrado em lagoas naturais, poças e pequenos lagos que não estejam parados. Espíritos similares podem ser encontrados em áreas pantanosas.

Correspondentes Espirituais: Cura, boa sorte.

Correspondentes Materiais: Água pura e limpa. Aqueles que procuram por cura devem jogar estatuetas deles mesmos feitas de madeira ou argila na lagoa; a figura deve indicar a enfermidade. Aqueles que desejam boa sorte jogam itens valiosos (normalmente ouro ou prata ou boas armas, apesar de que os suplicantes modernos sacrificam dinheiro ou relógios Rolex) que são logo perdidos nas algas e na escuridão do fundo.

Cultura de Dons: Espíritos do Lago podem ensinar Dons relacionadas a cura, sorte e água.

Tabus: Por ser tão ligado a seus domínios, o espírito se enfraquece e começa a desaparecer se for forçado a ir mais que alguns metros de seu lar.

Atitude: Tranquilo, calmo. Se tratado com o respeito devido, o espírito será amigável; do contrário, ele será vingativo, apesar de seu tom e aparente atitude mudarem pouco de um para outro.

Chiminage: O espírito irá ajudar o suplicante em troca do sacrifício de oferendas preciosas. Alguns aceitam serviços, como a obrigação de uma matilha de Garou ter que guardar e cuidar de uma fonte por uma lua.

Bean Si

Fúria 5, Gnose 8, Força de Vontade 7, Essência 20

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Destino, Reformar, Apear, Espiar, Rastrear, e os Dons: Uivo da Banshee, Olhar Paralisante e Terreno Irrastreável.

Imagem: Normalmente visto como uma mulher lavando roupas ensanguentadas em um riacho, algumas vezes velha, outras nova, mas sempre severa.

História: Nos dias antigos, muitas famílias das terras celtas tinham um Bean Si (conhecido como Banshee), um espírito feérico que os guardava. Apesar de eles trazerem bons agouros para suas famílias, Bean Si são espíritos cruéis, cujas visitas nunca são bem vindas, pois eles são sinais de um terrível destino daqueles azarados o suficiente para vê-los.

Habitat: Apesar de mais comuns nas Ilhas Britânicas, alguns Bean Si viajaram com suas famílias para novas terras. Aqueles que perderam sua conexão com as famílias mortais podem ser encontrados perambulando por charnecas ou outras áreas isoladas na Terra Natal na Umbral dos Fianna. Com a mistura das linhagens nos tempos modernos, alguns Bean Si “trabalham” observando as vidas e mortes de qualquer um com um pouco de sangue ancestral.

Correspondentes Espirituais: Bean Si são espíritos

do destino e da perdição

Correspondentes Materiais: Eles são mais prováveis a responder invocações em locais solitários, em noites de ventos e chuvas. Itens de vestimentas dos mortos ou dos moribundos (normalmente um familiar) são correspondentes comuns.

Cultura de Dons: Bean Si pode ensinar Dons pertencentes ao medo, profecia ou ao uivo e gritos (como Uivo do Invisível). Alguns Bean Si têm presenteados os Fianna com *Segunda Visão* (como a Qualidade), mas a maioria de seus recipientes encara isso como uma maldição.

Tabus: Os Bean Si nunca irão afetar diretamente o amaldiçoado destino de uma pessoa de uma forma ou outra. Apesar de poder ser induzido a relatar as circunstâncias do evento eminente, a descrição será vaga e enigmática.

Atitude: Frio, sombrio e vingativo caso não seja tratado com o máximo de respeito. Estranhamente, alguns Fianna dizem ter visto Bean Si agir com benevolência incompreendida em relação a crianças e idosos.

Chiminage: Aqueles que desejam sua ajuda devem caminhar uma fina linha entre respeito e obediência.

Fintan, o Salmão do Conhecimento

Fúria 3, Gnose 9, Força de Vontade 6, Essência 18

Encantos: Sentido de Orientação, Sentir Reino

Imagem: Um grande (cerca de 1 metro) peixe, de um azul turquesa prateado com pintas negras.

História: Nos antigos contos, Fintain, o Salmão, comia avelãs da Árvore do Conhecimento, e assim conquistou todo o conhecimento e sabedoria. Segundo o conto, Fintan foi pego por Finegas, o druida, que sabia que quem comesse o salmão receberia toda sua sabedoria. Ele ordenou que o jovem Fionn mac Cumhail cozinhasse o peixe. Fionn se queimou com o peixe frito, e ao chupar o seu dedo ferido, ganhou todo o conhecimento do peixe.

Habitat: Salmão pode ser encontrado em lagoas ou rios, tanto na Penumbra quanto no Reino da Terra Tribal dos Fianna

Correspondentes Espirituais: Salmão é um espírito

de conhecimento e das águas.

Correspondentes Materiais: Rios e lagos são os melhores lugares para se encontrar o espírito salmão, apesar de que ele pode também ser encontrado no mar. Fintain tem uma queda por avelãs.

Cultura de Dons: O Salmão ensina Dons envolvendo conhecimento e perspicácia.

Tabus: Fintan não irá dispostamente deixar a água por mais que alguns minutos, e nunca se aproxima de chamas por razão alguma.

Atitude: Agradável, apesar de um pouco cauteloso. No entanto, ele não se dá muito bem com ameaças de refeições de peixe.

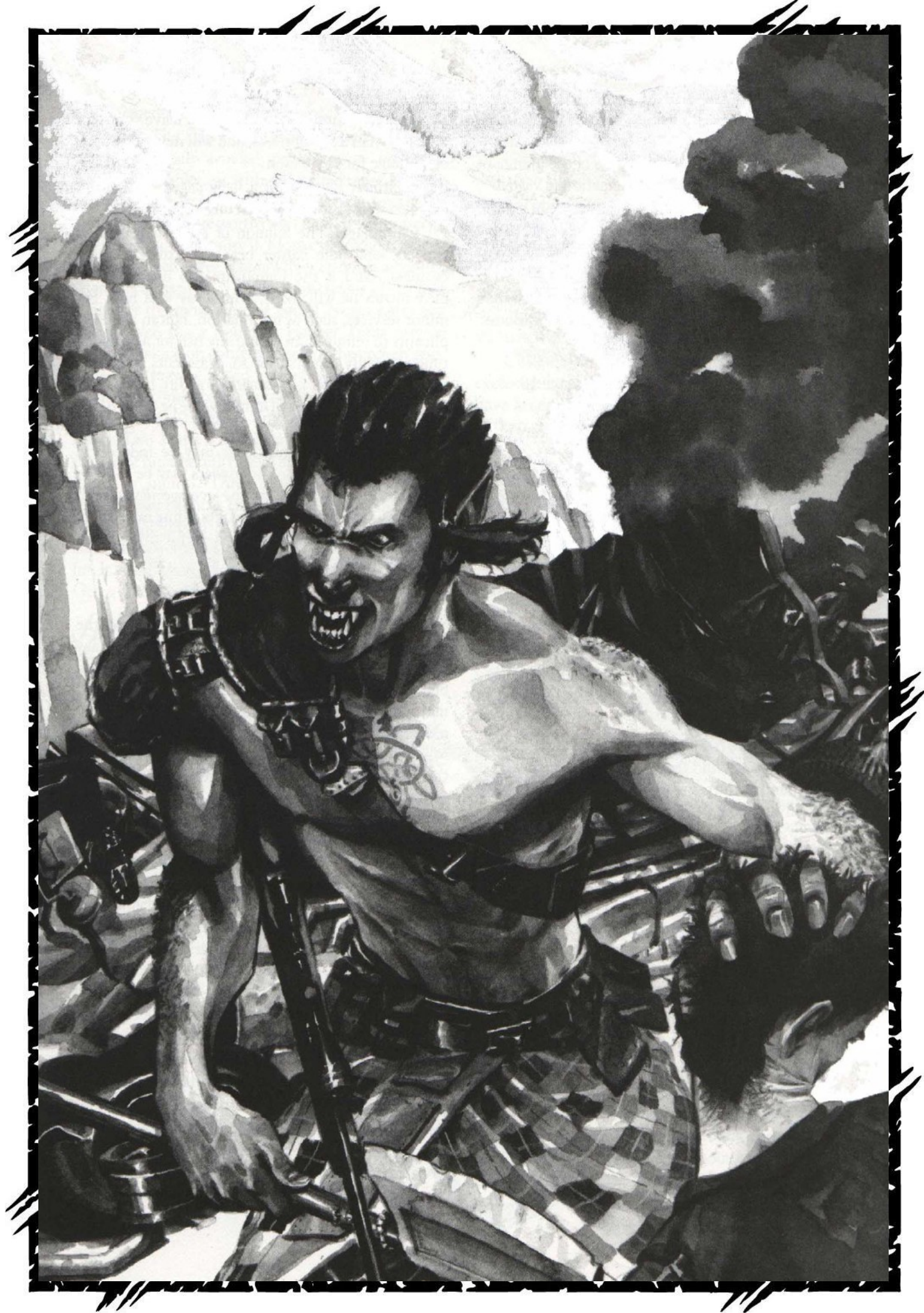
Chiminage: O Salmão do Conhecimento normalmente gosta de alguns desafios sem valor antes de “ir ao trabalho”, e se o Garou é muito impaciente para trivialidades ele provavelmente irá nadar para longe. Para serviços menores, como informação, Fintain pede aos suplicantes para pararem de comer qualquer peixe por um período de tempo — normalmente um mês ou mais. Avelãs é seu prato preferido. Para grandes favores, como um Dom, ele também pede que uma jóia ou algum pequeno item de valor seja arremessado na água como um sacrifício.

O Salmão do Conhecimento pode ser induzido a responder até três questões. Suas respostas podem ser longas ou curtas, mas raramente dá ao homem comum o que ele consideraria uma resposta clara. Uma boa base em Enigmas (ou talvez uma Cultura) é útil quando se conversa com Fintan.

Novos Encantos

• **Sorte:** Espíritos com esse Encanto podem afetar o destino de um indivíduo, para o bem ou para o mal. Os Narradores podem querer customizar esses efeitos para um espírito em particular, mas aqui temos um sistema padrão: Para uma boa sorte, um jogador pode refazer três testes durante o curso da história. Para personagens amaldiçoados com a má sorte, os próximos três testes que tiverem um “1” recebem um “1” adicional, diluindo assim os sucessos e aumentando as chances de uma falha catastrófica.







Capítulo Quatro: Selvagens e Sábios

Como toda tribo, os Fianna são muito mais do que sugere uma breve frase. “Lobisomens celtas com um gosto por canções, bebidas e dança” é um bom começo, mas apenas isso — um ponto inicial. Por algum motivo, os Fianna não são *verdadeiramente* celtas — eles são criaturas que viveram nas sombras da cultura celta, que inspiraram os mitos regionais. Outro motivo, os Fianna vêm de regiões mais diversas que apenas da Irlanda e Reino Unido; perde o sentido interpretar um Fianna saído de um catálogo de jóias com trabalhos de nós e de cds de música celta (a menos, claro, que você esteja interessado em ter um personagem que tenha sido colocado nos eixos por seus anciões... o que é totalmente válido e interessante de sua própria maneira). Não são os enfeites que definem um Fianna — é o espírito.

Claro que existe mais no espírito dos Fianna que um simples amor por bebedeiras, canções e em deitar-se com o Parente bonito mais próximo. A busca da excelência em todas as coisas é um fator definitivo da tribo, apesar que boa parte dos Fianna está indisposta a sacrificar as

boas coisas da vida para alcançar tal excelência. Uma morte gloriosa é uma coisa — sobreviver a uma mutilação, se tornar menos que completo, isso é outra coisa. O desejo deles de serem livres de falhas é de muitas maneiras a maior falha que os Fianna possuem — é uma característica que pode causar-lhes uma dor e um pesar sem fim.

Mas de algumas formas, as falhas dos Fianna são aquelas dos lobisomens como um todo. Como alguns podem argumentar, interpretar um Fianna é interpretar um Garou por completo — exultante para a batalha, reverente espiritualmente, impiedoso contra seus inimigos, leal a seus amigos, disposto a liberar suas paixões animais. Todas as coisas que os Garou amam, os Fianna amam — e para amar verdadeiramente Gaia como toda a devoção que Ela merece, um lobisomem deve amar a vida que Ela deu a ele com uma paixão profunda e avassaladora.

Isso é, afinal de contas, exatamente como os Fianna diriam.

Enganadora de Turistas

Mote: Sim, é original. Com aproximadamente 2000 anos de idade. Err.. begorrah!.

Prelúdio: Você nasceu em um subúrbio de classe média em Dublin e viveu uma vida confortável de classe média. Você aprendeu o gaélico meio que na melhor das intenções, vendo inglês como o futuro. Afinal de contas, todos os registros bacanas estavam em inglês, assim como os melhores programas de TV. Gaélico era um... retrocesso. No meio de sua adolescência, você traçava seu caminho por bares e boates para um pouco de dança e bebidas. Sua forte criação católica a impedia de fazer muito mais do que apenas flertar com os caras de lá.

Seus pais não eram ricos e nem sempre podiam lhe dar tanto dinheiro quanto você gostaria para bancar seu festeiro estilo de vida. Um trabalho de verão em um bar de Dublin lhe deu uma idéia. Seu chefe encorajava que você incorporasse seu lado irlandês quando tinha turistas no bar. Um "begorrah" aqui, um toque de lisonja ali e eles logo estavam comendo em suas mãos. Você e um amigo estudante de arte

perceberam que realmente havia um mercado para tudo aquilo que combinava com as idéias pseudo-celtas dos turistas sobre a Irlanda. Logo ele estava fazendo "antigos" artefatos celtas e vendendo com um bom lucro. Com um forte sotaque irlandês, combinado com agitados cílios sobre olhos esmeralda logo colocavam os turistas sobre o seu encanto. Eles comprariam qualquer sua.

Então, certa noite, os monstros vieram até vocês dois e você descobriu que era um deles. Você acordou no que sobrou de seu

estúdio de falsificação, rodeada de sangue,

nenhuma só gota seu. As coisas que você matou pareciam como se antes fossem humanos, mas não mais. Você correu pela noite.

Os Fianna a encontraram e a pegaram, você se descobriu em um mundo em que você estava mal equipada para lidar. Música folclórica e ceilidhs substituíram canções de danças e uma matilha substituiu seus parceiros do pub. Você se escondeu atrás de sua fachada de **Paddy** enquanto tentava se adaptar a sua nova vida.

A promiscuidade e a violência desnuda, para não dizer das crenças pagãs e o verdadeiro mundo espiritual chocaram você em seu íntimo. Além disso, você realmente nunca foi de gostar de cerveja e uísque. Criar bebidas é mais o seu ramo.

FIANNA

Nome: _____ Raça: Hominídea Nome da Matilha: _____
 Togafor: _____ Anúrio: Ragabash Toga da Matilha: _____
 Crônica: _____ Campo: _____ Conceito: Enganadora de Turistas

Atributos		
Físicos Força: ●●○○○ Destreza: ●●●○○ Vigor: ●●●○○	Sociais Carisma: ●●●○○ Manipulação: ●●●○○ Aparência: ●●●○○	Mentais Percepção: ●●●○○ Inteligência: ●●●○○ Raciocínio: ●●●○○

Habilidades		
Talento Prontidão: ●●●○○ Esportes: ●●○○○ Briga: ○○○○○ Esquiva: ○○○○○ Empatia: ●●○○○ Expressão: ●●○○○ Intimidação: ○○○○○ Instinto Primitivo: ○○○○○ Manhã: ●●○○○ Líbia: ●●○○○	Perícia Emp. c/Animais: ○○○○○ Ofícios: ●○○○○ Condução: ○○○○○ Etiqueta: ●○○○○ Armas de Fogo: ○○○○○ Armas Brancas: ○○○○○ Liderança: ○○○○○ Performance: ●●○○○ Furtividade: ○○○○○ Sobrevivência: ○○○○○	Conhecimento Computador: ●●○○○ Enigmas: ○○○○○ Investigação: ○○○○○ Direito: ○○○○○ Linguística: ●○○○○ Medicina: ○○○○○ Ocultismo: ○○○○○ Política: ●○○○○ Rituais: ○○○○○ Ciências: ●○○○○

Vantagens		
Antecedentes Contatos: ●●○○○ Parentes: ●●○○○ Recursos: ●●○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	Dons Simular Odor de Homem: _____ Embacamento da Própria Forma: _____ Persuasão: _____ _____ _____ _____	Dons _____ _____ _____ _____ _____ _____

Renome Glória: ○○○○○○○○○○ Honra: ●○○○○○○○○○ Substância: ○○○○○○○○○○ Poder: ○○○○○○○○○○ Clãth (1): _____	Força de Vontade ●●○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○	Força de Vontade Escotado: 0 □ Machucado: -1 □ Ferido: -1 □ Ferido Gravemente: -2 □ Espancado: -2 □ Aleijado: -5 □ Incapacitado: □ (Opcional) BAIXO AUTO-CONTROLE: Todos os testes de Força de Vontade tem dificuldade +1
---	--	---

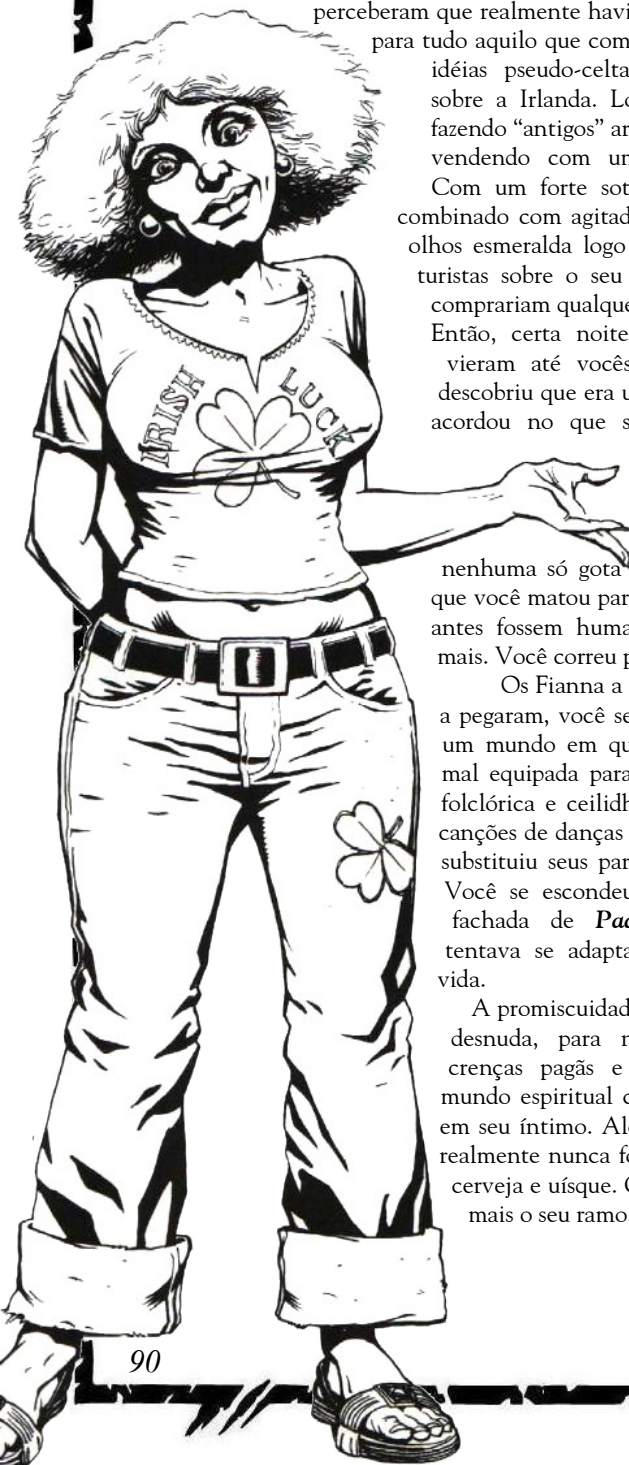
Apesar de você adorar o senso de pertencer àquele lugar, algo que você sempre procurou e nunca encontrou, você não conseguia evitar de achar que essa obsessão com o passado era metade da razão pela qual os Garou estão lutando. Se você conseguisse trazer sua matilha para o século XXI, talvez vocês teriam uma chance. Algumas vezes você se acha sortuda por não ter crescido entre Parentes, outras vezes você realmente deseja que tivesse sido.

Então, agora você está de volta às ruas de Dublin, mas vê a cidade com outros olhos. As coisas da Wyrn parecem agrupar-se em volta das armadilhas para turistas e hotéis baratos da cidade. Quando você descobre algo ou alguém que precisa ser cuidado, você volta com sua matilha o mais rápido que pode.

Conceito: Você é uma adolescente da cidade tentando traçar seu caminho em uma cultura que algumas vezes parece uma paródia viva de seus livros de história. Você brinca com as noções pré-concebidas de sua tribo enquanto faz o seu melhor para apresentá-los a algumas idéias modernas antes que seja tarde demais. Ao mesmo tempo, você está tentando reconciliar as crenças Garou com a sua criação católica.

Dicas de Interpretação: Traçar seu caminho em uma cultura que parece estar mil anos fora de época não é uma tarefa fácil. Você é boa em fingir, quando isso é necessário, mas às vezes você não consegue evitar de debochar de algumas das noções de auto-retidão e pureza cultural que vê a sua volta. Você tenta e deixa suas zombarias gentis e sutis o suficiente para não causar problemas, mas algumas vezes seu desconforto de que os Fianna estão tão presos a seu passado a supera, você fala demais. Então, você se apóia em seu charme e aparência para sair dos problemas.

Equipamento: Um bom guarda-roupa com roupas da moda, um CD-player, uma mochila cheia de artefatos celtas "originais".



Mote: *Vamos lá. Eu posso não estar legal, mas mesmo assim posso dizer a diferença entre os uísques Speyside e Highland! Mas deixa pra lá, experimente algo das colheitas locais. Apenas beba um pouco. Bebidas contrabandeadas têm um jeito de enganar você.*

Hoje, você segue seu líder de matilha em missões terrestres contra os inimigos dos Fianna. No entanto, quando o rastro os leva além da Película, você assume e guia seus companheiros de matilha através dos perigos da Umbra. Em mais de uma ocasião você teve que apaziguar as coisas entre um companheiro de matilha que inadvertidamente insultou um espírito local, depois de dizer ao ofensor em termos incertos como ele estragou tudo e o que fazer da próxima vez. Tais acontecimentos são raros; você prefere deixar os líderes liderarem enquanto você

aprende sobre os espíritos — tanto alcoólicos quanto Umbrais. Seus rituais, conhecimentos e bom senso o tornam indispensável para a matilha e alguns dos Theurges anciões estão começando a perceber isso.

Conceito: Apesar de você ser jovem, suas bebidas douradas são o assunto da seita. Mas isso não é bom o suficiente; você quer aprender os segredos do hidromel das fadas e dos mais potentes uísques, para um dia situar-se entre os mestres cervejeiros de sua tribo.

Dicas de Interpretação: Você faz milhões de perguntas, mas agradavelmente o suficiente para não ser muito irritante. Você é amigável e está ávido em impressionar. Você parece um pouco avoado algumas vezes, devido às distrações espirituais. Você prefere ajudar a liderar, mas sua matilha se apóia em você nos assuntos do mundo espiritual. Onde os outros agem, você observa, pergunta e pensa.

Equipamento: Equipamento de destilação, canecas de hidromel feitas em casa, uísque e bebidas contrabandeadas.

Casamenteira

Mote: Ele é o parceiro para você. Assim dizem meus instintos. Faça sua investida esta noite.

Prelúdio: Você sabia que havia alguma coisa diferente em você desde que você se lembra. Enquanto toda a ninhada agia com instinto, algumas vezes você observava, esperava e tomava uma decisão antes de agir. Os outros lobos ficavam obviamente desconfortáveis ao seu redor, mas sua habilidade em abater uma presa fazia de você valorosa demais para ser ignorada.

Depois de alguns invernos, tornou-se aparente que o novo e jovem alfa da matilha demonstrava mais atenção a você do que para sua mãe. A maioria das outras fêmeas e alguns machos já se submetiam a você. Na verdade, você estava prestes a suplantar sua mãe como fêmea alfa quando sua Primeira Mudança ocorreu e seu pai veio até você.

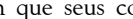
Seu pai não era nada parecido com o que você esperava. Não muito tempo depois ele levou você de volta a um local mágico, ele mudou para a forma de um grande e barbudo humano e esperava que você fizesse o mesmo.

Apesar de você passar o tempo que podia em sua forma natural, a maioria dos assuntos do caern pareciam ser conduzidos em Hominídeo ou Crinos, para a sua consternação.

Passar um tempo na forma humana era desconfortável. A sociedade Garou e humana era tão

estranha e complexa quando comparada com a vida na matilha, e você ansiava por esses dias simples. Quando você percebia que alguns machos eram Alfas vinham até você, você acasalava com eles com prazer. Você não podia entender porque seu pai ficou tão nervoso com isso.

Sua reputação cresceu por ir direto ao foco de um problema, mesmo quando você assustava as pessoas com a sinceridade de seus conselhos. Você conseguiu sucesso em unir as pessoas. Fazer corte nas matilhas de lobos era simples e direto. Você pode ver os mesmos fundamentos ocorrerem nas relações entre Garou e Parente e você faz o melhor para assegurar que os parceiros que melhor combinam fiquem juntos.




Apesar de seu pai ter ficado contente em acasalar você com um lobo Parente, você descobriu que conduzir outros Garou a fazer o mesmo era uma penosa briga, mas você estava disposta a perseverar pelo bem da Seita. Os hominídeos e seus Parentes são mais fáceis, apesar de alguns dizerem que seus conselhos diretos não são românticos. Você descobriu que essa opinião muda após alguns goles.

Conceito: Você é uma loba que descobriu um lugar entre a sociedade humana dos Fianna ao usar seus instintos e faro para descobrir potenciais parceiros que gerariam fortes jovens para aumentar sua matilha. Os estranhos rituais casamenteiros entre os Garou e Fianna algumas vezes a desagrada e a confunde, mas você pode ir direto ao ponto em seus conselhos de uma maneira que nenhum conselheiro hominídeo consegue.

Dicas de Interpretação: Você aproxima as discussões entre sua matilha e a seita com uma perspicácia e sinceridade que algumas vezes resolve a situação e outras você entra numa briga. Sua especialidade em particular é unir Parentes e Garou, cortando caminho através das complicadas emoções que os humanos depositam em seu desejo de acasalar.

Você tem um pequeno conceito de romance no sentido tradicional, mas poucas coisas lhe conferem mais prazer que ver um casal que deu certo copulando com sucesso.

Equipamento: Um aguçado olfato, roupas humanas básicas e de alguma forma bem arrumadas e uma garrafa ou duas de uísque escondidas para quando o amante precisa de ajuda.



FANNA

Nome: _____

Siglas: _____

Crônicas: _____

Raça: Lupina

Aviários: Philodox

Campe: _____

Nome da Matilha: _____

Totem da Matilha: _____

Conceito: Casamenteira

Atributos

<i>Físicos</i>	<i>Sociais</i>	<i>Mentais</i>
Força ●●○○○	Carisma ●●○○○	Percepção ●●○○○
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●○○○	Inteligência ●●○○○
Vigor ●●○○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●○○○

Habilidades

<i>Talento</i>	<i>Perícia</i>	<i>Conhecimento</i>
Prontidão ●●○○○	Emp. c/Animais ●●○○○	Computador ○○○○○
Esportes ●●○○○	Ofícios ○○○○○	Enigmas ●●○○○
Briga ●●○○○	Condução ○○○○○	Investigação ●●○○○
Esquiva ●●○○○	Etiqueta ○○○○○	Direito ○○○○○
Empatia ●●○○○	Armas de Fogo ○○○○○	Linguística ●○○○○
Expressão ○○○○○	Armas Brancas ○○○○○	Medicina ○○○○○
Intimidação ●○○○○	Liderança ○○○○○	Ocultismo ●●○○○
Instinto Primitivo ●●○○○	Performance ○○○○○	Política ○○○○○
Manha ○○○○○	Furtividade ●●○○○	Rituais ○○○○○
Lábia ●○○○○	Sobrevivência ●●●○○	Ciências ○○○○○

Vantagens

<i>Antecedentes</i>	<i>Dons</i>	<i>Dons</i>
Parentes ●●○○○	Verdade de Gaia _____	
Raça Pura ●○○○○	Persuasão _____	
Totem ●○○○○	Sentidos Aguçados _____	
_____ ○○○○○	_____	
_____ ○○○○○	_____	
_____ ○○○○○	_____	

Pontuação

<i>Reputação</i>	<i>Força</i>	<i>Vantagens</i>
<p><i>Gloria</i></p> <p>○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p>	<p>● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p>	<p>Escotado 0 □</p> <p>Machucado -1 □</p> <p>Ferido -1 □</p> <p>Ferido Gravemente -2 □</p> <p>Espancado -2 □</p> <p>Aleijado -5 □</p> <p>Incapacitado □</p>
<p><i>Honra</i></p> <p>● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p>	<p>● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p>	
<p><i>Subversão</i></p> <p>○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p>		
<p><i>Poder</i></p> <p>_____</p> <p>Cliath (1)</p>	<p>● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p>	<p><i>Força de Vontade</i></p> <p>_____</p>

Fraguza Tribal

(Opcional)

BAIXO AUTO-CONTROLE:

Todos os testes de Força de Vontade tem dificuldade +1

0 □

-1 □

-1 □

-2 □

-2 □

-5 □

□

Mula de Preto

Mote: É a música de nosso povo e ela fala sobre nossas batalhas, não aquelas dos povos do outro lado do oceano.

Prelúdio: Seu nascimento foi uma vergonha terrível em uma valorosa seita que se orgulhava de sua fidelidade à Lítania. Seu pai nunca foi identificado e sua mãe deixou a seita para se unir a um grupo de Romeiros assim que você tinha idade o suficiente para cuidar de si mesmo. Era isso ou a morte, tanto para a criança quanto para a mãe, ou pelo menos assim julgou o Philodox. Você sentiu muita falta de sua mãe. Pelo menos ela conseguiu o proteger dos outros. Agora, nada os impedia.

Nas poucas ocasiões quando ficava sozinho você uivava tristes canções para si mesmo, expressando sua miséria para Gaia. Um dos Galliards mais velhos notou suas canções e começou a lhe ensinar as canções do Fianna. Você se provou um pupilo dedicado e, aprender e executá-las diante dos olhos de seu mentor, se tornou sua maior alegria na vida. Até mesmo deu a você certo respeito de alguns de seus companheiros.

Então veio a sua Primeira Mudança, e com ela a habilidade de se mover entre humanos que não fossem Parentes, com um par de calças cobrindo sua perna deformada. Aqueles dias que você passava no caern eram um alívio e você passava mais e mais dias na cidade, perambulando em alguns bares de vez em quando. Uma noite, você ouviu o som mais incrível saindo de uma loja local. A tristeza se transformou em alegria e esperança na música e as palavras saíram como se elas tivessem sido retiradas de sua própria alma. Você entrou e perguntou para o atendente o que era. "Country", ele disse. Você sabia que encontraria sua verdadeira música. Você ouvia esse novo som sempre que podia. Você começou a freqüentar os bares que tocavam country e até mesmo assistiu algumas apresentações. Você até mesmo conseguiu juntar umas velhas fitas.

Apesar de ter continuado a aprender as velhas canções, você também experimentou desse novo estilo de música. Os anciões da seita continuaram a não permitir que você entrasse em uma matilha, o que deu a você muito tempo para praticar — e muito material para suas próprias canções. Quando o antigo Galliard se foi, morto em uma batalha com sua antiga matilha, você cantou com tanta paixão que os outros não podiam mais ignorá-lo.

Então, agora, você conta histórias para sua seita e seus feitos em um tipo de country que encaixa com a língua Garou. Alguns dos Garou mais velhos estão escandalizados com a idéia, mas os membros mais jovens da seita, Garou e Parentes, estão contentes com essa sua nova abordagem.

Conceito: Você é um jovem Galliard que escolheu o country como



FIANNA

Nome:
Tegouro:
Crônicas:

Raça: Impura
Augúrio: Galliard
Campo:

Nome da Matilha:
Totem da Matilha:
Conceito: Mula de Preto

Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●●●●	Carisma: ●●●●●	Percepção: ●●●●●
Destreza: ●●●●●	Manipulação: ●●●●●	Inteligência: ●●●●●
Vigor: ●●●●●	Aparência: ●●●●●	Raciocínio: ●●●●●

Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
Prontidão: ●●●●●	Emp. c/ Animais: ●●●●●	Computador: ●●●●●
Esportes: ●●●●●	Ofícios: ●●●●●	Enigmas: ●●●●●
Briga: ●●●●●	Condução: ●●●●●	Investigação: ●●●●●
Esquiva: ●●●●●	Etiqueta: ●●●●●	Direito: ●●●●●
Empatia: ●●●●●	Armas de Fogo: ●●●●●	Linguística: ●●●●●
Expressão: ●●●●●	Armas Brancas: ●●●●●	Medicina: ●●●●●
Intimidação: ●●●●●	Liderança: ●●●●●	Ocultismo: ●●●●●
Instinto Primitivo: ●●●●●	Performance: ●●●●●	Política: ●●●●●
Manha: ●●●●●	Furtividade: ●●●●●	Rituais: ●●●●●
Lábia: ●●●●●	Sobrevivência: ●●●●●	Ciências: ●●●●●

Vantagens		
Antecedentes	Dois	Dois
Aliados: ●●●●●	Sentir a Wyrm: ●●●●●	
Contatos: ●●●●●	Chamado da Wyld: ●●●●●	
Parentes: ●●●●●	Persuasão: ●●●●●	
Totem: ●●●●●		

Renome		
Glória	Força	Utilidade
●●●●●	●●●●●	Escortado: 0 □
□□□□□	□□□□□	Machucado: -1 □
		Ferido: -1 □
		Ferido Gravemente: -2 □
		Espancado: -2 □
		Aleijado: -5 □
		Incapacitado: □

Força de Vontade		
Puro	Força de Vontade	Força de Vontade
Clith (1)	●●●●●	●●●●●
	□□□□□	□□□□□

forma de se expressar. A música parece possuir uma grande ressonância para você, refletindo as dores e alegrias de sua vida como um desprezado impuro em uma seita tradicionalista. Muitos dos Garou mais jovens o apóiam, pois você canta um estilo de música que é mais familiar a eles que o som celta que tantos outros preferem. Você também tem cantando no palco de alguns bares, com certo sucesso. Muitas pessoas dizem que você alcança uma melancolia que poucos outros cantores conseguem.

Dicas de Interpretação: Você sempre cedeu aos outros Fianna, mais por medo que por qualquer outra coisa. Agora, no entanto, você é um pouco mais confiante. Seu sucesso como um cantor na cidade humana e seu renome crescente como Galliard finalmente permitiram a você se unir a uma matilha, assim você está buscando cantar canções de batalha e de perdas na mesma medida.

Equipamento: Um violão, um chapéu de vaqueiro, um toca-fitas antigo e de segunda mão, com algumas fitas de Hank Williams Sr., Johnny Cash e Patsy Cline e algumas canções rabiscadas.

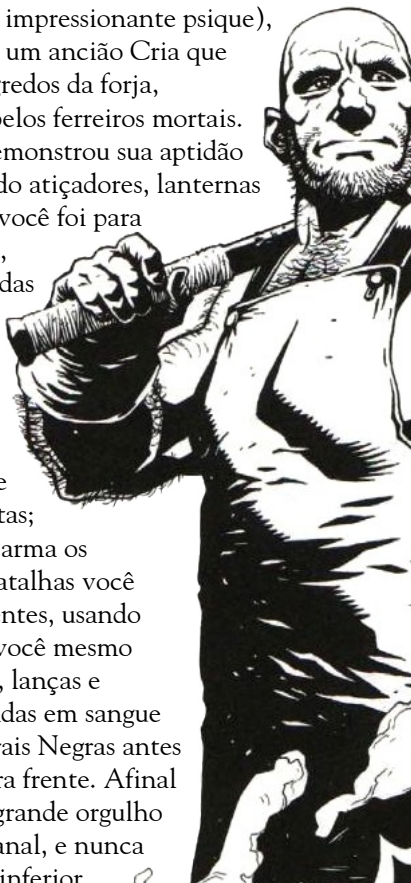
Mestre da Forja

Mote: O que você precisa, rapaz, é de uma boa e robusta lança, e eu sou o homem a — ow! O que eu ia dizer?

Prelúdio: Nascido na Ilha de Man da união entre Parentes, você nunca imaginou a dificuldade de sua situação; sua mãe era de origem Fianna, e seu pai da Cria de Fenris. Apesar de você não saber na época, ambas as tribos o observavam com cautela, e você tinha mais do que seus tios e tias visitando-o, contando a você histórias sobre Beowulf e Fionn mac Cumhail.

Você Mudou ainda jovem, e quando apresentado aos espíritos, sua herança materna sobressaiu. Ainda assim, você se tornou próximo aos Parentes Metamorfose de seu pai, algumas vezes agindo como um intermediário quando desentendimentos surgiam entre as tribos. Apesar de você não saber se poderia suportar os constantes sacrifícios e testes exigidos pelos Criados, você certamente respeitava a ênfase que eles davam à virtude da força.

Ao procurar uma profissão para canalizar sua energia jovial (e exibir sua já impressionante psique), você foi tutorado por um ancião Cria que ensinou a você os segredos da forja, segredos esquecidos pelos ferreiros mortais. Você rapidamente demonstrou sua aptidão como ferreiro, forjando atizadores, lanternas e ferraduras. Depois, você foi para a confecção de armas, criando lanças e espadas boas o suficiente para fetiches. Durante o dia, você trabalha em uma vila histórica, vendendo utensílios e bugigangas para turistas; durante a noite você arma os Garou da ilha. Nas batalhas você está armado até os dentes, usando apenas as armas que você mesmo criou; seus machados, lanças e espadas são mergulhadas em sangue de fomori ou de Espirais Negras antes de serem passadas para frente. Afinal de contas, você tem grande orgulho de seu trabalho artesanal, e nunca deixaria uma lâmina inferior portar sua marca.



Conceito: Fogo, Ar, Terra e Água — com sua habilidade e força incansável você combina os quatro elementos em ótimas armas de guerra.

FIANNA

Nome: _____

Signador: _____

Tronco: _____

Raça: Hominídea

Origem: Ahroun

Campo: _____

Nome da Matilha: _____

Título da Matilha: _____

Conceito: Mestre da Força

Atributos

<i>Físicos</i>	<i>Sociais</i>	<i>Mentais</i>
Força ●●●●●	Carisma ●●●●○	Percepção ●●●●○
Destreza ●●●●○	Manipulação ●●●●○	Inteligência ●●●●○
Vigor ●●●○	Aparência ●●●○	Raciocínio ●●●○

Habilidades

<i>Técnicas</i>	<i>Perícias</i>	<i>Conhecimentos</i>
Prontidão ●●●●○	Emp. c/Animais ○○○○○	Computador ○○○○○
Esportes ●●●○	Ofícios ●●●○	Enigmas ●●○○○
Briga ○○○○○	Condução ○○○○○	Investigação ○○○○○
Esquiva ○○○○○	Etiqueta ○○○○○	Direito ○○○○○
Empatia ○○○○○	Armas de Fogo ○○○○○	Linguística ●●○○○
Expressão ●●○○○	Armas Brancas ○○○○○	Medicina ○○○○○
Intimidação ●●○○○	Liderança ●●○○○	Ocultismo ○○○○○
Instinto Primitivo ●●○○○	Performance ●●○○○	Política ●●○○○
Manha ○○○○○	Furtividade ●●○○○	Rituais ●●○○○
Lábia ○○○○○	Sobrevivência ●○○○○	Ciências ○○○○○

Vantagens

<i>Antecedentes</i>	<i>Dons</i>	<i>Dons</i>
Aliados ●○○○○	Mestre do Fogo _____	_____
Parentes ●○○○○	Toque da Queda _____	_____
Mentor ●○○○○	Resistência a Toxinas _____	_____
Recursos ●○○○○	_____	_____
○○○○○	_____	_____
○○○○○	_____	_____

Antecedentes

Glória

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Honra

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Reputação

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Força

●●●●● ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Vantagens

Escoriado 0 □

Machucado -1 □

Ferido -1 □

Ferido Gravemente -2 □

Espancado -2 □

Aleijado -5 □

Incapacitado □

Reputação

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Força

●●●●● ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Vantagens

Escoriado 0 □

Machucado -1 □

Ferido -1 □

Ferido Gravemente -2 □

Espancado -2 □

Aleijado -5 □

Incapacitado □

Reputação

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Força

●●●●● ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Vantagens

Escoriado 0 □

Machucado -1 □

Ferido -1 □

Ferido Gravemente -2 □

Espancado -2 □

Aleijado -5 □

Incapacitado □

Reputação

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Força

●●●●● ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Vantagens

Escoriado 0 □

Machucado -1 □

Ferido -1 □

Ferido Gravemente -2 □

Espancado -2 □

Aleijado -5 □

Incapacitado □

Reputação

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Força

●●●●● ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Vantagens

Escoriado 0 □

Machucado -1 □

Ferido -1 □

Ferido Gravemente -2 □

Espancado -2 □

Aleijado -5 □

Incapacitado □

Reputação

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Força

●●●●● ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Vantagens

Escoriado 0 □

Machucado -1 □

Ferido -1 □

Ferido Gravemente -2 □

Espancado -2 □

Aleijado -5 □

Incapacitado □

Reputação

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Força

●●●●● ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Vantagens

Escoriado 0 □

Machucado -1 □

Ferido -1 □

Ferido Gravemente -2 □

Espancado -2 □

Aleijado -5 □

Incapacitado □

Reputação

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Força

●●●●● ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Vantagens

Escoriado 0 □

Machucado -1 □

Ferido -1 □

Ferido Gravemente -2 □

Espancado -2 □

Aleijado -5 □

Incapacitado □

Reputação

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Força

●●●●● ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Vantagens

Escoriado 0 □

Machucado -1 □

Ferido -1 □

Ferido Gravemente -2 □

Espancado -2 □

Aleijado -5 □

Incapacitado □

Reputação

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Força

●●●●● ○○○○○

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Vantagens

Escoriado 0 □

Machucado -1 □

Ferido -1 □

Ferido Gravemente -2 □

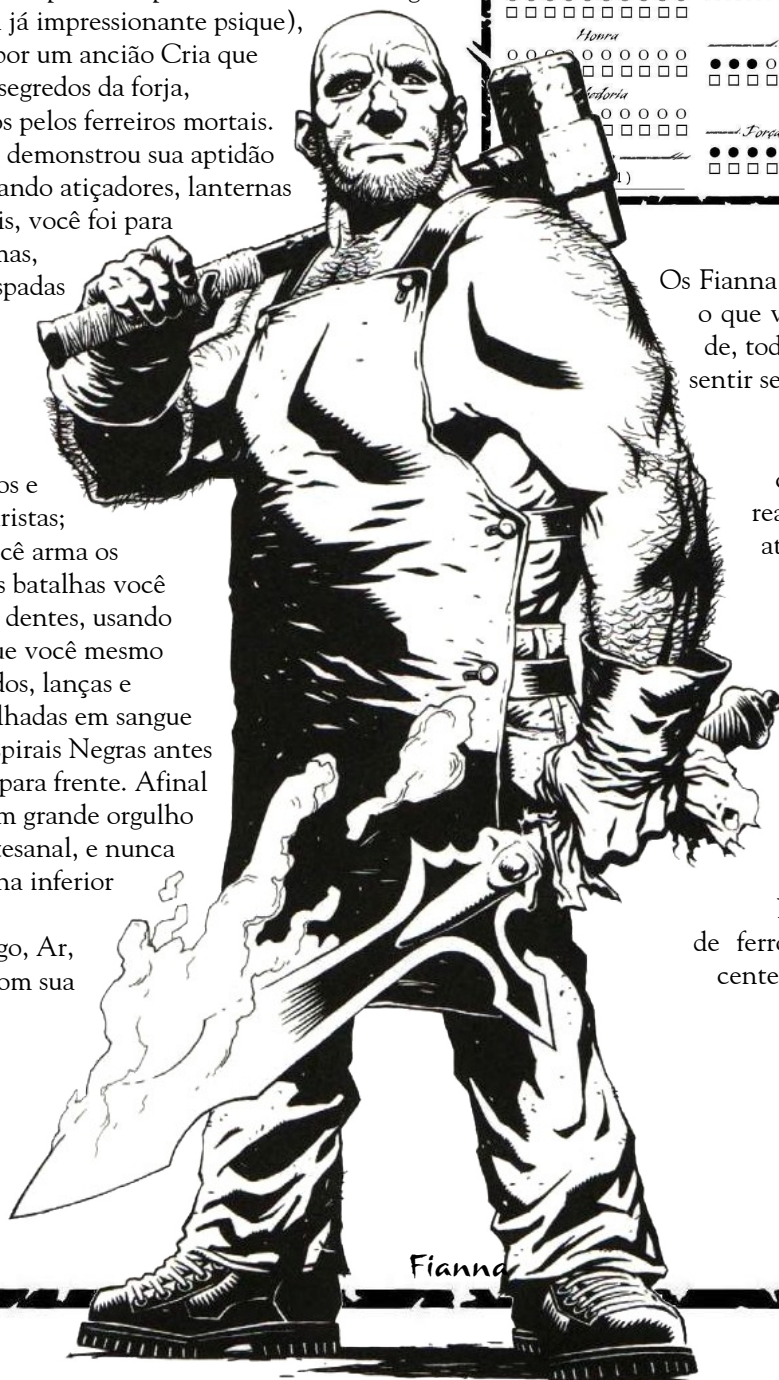
Espancado -2 □

Os Fianna e os Crias são premiados com o que você produz, e você se orgulha de, toda noite, algum servo da Wyrn sentir seu aço queimar suas entranhas.

Dicas de Interpretação:

Geralmente amigável e comunicativo, você se torna realmente nervoso quando a lua atravessa a sua fase. Você usa o martelo e a bigorna para exteriorizar o fogo que queima em seu interior; seus melhores trabalhos são feitos durante a lua cheia. Você preza sua própria força como seu maior atributo, e vê seu trabalho como uma forma de emprestar essa força aos outros.

Equipamento: Forja, lingotes de ferro, lança, jeans marcado por centelhas.



Lendas

Hygwydd ab Iaen

Hygwydd ab Iaen foi um ancião do Dyn a drowyd yn flaidd perto de Oswestry dois séculos antes da invasão dos Normandos. Um jovem imprudente, sua sabedoria como líder da seita foi duramente reconhecida. Porém, ele possuía o sangue dos heróis, o toque da liderança e conquistou o respeito, e posterior aliança, dos Garou de Cymru. Sua seita nunca necessitou de guerreiros, já que jovens Garou de todo o país se reuniam sob seu estandarte. Mais de uma vez seus seguidores pressionaram para que ele desafiasse pelo reinado de Tara, mas seu coração estava enraizado em suas florestas nativas. Na realidade, ele insultou o Ard Righ; requerido em Tara para um banquete, ele respondeu que ele havia visto o palácio e que nele não havia nada que ele não pudesse achar em sua própria terra. Seu desafio casual cristalizou a rixa entre os Fianna irlandeses e os insulares Dyn a drowd yn flaidd, e abriu precedentes que freqüentemente foram repetidos durante várias centenas de anos.

Hygwydd foi bastante ativo contra os Crias de Fenris em uma rivalidade local sanguinolenta que já durava uma dezena de anos e diminuía o número de valorosos guerreiros de ambas as seitas. Saxões na fronteira possuíam razão de se manter fora das florestas durante o dia e atrás de portas seladas durante a noite, pois a matilha de Hygwydd perseguia os Parentes da Cria tanto quanto à Wyrn. Mas anos de luta custaram a Gaia vários Garou e, mais ainda, Parentes, e a sabedoria e liderança do ancião sufocaram os gritos de vingança de seu coração. Enquanto guerreiros se aglomeravam na Caledônia para as batalhas finais contra os Dançarinos da Espiral Negra, ele secretamente se encontrou com o líder da seita da Cria, que concordou que haviam oponentes mais valorosos do que uns aos outros. Então eles planejaram encerrar a batalha lutando lado a lado ao norte. Foram emboscados por Garou desconhecidos — até hoje não se sabe qual foi o lado responsável — mas quando os Fianna chegaram, encontraram seu oponente morto e seu líder inconsciente e moribundo. As fadas locais poderiam curá-lo, mas levaria um ano e um dia para fazê-lo. Ele e seus lacaios mais próximos foram colocados em uma colina funerária. Ficou decidido que deixariam a Cria pensar que ele havia morrido para que pudessem surpreendê-los no futuro. Um sidhe de nome Kerenhyr ap Gwydion fez um poderoso juramento para manter a dívida até que seu filho Degan pronunciasse a frase mágica que acordaria seu pai. As palavras eram conhecidas somente por Degan e isso se revelou um problema quando ele morreu em batalha dois meses depois. Ninguém mais conhecia o paradeiro do Righ ou mesmo se ele ainda estava vivo. Alguns séculos depois, os sidhe se foram desse mundo... mas não Kerenhyr, que fielmente aguardava, seus poderes mantinham o local oculto e protegido da ação do tempo.

Mas agora, os poderes do lorde sidhe estão falhando.



O vale está se desenvolvendo e cada vez que um novo prédio é erguido, a cada estrada ampliada, a Weaver drena o encantamento. Ele sabe que mais cedo ou mais tarde pessoas irão encontrar acidentalmente o local e tudo estará perdido. A menos que um Fianna encontre e pronuncie as palavras de poder, revivendo os guerreiros adormecidos e libertando a antiga fada antes que o mundo moderno acabe com ele....

Sentinela do Amanhecer, da Matilha dos Olhos Noturnos

Os membros da matilha dos Olhos Noturnos vêm do campo Romeiros Sussurrantes. Durante um expedição ao Canadá, a líder da matilha, Sentinela do Amanhecer, ficou impressionada com a habilidade dos Wendigo de desaparecer na floresta. Ela questionou um deles sobre onde poderia aprender a ser tão furtiva, e os Garou riram e disseram: "Você pode pedir ao grande Wendigo. Apenas ele pode ensiná-la".

Então Sentinela do Amanhecer viajou para a Umbra, procurando o reino do Wendigo. Ela o encontrou, uma terra desolada onde ventos amargos uivavam através de gelo e neve. Durante horas ela caminhou, desencorajada, onde o frio mordia através de sua capa, pêlos e pele, diante do grande Wendigo que se ergueu do gelo para encarar a jovem Garou. Wendigo riu da tola e jovem Fianna, mas ficou impressionado o suficiente por sua coragem e concedeu seu pedido.



“Antes que eu me decida,” o Incarna avisou, “você deve ser testada. Eu devo provar de sua carne e verificar se você está maculada demais pela Wyrms para aprender”. Sentinela concordou, e nem piscou quando as enormes mandíbulas do espírito canibal se fecharam em seu torso. Costelas partiram, pulmões colapsaram, e Sentinela encolheu-se em agonia. Wendigo lambeu seus beijos sangrentos, satisfeito. “Muito bem, eu lhe ensinarei o que você deseja saber. Mas há condições. Primeiramente, você não deve compartilhar meu dom para além da sua matilha. Segundo, àqueles que ensinar, você deve primeiro provar, como eu provei você. Terceiro, você nunca deve machucar o meu povo, os que chegaram primeiro às Terras Puras”. Em agonia, quase sem poder ouvir, cega pela dor, Sentinela do Amanhecer concordou fracamente com a cabeça. Seus ferimentos coagulados ficaram cobertos de gelo. Wendigo sorriu revelando seus dentes e lambeu os beijos “Seu sabor é ótimo, Estrangeira da Wyrms. Se nos encontrarmos novamente, eu terei o resto de você. E se você quebrar seus votos, nós **vamos** nos encontrar novamente”.

Sentinela do Amanhecer nunca se recuperou totalmente da mordida, mas ela aprendeu o Dom da Camuflagem, e o passou para sua matilha. Todos possuem uma cicatriz irregular da mordida de Crinos, embora nenhuma tão proeminente quanto a da líder. Embora eles ainda caminhem pela Europa, trabalhando como batedores, saqueadores e mensageiros, aumentou regularmente o número de vezes que sua trilha os levou

até a América do Norte.

A história da Matilha dos Olhos Noturnos (algumas vezes chamada de “Matilha Uma Vez Mordida”) foi passada de seita em seita; quando em território Wendigo a matilha encontra menos desprezo do que um Fianna pode esperar — talvez até mesmo um pouco de respeito, o corajoso sacrifício de Sentinela do Amanhecer teve o efeito colateral não desejado de transformá-la em uma oradora para sua tribo. Em pelo menos duas recentes disputas, os Wendigo demandaram falar com a Olhos Noturnos ao invés dos Fianna locais.

Olho-Matilha e a Matilha da Muralha de Pedra

Talvez a mais renomada matilha Fianna existente, a Muralha de Pedra teve sua gênese na Terceira Batalha de Tara. Quando os Dançarinos da Espiral Negra romperam os parapeitos, os defensores ficaram atônitos e confusos durante momentos cruciais. Apenas Gavin Mac Fionn, herdeiro do Alto Rei, saltou adiante para postar sua matilha na rachadura. Foi ele quem quebrou a primeira investida com a infame lança, a Gae Bolga. Quando ele caiu, sua segundo em comando recuperou a lança e esmagou um grande líder antes de ela mesma cair. A essa altura, uma dúzia de Fianna haviam corrido para defender a brecha, e então mais ainda. A luta pela passagem prosseguiu furiosamente e em minutos os combatentes precisavam escalar os corpos mortos para alcançar uns aos outros. Em meio a flechas, lanças, balas



e chamas tóxicas, com lanças, espadas e garras pintando o mundo em tons de vermelho, cadáveres cobriam a falha. Atos de sacrifício altruísticos e valor heróico foram numerosos demais para se reconhecer ou mesmo perceber durante o massacre.

Quando a onda maligna finalmente quebrou, apenas sete dos defensores da falha estavam vivos. Unidos com laços forjados na batalha e encharcados de sangue, eles comemoraram a defesa formando uma matilha dedicada a ajudar os esforços desesperados ao redor do globo. O Ard Righ os honrou ao nomear a matilha ele mesmo "...pois quando a antiga parede falhou, eles se tornaram a parede. Portanto, mesmo após, os Dançarinos da Espiral Negra não de ouvir o nome da Matilha da Muralha de Pedra e conhecer o medo". A matilha escolheu o Javali como seu patrono devido a atitude de "não desistir nunca" e pelo fato de ser mais perigoso quando acuado.

Desde aquele começo forjado em sangue, eles lutaram por Gaia do Alasca até a Amazônia, da Europa a Austrália (além de inúmeras vezes na Umbra). Por quase uma década, a matilha foi exclusivamente de Fianna. Um Cria de Fenris desafiou para se juntar ao ilustre bando e impressionou tanto os membros que eles decidiram deixar de lado rivalidades tribais. Desde então, Garou de qualquer tribo que alcancem os rigorosos requisitos estabelecidos podem se candidatar a membros. Eles devem passar em testes de honra, sabedoria e força e devem ganhar apoio unânime da matilha para juntar-se a eles. Atualmente, a matilha consiste de cinco Fianna, um Cria, um Peregrino Silencioso e um Presa de Prata.

A matilha carrega um estandarte que inclui o nome em glifos de todos os atuais e antigos membros. Há atualmente 34 glifos no tecido. Há três conspícuos espaços vazios, pertencentes a três Garou que traíram seu povo e foram removidos de seus postos. Embaixo no estandarte há dois glifos menores representando aqueles que morreram na brecha em Tara. Três guardiões do estandarte moribundos pediram ao Theurge para que seus espíritos fossem presos à bandeira; esses guardiões circulam o fetiche na Umbra, defendendo-o mesmo após suas mortes.

Um membro fundador sobreviveu; ele é chamado de Olho-Maldito, devido a hedionda cicatriz que ele recebeu após uma dose de chamas tóxicas dos Dançarinos da Espiral Negra. Líder da matilha até alguns anos atrás, seus conselhos ainda carregam grande peso entre a matilha, embora sua força e velocidade não sejam mais o que eram antes. Ele já foi um membro da matilha de Bron mac Fionn — eles salvaram a vida um do outro diversas vezes naquele Beltane sangrento — e agora ele se pergunta se seu velho amigo se deixou levar longe demais pelos encantamentos das sutis e caprichosas fadas. Não que ele vá algum dia se mover contra o Ard Righ, mas essas fadas devem ser observadas mais de perto.

Ard Righ Bron Mac Fionn

Bron nunca experimentou nada além de uma vida entre os Fianna. Nascido de uma mãe Garou e pai

Parente na seita da Tri-Espiral na Irlanda, ele viveu dentro e ao redor da divisa do caern durante toda sua infância. Após sua Primeira Mudança ele se elevou à posição de bardo da guerra do caern antes de eventualmente clamar a posição de Righ após desafiar o anterior detentor da posição. Ele chamou a atenção do Ard Righ dos Fianna, Brendan O'Rourke, que trouxe de volta o governo dos Fianna para Tara, na Irlanda, após quase 30 anos de liderança na América.

Brian, que assumiu o nome Mac Fionn como todos os Righs da seita da Tri-Espiral, tornou-se o sucessor indicado na mente da maioria dos Fianna na Irlanda, mesmo que nunca houvesse sido oficial. Quando O'Rourke se retirou para uma missão Umbral seguindo o devastador ataque de Tara pelos Dançarinos da Espiral Negra, Bron foi votado apenas como formalidade pelo Conselho dos Righ.

Bron rapidamente começou a reafirmar e reforçar as velhas alianças com as fadas. Ele indicou um troll como seu guarda-costas após uma particularmente impressionante exibição de habilidade marcial e encheu Tara com changelings pela primeira vez em décadas, senão séculos. Entretanto, a política das fadas acabou sendo mais complexa do que ele esperava. Ele devotou mais e mais tempo para construir alianças com as sempre misteriosas fadas, para o desgosto crescente de muitos de seus conselheiros. Ele delegou a tarefa de lidar com a crescente crise na Escócia para Filho-do-Luar, seu sucessor em Tri-Espiral, clamando que as negociações encontravam-se em estágio delicado.



Alguns estão preocupados que ele esteja sob a influência do glamour das fadas, mas a verdade é mais mundana do que isso. Bron está pouco preparado para a vasta quantidade de tarefas de um Ard Righ. Os Fianna valorizam família e matilha sobre todas as coisas, e um Garou que segue conselho algum — além do seu próprio — dificilmente será capaz de governá-los propriamente. Bron apenas está usando seu relacionamento com as fadas como desculpa para evitar as responsabilidades.

Bron é alto e musculoso, com cabelo vermelho vivo salpicado de manchas cinzas e barba da mesma forma. Seu corpo é coberto de cicatrizes, incluindo uma proeminente que segue abaixo de sua bochecha esquerda. Ele aparenta estar no começo da meia-idade e sua expressão tende a variar desde sorrisos convidativos até caretas intimidadoras. Suas formas Crinos e Lupina são negras, com olhos verdes brilhantes.

Desde sua ascensão à posição de Ard Righ, a tendência de Bron de não escutar nenhum conselho além do seu próprio aumentou. Progressivamente, ele não faz esforço para escutar os outros. Ele é arrogante, taciturno, aparentemente cheio de confiança em seu lugar com líder dos Fianna e em sua decisão de perseguir as velhas alianças com as fadas. Ele desesperadamente espera que seu sonho de aliança com as fadas, humanos e Garou irá impedir o Apocalipse e está comprometido a alcançá-lo a qualquer custo.

Filho-do-Luar

Enquanto Bron se distanciou cada vez mais do seu povo nos últimos anos, Filho-do-Luar, seu sucessor em Tri-Espiral, amadureceu. Um antigo Fundamentalista do Eire linha-dura, sua relação com todas as coisas, uma mulher humana e seu papel para solucionar a crise na Escócia fizeram-no perceber que os Fianna necessitam de todos os seus recursos, hominídeos e lupinos, Garou e Parentes, se eles quiserem sobreviver à luta vindoura do Apocalipse.

Apesar das memórias do início da vida do Theurge em um zoológico ainda o enfurecerem, ele se envergonha da época em que era um defensor de um novo Impergium. Seu relacionamento, nascido em uma noite de Imbolc e sólido como pedra desde então, causou profundas mudanças na maneira em que ele percebe o mundo, e ele começou a entender as virtudes da humanidade, ao invés de ver suas falhas. Como resultado, ele se tornou um dos mais importantes críticos dos Fundamentalistas da Mãe, e como lupino, sua voz carrega peso significativo. Enquanto alguns tentaram zombar dele, devido a seu compromisso com Niamh Plannery, ele rapidamente mostra a todos o quanto ele é um lobo alfa.

Ele também se dedicou a desenvolver suas habilidades como Theurge e seu conhecimento de Rituais é insuperável entre os Garou da Irlanda. Seu sucesso como líder tático e sua disposição a ouvir os conselhos daqueles hábeis o bastante para provarem seu valor e conseguirem tal atenção o fizeram popular entre



os Fianna espalhados pela Europa, e algumas palavras sobre seu talento alcançaram a América igualmente. O envolvimento de um número de matilhas ianques na luta para reclamar o Caern da Tristeza e Sofrimento na Escócia aumentaram seu renome na tribo como um todo.

Nos últimos meses ele tem buscado as outras tribos, na esperança de obter alguma forma de cooperação. Ele enxerga que há mais em comum entre cada uma do que entre humanos e lobos. Ele entrou em negociações preliminares com o Margrave Yuri Konietzko, através de um Fianna escocês, Robert "Rab" McNabb, mas se mantém atento, apesar de respeitoso, ao poderoso Theurge Senhor das Sombras.

Imagem: Filho possui uma pelagem marrom avermelhada em sua forma Lupina e Crinos, tornando-se cabelos castanho-claros e olhos verdes em Hominídeo. Ele está no começo da casa dos trinta, possui cerca de 1,80m de altura e possui um distinto aspecto feral em todas as formas. Muitas mulheres o acham atraente, mas seu coração foi dado a apenas uma.

Dicas de Interpretação: Como muitos lupinos, você passou por dificuldades para aceitar o lado humano de sua natureza, mas os últimos dois anos mudaram isso. Você está inflamado com paixão, tanto por Niamh quanto por sua tribo. Você finalmente compreendeu que existe mais para sua tribo do que a Irlanda, e muito, muito mais formas de derrotar a Wyrms do que matando humanos. Suas ações possuem a direção e firmeza de um lobo alfa adicionado ao amor à vida e Parentes de um

bom Fianna. Sua dureza é pareada com uma genuína preocupação com aqueles menores do que você, e um crescente senso do espiritual como uma parte condutora da natureza Garou, ao invés de meramente uma fonte de Dons e poder.

Raça: Lupina

Augúrio: Theurge

Posto: 5

Físico: Força 2 (4/6/5/3), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 4 (6/7/7/6)

Social: Carisma 3, Manipulação 3 (2/0/0/0), Aparência 2 (1/0/0/0)

Mental: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 5, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 2, Empatia 2, Expressão 2, Intimidação 3, Instinto Primitivo 5, Lábria 3

Perícias: Empatia com Animais 5, Ofícios 1, Armas Brancas 2, Liderança 3, Performance 3, Furtividade 4, Sobrevivência 4.

Conhecimento: Enigmas 3, Lingüística 1, Ocultismo 4, Rituais 5

Antecedentes: Contatos 2, Totem 2, Aliados 4

Fúria: 7; **Gnose:** 6; **Força de Vontade:** 7

Dons: (1) Salto da Lebre, Toque da Mãe, Persuasão, Sentir a Wyrn, Comunicação com Espíritos; (2) Comandar Espírito, Blá-blá-blá, Nome do Espírito, Dança da Lança (3) Exorcismo, Percepção do Invisível; (4) Vida Animal, Captura à Distância; (5) Chamado Para a Caçada

Rituais: Ritual da Vanglória, Ritual de Contrição, Ritual de Purificação, Ritual de Abertura de Caern, Ritual de Compromisso, Ritual de Ferimento, Ritual de Ostracismo, A Caçada

Fetiches: Nenhum.

Laora d'Avennas: Queima-a-Wyrn

Laora nasceu em uma pequena vila ao norte da França, a um vôo de gaivota de distância do mar. Seus pais eram Parentes, mas apenas um deles era vagamente consciente de sua herança. Laora era uma dor de cabeça para eles desde o momento em que aprendeu a andar. Num instante ela estava brincando de bonecas com as outras garotinhas, no outro ela estava em ferozes brigas com as crianças locais, e em seguida estava sentada na beira de um penhasco, observando o mar, sonhando com viagens. Com o passar dos anos, ela aprendeu a moderar seu temperamento de alguma forma, mas ainda lançava-se em defesa de outras crianças.

Quando ela tinha dezesseis anos, um grupo de farristas britânicos bêbados ficou íntimo demais com uma de suas colegas de classe, e Laora reagiu com uma profunda paixão, que ela nunca havia sentido antes. A jovem Ahroun, em choque depois de sua Primeira Mudança, foi levada de sua vila por um parente distante e sua matilha, que assegurou que os cadáveres dos turistas nunca seriam encontrados. Laora foi iniciada nos Fianna em um caern no sul da Inglaterra. Lá, ela se viu em um grupo de anciões que eram membros desesperados da



Irmandade de Herne. O campo estava quase morto, sua atração aos jovens Fianna fora minada por sua incursão em políticas nacionais. Os anciões ensinaram a ela os contos da antiga Irmandade, disseram que dariam suas vidas para defender caerns e Parentes a milhares de quilômetros de seus lares, simplesmente porque aquilo precisava ser feito. Esses contos acenderam uma chama na jovem lobisomem. A filosofia era tão próxima de seus valores pessoais que ela não podia evitar trabalhar para reconstruir a Irmandade. Um bônus a mais era que a chance que isso dava a ela de suprir sua vontade de viajar.

Laora logo ascendeu a uma posição proeminente nas, reconhecidamente, magras fileiras do campo. Ela ganhou seu nome Garou no dia que ela respondeu o chamado de Herne de um caern em Gales. Em uma trégua entre os ataques, ela concebeu e armou uma armadilha que levou a maioria das forças da Wyrn para um prédio abandonado, altamente encharcado de combustível. Os poucos que não queimaram até a morte foram facilmente rastreados e destruídos pela Caçada Selvagem.

Com a morte do antigo líder da Irmandade, Laora ascendeu ao cargo de liderança sem oposições e administrou a revitalização do campo. Sua paixão pela causa atraiu um grande número de jovens Fianna de todos os cantos do mundo, agradecidos em ter a chance de ganhar honra sem ter que sair de seus lares.

Imagem: Dizer que Laora é exibicionista seria

menosprezá-la. A alta e ágil guerreira nunca é vista sem suas roupas dramáticas e impressionantes, mesmo quando está se preparando para a batalha. A única coisa que se equipara a sua paixão por roupas é seu amor por batalhas e vinhos. Quando não está em serviço, ela se veste primorosamente com roupas da última moda. Ela também tem um pesado colar de jóias que a maioria acharia ostentoso. Ela usa seu cabelo castanho até seus ombros, mantendo essa mesma coloração em todas suas formas.

Dicas de Interpretação: Laora é consumida por paixão por tudo aquilo que faz. A intensidade com a qual ela se joga em algo pode ser assustadora. Amantes já se assustaram com sua afeição obsessiva e seus companheiros de matilha formam um grupo perturbado e cansado. Laora tende a ignorar as coisas ruins da vida com sua intensa celebração da glória de viver como uma Garou. Em um momento ela pode ser consumida pela alegria da batalha, no momento seguinte pela beleza de uma flor.

Raça: Hominídea

Augúrio: Ahroun

Posto: 3

Físico: Força 3 (5/7/6/4), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 4 (6/7/7/6)

Social: Carisma 4, Manipulação 2 (1/0/0/0), Aparência 3 (2/0/3/3)

Mental: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 3, Expressão 4, Intimidação 2, Instinto Primitivo 2, Manha 1

Perícias: Ofícios 1, Condução 1, Etiqueta 1, Liderança 4, Armas Brancas 3, Performance 2, Furtividade 2, Sobrevivência 1

Conhecimentos: Computador 1, Investigação 2, Direito 1, Lingüística 3, Medicina 1, Ocultismo 2, Política 3, Rituais 3, Ciência 1

Antecedentes: Aliados 4, Contatos 3, Raça Pura 2

Fúria: 6; **Gnose:** 3; **Força de Vontade:** 5

Dons: (1) Toque da Queda, Inspiração, Persuasão, Simular Odor de Homem, Velocidade do Pensamento; (2) Chama Visceral, Uivo da Banshee, Fitar; (3) Coração da Fúria

Rituais: Ritual de Assembléia, Ritual da Vanglória, Ritual da Dedicção do Talismã

Fetiches: "Joyeux", machado fetiche (causa dano agravado e permite o portador a invocar o Dom: Espírito da Batalha uma vez por noite).

Stuart "Persegue-a-Verdade" Brown

A reputação de Persegue-a-Verdade como um dos melhores e mais populares Ragabash da Nação Garou foi feita no dia em que ele chamou o Rei Jonas Albrecht de "funil de prostitutas" na sua frente e terminou, para a surpresa de todos, bebendo por toda a noite com o Presa de Prata, ao invés de recolhendo suas próprias tripas.

Stuart é o filho mais velho de Margaret e Colum Brown, um casal de Parentes que vivem nos Apalaches



na América do Norte. Graças à insistência de seu pai, não foi dito a ele nada sobre sua herança e ele começou a construir uma carreira para si mesmo como jornalista. Ele estudou na faculdade da comunidade local, mas discordava de muito do que aprendia. A tradicional noção jornalística de reportagens objetivas ofendia Stuart, especialmente quando ele percebeu que elas geralmente eram hipócritas — descobrindo "um ângulo" na história sempre significava fugir de sua objetividade. Ao invés disso, ele adotou um estilo jornalístico sensacionalista, colocando ele mesmo e suas opiniões dentro da história.

Eventualmente, ele conseguiu persuadir um dos jornais locais a publicarem uma coluna investigativa, escrita por ele, e assim deixou sua casa e começou a viajar amplamente pelos Estados Unidos. Por volta de um ano de carreira, um jornal nacional descobriu esse jovem talento e ele começou a viajar ainda mais longe, juntando suas peças. Sua Primeira Mudança aconteceu em uma dessas viagens de pesquisa. Ele se infiltrou profundamente demais no negócio de um comissionário corrupto da cidade, e só sobreviveu graças à intervenção de uma matilha de Garou locais.

Desde então, ele tem vivido uma vida dupla. Em sua superfície ele é um jornalista abrasivo que investiga o lado sombrio dos Estados Unidos, enquanto na verdade ele é um cruzado idealista de Gaia. Ele tem sido fundamental em expor muitas organizações e indivíduos corrompidos pela Wyrms nos anos que seguiram sua

Mudança. Sua obsessão em descobrir a verdade, por mais intangível que ela fosse, deu a ele sua alcunha. Ele rapidamente se tornou um dos Fianna mais reconhecíveis na América do Norte e pode em breve ser um significativo agitador na política da tribo. Como um dos principais defensores da idéia de que nem todo Fianna deve ser obrigado a seguir seu passado celta na Irlanda, ele tende a criar controvérsias onde quer que vá.

Seus passatempos incluem provocar vespeiros com suas investigações, dirigir carros velozes, tomar algumas drogas menos pesadas e se embriagar na frente de lutas ou de corridas da Nascar em frente à tv.

Imagem: Stuart é um homem de média altura, magro com uma boa aparência em chiques, porém, baratos e mal cuidados ternos e freqüentemente gravatas berrantes. Sua face geralmente é surpreendentemente intensa ou até mesmo severa para alguém de seu augúrio. Ele usa seu cabelo castanho comprido, normalmente amarrado em um rabo de cavalo. Suas formas Crinos e Lupino são de um marrom misturado com castanho. A característica mais marcante em todas as suas formas é um intrincado torc dourado que ele sempre usa ao redor de seu pescoço.

Dicas de Interpretação: Apesar de Stuart ser inteligente e astuto, há uma ponta abrasiva nele quando ele está irritado que impede a maioria das pessoas de se aproximar. Ele pode ser extremamente manipulador quando está investigando uma história. Se você perguntar a ele se ele acredita nas fadas, ele diria, “apenas depois que eu enxugar minha terceira dose de Blue Lightning com um pouco de Everclear”. Para Stuart, nada é verdade até que seja provado para sua completa satisfação, e ele irá a qualquer distância para alcançar esse ponto.

Raça: Hominídea

Augúrio: Ragabash

Posto: 3

Físico: Força 2 (4/6/5/3), Destreza 2 (2/3/4/4), Vigor 2 (4/5/5/4)

Social: Carisma 2, Manipulação 4 (3/0/0/0), Aparência 2 (1/0/2/2)

Mental: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Briga 1, Esquiva 2, Empatia 3, Expressão 3, Manha 3, Lábria 3

Perícias: Empatia com Animais 1, Condução 3, Armas de Fogo 1, Furtividade 2, Sobrevivência 1

Conhecimentos: Computador 1, Investigação 4, Direito 2, Lingüística 1, Política 3, Rituais 2

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 4, Parentes 1, Recursos 3

Fúria: 2; **Gnose:** 4; **Força de Vontade:** 5

Dons: (1) Embaçamento da Própria Forma, Abrir Objetos, Persuasão, Resistência a Toxinas; (2) Perturbar Tecnologia, Induzir Esquecimento; (3) Remodelar Objeto

Rituais: Ritual da Dedicção do Talismã

Fetiches: Torc do Lobo

Leitura Adicional

Deve ficar claro ao leitor que esse Livro de Tribo não é um preciso trabalho de referência sobre a histórica cultura celta. Nem deveria ser. Sim, a maioria — não todos — dos Fianna vem de linhagens que estão mescladas com áreas onde os celtas e seus povos costumavam ter sob seu poder. Entretanto, os Filhos do Cervo são uma contínua cultura milenar, e que vem tanto da sociedade dos lobos como das sociedades humanas em que eles comumente se encontravam acasalando. Eles não têm a intenção de ser 100% precisos em relação aos últimos tratados acadêmicos sobre os celtas, mais do que os Peregrinos Silenciosos têm a intenção de ser um retrato fiel à vida sujeita aos Faraós (ou, céus, a “verdade por trás da religião egípcia”). Os Fianna inicialmente são lobisomens, e algumas das discrepâncias entre como é uma seita Fianna e como era a cultura celta são muito deliberadas. Afinal de contas, a cultura Fianna se espalhou e durou muito mais do que qualquer cultura humana que já existiu; é tolice assumir que tudo que eles fizeram do Impergium até os dias modernos estaria precisamente relacionado com um grupo particular de culturas humanas.

Entretanto, mitos e lendas celtas podem prover boas e interessantes inspirações para os Fianna. Isso é particularmente verdade se você estiver interpretando um Galliard Fianna. Afinal de contas, se você vai ter que improvisar uma lenda relevante sobre um poderoso Ahroun que desceu até a Umbra Negra para pagar uma dívida de honra, dá uma verossimilhança extra se a história é um pouco parecida com a de Pwyll e Arawn. Apesar de ser ruim assumir que toda figura histórica digna de nota era sobrenatural (ou Parente, ou sob a influência de alguma criatura sobrenatural), as histórias das antigas batalhas e das migrações podem dar algumas idéias dos feitos Fianna que aconteceram “nas sombras” na mesma época.

Apenas tenha cuidado ao tentar dizer a seu Narrador coisas como “os Fianna não fariam isso; não era assim que os celtas eram”! Você pode ver seu personagem ser banido para um mar de lama.

Livros

História

Existem vários livros de história sobre os celtas e as nações celtas. Aqui estão alguns para você começar, mas quanto mais você procurar, mais você encontrará.

The Celts (1980, Thames & Hudson) Um dos estudos modernos pioneiros sobre os celtas. Praticamente uma leitura essencial para qualquer dedicado ao assunto.

The World of the Celts (1993, Thames and Hudson Ltd.) por Simon James — Uma excelente visão dos celtas, com detalhes sobre suas vidas e história por toda a Europa e Ásia ocidental. Um ótimo ponto de partida.

The Ancient Celts (1997, Oxford University Press) por Barry Cunliffe — Algo mais aprofundado que o livro

anterior.

The Celts (2000, Cassel & Co) por John Davies. Escrito em companhia da série de mesmo nome no canal galês de TV S4C, fornece uma boa visão do pensamento moderno sobre os celtas. A série em si vale a pena ser assistida, se você conseguir encontrá-la.

The Celts: Life, Myth and Art (1998, Stewart, Tabori & Chang) por Juliette Wood. Um leve porém supérfluo livro ilustrado que é muito bom para dar uma olhada quando estiver buscando por inspiração.

Celtic Britain (1997, Thames & Hudson) por Charles Thomas. Um pesado e acadêmico trabalho que olha para o período entre a partida dos romanos e o estabelecimento de reinos ingleses no final do século VII. Um bom estudo sobre os celtas na época dos tumultos, o que faz do livro uma grande inspiração para os Fianna e seus problemas.

Pré-Christian Ireland (1988, Thames and Hudson Ltd.) por Peter Harbison. Da mesma série que o livro anterior; lida com as culturas celtas e pré-celtas na Irlanda.

Rome's Enemies (2): Gallic and British Celts (MAA 158) por Perter Wilcox e **Arthur and the Anglo-Saxon Wars** (MAA 154) por David Nicolle (Osprey Publishing) são úteis ambos para a história e para a imaginação (ambos os volumes apresentam excelentes artes de Angus McBride).

The Oxford Illustrated History of Ireland (1989, Oxford Publishing) editado por R. F. Foster.

A Short History of Wolf in Britain (1994, Pryor Publications) por James E. Harting — Originalmente publicado em 1880, esse livro dá breves explicações sobre os lobos nas ilhas até que sua aparente extinção por volta de 1760. Um bom volume se você conseguir achá-lo.

Emigrants and Exiles: Ireland and the Irish Exodus to North América (1985, Oxford Univeristy Press) por Kerby Miller. O título já diz tudo.

Mitologia

Apesar de todos os Parentes Fianna terem seus próprios mitos, aqueles dos celtas continentais são praticamente impossíveis de se encontrar disponíveis na literatura; a mitologia das “Seis Nações Celtas” — Irlanda, Man, Escócia, Gales, Cornuália e Bretanha — foi diluída com o tempo e recontada por monges e outros com compreensões imperfeitas da cultura. Todavia, o que ficou pode inspirar “contos reais do que os Fianna realmente fizeram” aos jogadores e Narradores.

O estilo e a tradução dos contos variam em qualidade com os autores modernos, então procure resenhas para conseguir a melhor versão. Existem também muitos romances que incorporam elementos das lendas celtas, apesar de que, aqui, nós nos focamos nas coisas antigas.

Legends of the Celts (1994, Harper Collins) por Frank Delaney. Uma acessível e bem escrita narração de alguns dos principais mitos celtas.

Myths & Legends of the Celts (1998, Senate). Um

livro denso, mas de estilo similar ao anterior.

The Chronicles of the Celts (1999, Carroll and Graf) por Peter Beresford Ellis — Uma seleção de contos das Seis Nações, que usa de deduções de histórias existentes para chegar mais próximo possível da tradição pré-Cristã. A introdução é bem interessante, comparando similaridades lingüísticas e culturais entre as tradições celtas e indianas. Relata também o mito da criação para os povos celtas. A bibliografia também vale a pena ser conferida.

A Dictionary of Irish Mythology (1989, ABC — Mythology, Oxford University Press) por Peter Deresford Ellis — Excelente fonte sobre quem fez o quê nos contos irlandeses.

Gods and fighting Men (1904 com reimpressões) por Lady Gregory — Escrito na virada do século XX, esse livro cobre a chegada e a passagem dos Tuatha de Danaan e o Ciclo Finian. O volume era parte da ressurreição celta das eras Vitoriana e Georgiana.

The Mabinogion é o título da coleção de contos gauleses; apesar de colorido pelas sensibilidades dos escritores medievais que registraram os contos, eles ainda são essencialmente gauleses.

The Tain (também conhecido como **The Tain bo Cuailnge**) é um (muitos dizem que é o) conto épico da Irlanda. A tradução por Thomas Kinsella é recomendada.

GURPS Celtic Myth (Steve Jackson Games) por Ken e Jô Walton — Raramente um suplemento para jogos é uma boa fonte para autenticidade histórica, mas esse volume é um guia útil. Inclui algumas recomendações exageradas sobre os maiores ciclos míticos da Bretanha e colunas laterais realmente úteis sobre cultura e tradição.

Material Adicional

Uma simples pesquisa na internet revelará guias de pronúncia para as várias línguas celtas; dicionários de tradução também são encontrados. Útil para aqueles Fianna que gostam de frases obscuras para amaldiçoar seus inimigos.

Se todos os seus personagens tradicionais são chamados de Angus McAlgunacoisa, você pode investir em um bom livro de nomes, como **The Melting Pot Book of Baby Names** (3ª edição 1995, Betterway Books) por C. L. Ellefson, ou **Celtic Names for Children** (1998, O'Brien Press) por Loreto Todd, ambos categorizam os nomes por país. O primeiro é particularmente bom para Fianna espanhóis, franceses ou de outra origem.

Quadrinhos

Sláine: Warrior Beyond Time (2001, Hamlyn) de Pat Mills, Dermot Power e Glenn Fabry. Uma coleção de dois dos muitos contos de Sláine, rei e guerreiro celta, contados nas páginas de **2000 AD**, um revista britânica. Sangrentos, violentos, lascivos e rudes, são ótimas leituras Fianna.

Filmes

Coração Valente. Apesar da história ser

lamentavelmente imprecisa (A Batalha da Ponte de Stirling, sem a ponte?), é no espírito que deve se focar. Tanto que, na verdade, tinham vários escoceses vibrando nos corredores do cinema enquanto assistiam o filme.

Trainspotting. Uma útil referência para a moderna Escócia dos Mundo das Trevas. Filmes como *Loucos pela Fama* fazem o mesmo com a Irlanda, mas com um tom mais cômico.



FIANNA

Nome:

Jogador:

Crônica:

Raça:

Augúrio:

Campo:

Nome da Matilha:

Totem da Matilha:

Conceito:

Atributos

Físicos

Força _____ ○○○○○○
Destreza _____ ○○○○○○
Vigor _____ ○○○○○○

Sociais

Carisma _____ ○○○○○○
Manipulação _____ ○○○○○○
Aparência _____ ○○○○○○

Mentais

Percepção _____ ○○○○○○
Inteligência _____ ○○○○○○
Raciocínio _____ ○○○○○○

Habilidades

Talentos

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

Perícias

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

Conhecimentos

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

Vantagens

Antecedentes

_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○

Dons

Dons

Renome

Gloria

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabedoria

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pasto

Fúria

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Cinase

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza Tribal

(Opcional)

BAIXO AUTO-CONTROLE:

Todos os testes de Força de Vontade tem dificuldade +1

FIANNA

Hominídeo

Nenhuma
Mundança

Dificuldade: 6

Cilabro

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

Fetiches

Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado

Dons

Rituais

Combate

Arma/Manobra	Teste/Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente

Armadura

Nível: _____

Penalidade: _____

Descrição: _____



Natureza:

Comportamento:

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Antecedentes Detalhados

Ancestrais

Raça Pura

Contatos

Totem

Parentes

Recursos

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Experiência

Equipamento (Carregado) _____

TOTAL: _____

Adquirido em: _____

Bens (Possuídos) _____

Selva

TOTAL GASTO: _____

Gasto em: _____

Nome: _____

Localização do Caern: _____

Nível: _____ Tipo: _____

Totem: _____

Líder: _____

História
Prelúdio

Descrição

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: Fogo na Cabeça e no Coração

*O último bar quando fecha de manhã
Só me lembra que eu não tenho aonde ir
Bourbon tenho demais, mas que diferença faz
Se você não está aqui 'pra dividir
— Matanza, O Último Bar*

Maior que uma só vida

Seguindo pelos mesmos caminhos que foram traçados por Chokos “Velocidade do Trovão”, estamos aqui com o 6º livro traduzido pelo Nação Garou e o segundo dos livros de tribo. Temos que celebrar.

A primeira delas é que, a partir de um projeto pessoal, o Nação Garou recebeu várias propostas para ajudar na tradução de diversos livros de tribo, tanto foi que tivemos que abrir uma comunidade temporária apenas para gerenciar tantos projetos, e **sem deixar a comunidade principal sem um livro em andamento**. É como se fosse um grande chamado que levou tantas pessoas aqui, neste livro.

Também inovamos e, agora em vez de esperar que os erros apareçam no tópico de festejo do livro, disponibilizaremos o livro antes, depois de sua tradução e revisão, para que toda a comunidade possa baixar o arquivo, ler e mostrar erros. A velha desculpa de “**eu não sei inglês, me desculpe, não posso ajudar**” ACABOU! Agora só não ajuda o Nação Garou quem não sabe ler.

Vamos introduzir no Léxico do Nação Garou todos os termos que foram usados neste livro, bem como ainda esperamos fazer isso com os termos do Umbra, dos

Registros Prateados, do Livro dos Augúrios e do Livro de Tribo dos Senhores das Sombras. Queremos tornar nosso léxico completo, com Dons, Rituais e termos que possam nos ajudar daqui para frente em todas as ocasiões.

Este livro segue com a mesma qualidade que foi apresentada no Livro dos Augúrios, mas sempre estamos tentando fazer coisas novas. Hoje, damos a oportunidade de toda a comunidade ajudar, amanhã sempre estaremos tendo idéias e esperamos que vocês — membros, amigos e colaboradores da comunidade — dêem sua parcela de ajudar para que possamos sempre estar dizendo coisas, algumas até meio que bobas, aqui nessas páginas. Queremos estar sempre agradecendo.

Nota Adicional

Caerns: Places of Power. É um livro da primeira edição de Lobisomem que mostra como eram **Bron** e **Filho do Luar** antigamente, bem como descreve inteiramente o caern da **Seita da Tri-Espiral**. É uma boa pedida para leitura adicional.

O Espírito do Lago tem um Encanto chamado Purificar (Purify, no original), achamos que se trata do Encanto do livro revisado Cleanse the Blight (Purificar os Domínios Sombrios).

Às vezes nenhuma quantia de nisque leva embora a dor...

Agradeceremos a todas as pessoas que usem este livro para tornar seus jogos mais completos e divertidos. Da mesma forma, estaremos sempre honrando as pessoas que aqui contribuíram para que este livro pudesse existir. Obrigado, de coração, a todos vocês.

Folha do Outono "Ágil-com-o-Vento"

Theurge Fianna (Romeiros Sussurrantes) Ancião

Na verdade, creio que eu já era irlandês antes mesmo de conhecer os Fianna. Lembro de como minha mãe ficou possessa no dia em que percebeu que o conhaque da casa estava "evaporando", a medida que eu tomava meu bom e velho "café" irlandês.

Me sinto tão feliz em poder escrever alguma coisa para posterizar a memória desse livro ao lado de tanta gente. É um sinal que a cada dia estamos com mais e mais pessoas querendo e encontrando formas de fazer alguma coisa para que nossas mesas continuem com o fôlego para suportar os piores efeitos do tempo.

(...)

Este livro, liberado nesta data, é uma forma de presentear Bela "Finarrah", dizendo através de outros meios a imensa consideração que tenho por ela que, não apenas exemplifica muito do que é ser Fianna, mas como mostra ser uma pessoa especial. Feliz Aniversário!!

Também a todos os meus companheiros de mesas (de bar e rpg), Joffison (que exigiremos que participe do próximo livro), Uêre (que desejamos que tenha mais tempo para jogar conosco) e a Magno (que pare de dizer que não gosta dos Fianna!). Um forte abraço a todos vocês e para meu grande estado da Paraíba.

=D

Adrian "Brinca-com-os-Espíritos"

Theurge Fianna Cliath

E mais uma batalha vencida na guerra contra o Grande Dragão. O sacrifício do nosso suor, sangue e vontade nos glorificaram essa vitória. Mas uma batalha vencida não significa uma guerra vencida, e infelizmente essa é apenas uma das várias e praticamente intermináveis batalhas que teremos à frente.

Mas mesmo se cairmos, teremos feito muito ter valido a pena, e o pouco que não fizemos, será apenas isso: pouco frente ao muito que fizemos. E até que o último de nós caia, seu uivo será ouvido até nas entranhas mais viscerais da Terra, e todos os filhos do Dragão tremerão de medo, e terão medo de um, apenas um, enquanto eles serão milhares.

Sozinhos podemos fazer muito, mas unidos podemos fazer mais, muito mais que o muito que faríamos sozinhos. E é aqui que eu queria chegar:

Você, filhote, que acaba de passar pela Primeira Mudança, ou você, Cliath, que já passou pelo Rito de

Iniciação e já sofreu em algumas árduas batalhas, e que lêem essas linhas, encontram-se no ápice dessa guerra, quando finalmente encaramos o traçado final de nossos destinos e os Sinais finalmente se fazem sentir quentes sob nossas peles e o Apocalipse beija apaixonadamente nossas faces.

Sozinhos, poderão fazer muito; juntos, poderemos fazer muito mais que "apenas" muito.

Falei bonito, falei não gente bonita?

É isso, brinco mas não minto.

Pensem sobre isso, e decidam se é melhor apenas olhar nossos esforços para no final apenas colherem nossos louros ou farão a diferença juntando-se a nós para partilharmos muita Honra e Glória nessa guerra.

Tenho que ir ali, mamãe me espera.

Até, gente bonita. =)

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Ancião

E seguindo a fila, Fianna! Mais um livro lançado, mais um Tribebook! Depois de ver que é possível, as pessoas vão até as suas tribos, e imploram pelos seus livros. Alguns apenas pedem, outros trabalham para que consigam mais um livro. E assim foi feito o Livro de Tribo Fianna.

Claro, eu ia ter que pagar o favor que o Folha me fez ao diagramar todo o Livro dos Senhores das Sombras. Bem, aí está, Folhudo! Deu trabalho, e levou muito mais tempo do que nós imaginamos, mas finalmente ficou pronto. Não te devo mais nada, seu amarelo! Hehehe.

Seis livros. Em menos de um ano de existência. A empolgação dos tradutores, revisores e diagramadores foi determinante para isso. Não só por esse livro, mas por tudo que já fizemos até aqui, obrigado a todos vocês que nos ajudaram.

Obrigado também ao Rodrigo, que veio emprestado do MA e terminou uma parte que eu não pude dar continuidade. Quebrou um galhão, velho. Claro, obrigado ao Tschope, que mais uma vez deu aquela mãozinha na capa. À Lica, que se empenhou em revisar tudo o que colocávamos na comunidade. Tu tem um olho bom, garota. E obrigado a todos aqueles que eu esqueci.

Espero que em menos de 15 dias estejamos escrevendo as palavras finais para o Cria de Fenris. Agora que o primeiro passo foi dado, basta termos vontade, e os Tribebooks sairão.

Bebam do Hidromel Mágico e aproveitem do Livro de Tribo Fianna.

Pedro "Lendas-da-Nogueira"

Galliard Fianna Cliath

A quem interessar, obrigado. Àqueles que lêem, jogam, se dignam ao menos a passar os olhos por aqui; galera... Obrigado!

Pode parecer pra quem for um exagero quando falo do prazer que foi trabalhar em cima destas traduções, mas

ora, foi um prazer mesmo! E exagero talvez seja a nossa maior virtude e nosso maior defeito, não é?! Hehehehe

Agradeço também aos cabeludos malditos do metal, que ajudaram a manter a cabeça erguida e balançando enquanto a tradução continuava, aos amigos da War Pigs e Disposable Heroes - que fazem do RPG um jogo um tanto mais inteligente do que a maioria faz dele em "Shining Hills", e agradeço também à toda Nação Garou - Onde mais teríamos essa oportunidade?

Por final, mas não menos importante, obrigado a Devir, por ser incrivelmente irresponsável para com certos livros. Valeu!

Agradecendo aos leitores, à música, aos amigos... O que mais falta para as palavras finais de um Fianna?

Brindemos!

Rodrigo "Manto-de-Aníbis" Oliveira

Ragabash Peregrinos Silenciosos Cliath
(apenas o silêncio.....)

Bone "Sparks-of-Wisdom"

Theurge Fianna Cliath

"Dancem! Bebam! Uivem para que todos possam ouvi-los. Essa noite lutaremos, celebraremos nossos Parentes, nossas perdas e nossa Fúria. E a terra vai tremer, pois somos a memória de nossa Mãe, somos os guerreiros e os guardiões das velhas tradições."

Esse livro conta a história de guerreiros, que lutam com paixão, por Gaia. Eles cantam as músicas dos velhos tempos, eles ainda se lembram das velhas tradições. Eles não se envergonham de suas lágrimas ou de seu pesar, mas eles usam esse pesar como combustível para sua Fúria na luta contra o Grande Dragão. Os Fianna não temem a morte, mas eles sabem respeitar a vida. Nenhuma outra tribo tem tanto amor e tanta ferocidade. E agora você também sabe o porque disso. Uive bem alto e, quem sabe talvez, no fim dos dias, você se una aos grandes heróis da tribo na Batalha Final.

Rafael Tschope (RGT)

Wingus Testocrucible, um Nocker entediado que foi encontrado por um bando de lobinho

Como liga essa #&%(&??? Mandam a gente falar um monte de coisa mas nem falam como diabos liga esse troço? O que? Já tá ligado? Porque você não me avisou??? Seu (devido ao alto teor de palavrões, insultos politicamente incorretos e palavras que não conseguimos identificar, esse trecho foi censurado).

Agora que já descarreguei tudo eu vou agradecer algumas pessoas e coisas... Gostaria de agradecer o Teoastreobaldo Vermelho, que é o anão que movimenta o meu C.O.M.P.U.T.A.D.O.R., que é uma invenção minha que significa Conversor Ortográfico Metamemorial de Pulsos Ultra Tensos Amadores Duvidosos de Organogramas Rascunhais. Para resumir ele converte minhas idéias em desenhos. E o

Teoastreobaldo Vermelho é o Anão que faz com que o C.O.M.P.U.T.A.D.O.R. funcione. Queria também homenagear o Teoastreobaldo Azul, que é o irmão falecido do Teoastreobaldo Vermelho. Ninguém mandou ele me mostrar o dedo do meio quando eu pedi um pouco mais de velocidade para ele. Que ele descanse em pedaços. E que o irmão dele não cometa o mesmo erro.

Também vou agradecer esse bando de cachorro metido a lobo que me convocou para ajudar eles. Só porque eles se transformam em lobo e em gente eles se acham o máximo, mas até que eu consigo dar umas risadas com eles, com todos os seus títulos estranhos e códigos de honra e glória... Rapaz, eu me divirto....

E agora? Como desliga essa coisa aqui? Que %&#\$ de botão az...

Squall Leonhart

Parente Desperto da Cria de Fenris

Ufa, terminamos o Fianna. não vou dizer que foi duro, que foi cansativo, que foi uma batalha árdua porque não foi. Tô tão acostumado com traduzir coisas tarde a dentro que nem noto mais.

Que mentira deslavada, claro que doeu os dedos digitar tudo.

Sempre dói. Sempre cansa. É sempre a mesma história, sempre um monte de café pra dar mais pique pra agüentar o numero absurdo de livros que nós temos que traduzir porque uma empresinha medíocre decidiu que não tava de bom humor.

Nunca tive amor nenhum pelos Fianna até o momento que traduzi meu trecho nesse livro.

Bela tribo, essa de vocês, hein? Sabem lutar e sabem festejar.

É quase tão boa quanto a Cria.

Quase.

Hahahaha

Dmitri "Ulivo-da-Morte"

Ahroun Impuro Cria de Fenris Cliath

A união faz a força, não adianta ser um Garou forte, se o grupo não é forte.. mas se o grupo for forte, mesmo sendo fraco sozinho, é mais importante do que ser apenas um forte. O que adianta ser um forte, se não há um companheiro forte olhando suas costas e te protegendo enquanto dorme? Nada! É apenas um bastardo qualquer que pensa ser forte.. essas pessoas não serão Jarls nunca!!

Os Fianna, apesar de nossas competições tribais (temos as melhores cervejas, mas eles não admitem ٩٩) são companheiros de valor!!! E eu me propus a ajudar pois não sou um bastardo idiota que espera as coisas serem feitas, eu vou e faço!

Se você apenas esperou o livro ser lançado, mesmo sabendo inglês, é apenas um idiota que não sabe viver em matilha e produzir algo que preste! Agora, se você ajudou, de qualquer forma que seja, no lançamento desse livro, terá sempre o meu respeito!!

Insane.Vizir "Dorme-Com-Luna"

Ahroun Peregrinos Silenciosos Athro

(zzzzzzzz.....)

Custavo "Cinaração do Verbo"

Philodox Senhor das Sombras Fostern

Espero que aproveitem mais um Tribebook lançado pela Nação Garou. Trata de uma interessante tribo, apesar dos pesares. Foi um trabalho em que minha participação foi grande no princípio, mas devido a alguns problemas, não pôde ser do jeito que eu gostaria. Fui convidado a dar uma palestra na minha área de atuação, por exemplo. Entretanto, novas soluções foram encontradas para compensar minhas falhas, e a

publicação deste livro só demonstra a força coletiva que o projeto vem ganhando, o que me deixa muito contente.

... por isso nossas copas nunca ficam vazias !!

Queremos agradecer ainda a duas pessoas que foram muito prestativas nesse livro, que mostraram que realmente temos aliados e podemos contar com eles.

À Lica e Sussurros do Invisível, por participar das correções públicas deste livro. Obrigado!

No mais, só podemos dizer **"até o próximo livro"** !

Abraços a todos!



LIVRO DE TRIBO: FIANNA

Lute pela Glória, Empenhe-se por Sabedoria

Eles gargalham mais alto e pranteiam mais do que qualquer outra tribo. Eles lutam como se já tivessem aceitado suas próprias mortes, mas fazem seu melhor para viver plenamente. Eles tratam seus inimigos sem piedade e a suas famílias com um amor perpétuo. Eles fazem de sanguinários inimigos, aos mais extraordinários amigos. Eles são os Filhos do Cervo, os Fianna.

Viva Cada Dia Como Se Fosse O Seu Último

Os novos Livros de Tribo continuam com o Livro de Tribo: Fianna, o livro de referência que detalha a espirituosa tribo guerreira Celta. Aprenda sua sabedoria secreta, encare as ameaças mais recentes para sobreviver, use os novos Dons, fetiches, aliados espirituais e ritos fornecidos por eles. E deixe sua família orgulhosa.

OBISOMEM O Apocalipse

Mind's Eye Theatre



Nação Garou
Grupo de Traduções

