

**FÚRIA**  
**AMAZÔNICA**  
**2.0**

*Arcano Pauxis*

## Os Licantropos Amazônicos

*A colonização das áreas florestais amazônicas era inevitável ... a busca por territórios, a cobiça por novas colônias, fortuna, etc. De uma forma ou de outras os europeus teriam a América para si, mas quando chegaram ela já era habitada.*

*Os povos ameríndios, os nativos americanos, estavam em formação, de certo eram uma sociedade primitiva, mas avanços como os dos Incas e Maias eram constantes. No Brasil tribos inteiras eram governadas por guerreiros ou místicos, ou seja, força ou sabedoria.*

*Muitos pajés até hoje falam de seres enviados pelos deuses(Tupã na maioria das vezes) na proteção da florestas por futuros invasores e responsáveis por julgar as ações de cada tribo, sejam elas por territórios ou disputas. Esses seres eram divididos em raças e grupos, todos possuíam uma forma humana e uma animal, a forma humana era para se comunicar com os povos indígenas e animal era para lembrá-los de as aparências não deviam ser julgadas.*

*Todos possuíam a proteção de Jaci(Lua) para realizar suas transformações e mágicas espirituais, sendo estas tarefas facilitadas quando a noite chegasse.*

*Mas quando os europeus chegaram os guerreiros dos deuses eram muito poucos para um batalhão de homens brancos, sendo que sucessos forma obtidos nos primeiros anos mas nos subseqüentes não.*

*Então veio a traição.*

*Muitos líderes tribais juraram lealdade as cortes européias e se converteram a seus costumes e crenças, negando suas antigas origens, mas aqueles que negavam-se a fazer isso eram massacrados pelo poder bélico dos povos da Europa. Os enviados dos deuses negaram ajuda aos nativos por longos anos, mas permaneceram, agora muito poucos, o combate aos europeus que adentravam a floresta.*

*Com muito poucos atualmente, os descendentes dos sobreviventes ainda tentam proteger a floresta, mas mesmo assim sabem que os erros passados estão sendo colhidos agora ...*

## OS MEIO-HOMENS

### Homens - Jaguar(Onça) :

**Descrição :** Dotados de uma fúria inigualável e instinto selvagem idem, os meio homens e meio onças são os que no passado se julgavam os juizes dos índios. Disfarçados de onças ou de belos índios ou índias eles observavam o comportamento de cada uma das tribos sob sua tutela. Esperando que algum erro fosse cometido e dispostos a dar o bote a qualquer momento. São os primeiros a abandonarem os índios depois de cientes de sua traição.

**Organização :** Se dividem em 2 tribos, cada uma com uma função diferente de observação e administração das tribos que eram escolhidas pelos deuses a serem observadas.

**Características :** Todos os Homens-Jaguar são de aparência(na forma humana) que lembra os nativos ameríndios. Poucos entre eles são de outra etnia, se são já possuem uma mistura regional. Na forma animal todos são idênticos as onças(pretas ou malhadas).

**Raças :** Um Homem-Onça sempre nasce da comunhão entre dos humanos(pelo menos um, ou os dois) com sangue metamorfo. Não existem onças capazes de se tornarem homens, mas sim homens que se transformam em onças.

**Formas :** O tamanho e aspecto da forma varia de acordo com a tribo da onça em questão. Mas todas na forma de Fera apresentam um rosto bestial que lembra as antigas feras dos tigres-dentes-de-sabre.

Para assumir qualquer forma um teste de Constituição é necessário.

**Poderes :** Todo Homem-Jaguar pode possuir o faro de um Jaguar normal em qualquer forma, assim como a visão noturna e o senso de equilíbrio.

**Faro Aguçado :** Testa-se a Percepção. Dependendo da intensidade o Faro pode ser facilitado(a cargo do mestre).

**Visão Noturna :** Não pode-se enxergar na escuridão total, mas uma noite de luar se torna bem clara a visão da Onça. Teste-se a Percepção, que pode se tornar fácil em luars ou difícil em condições de chuvas ou neblinas(a cargo do mestre).

**Senso de Equilíbrio :** Qualquer escalada ou ação por um terreno estreito de uma boa altura se torna fácil. Testa-se a Agilidade ou

Destreza(a que melhor for conveniente). Quedas também podem ser evitadas com testes de Agilidade(o dano de uma queda é reduzido pela metade, arredondado para cima).

**Mote** : “Este território é nosso ! Vamos protegê-lo até o último cair ! Se eu fosse você pensava duas vezes ...”

**Jaguará (adaptado da língua tupinambá)** : Os guerreiros. Estas onças observavam e treinavam os guerreiros tribais, e geralmente usavam-se de um treinamento árduo e pouco faziam questão de usar a força em qualquer julgamento. Atualmente tentam combater fisicamente os poucos demônios ou magos envolvidos na devastação o uso indevido do território florestal.

**Formas** :

**Onça** : Constituição + 4, Força + 4, Agilidade + 8, Percepção + 4

**Fera** : Constituição + 8, Força + 6, Agilidade + 6, Percepção + 4

**Iawar (adaptado da língua tupinambá)** : Os feiticeiros. Eram responsáveis pela tutela e observação dos pajés de cada tribo. Na colonização serão os principais caçados por padres visitantes da Inquisição europeia na Amazônia. Nos dias de hoje utilizam-se de práticas místicas para enfrentar magos que se apoderam de áreas florestais para criarem seus templos e Nodes. A Escola de Tenebras em Belém está tomando conhecimento disto aos poucos.

**Formas** :

**Onça** : Constituição + 4, Força + 4, Agilidade + 4, Percepção + 8

**Fera** : Constituição + 6, Força + 4, Agilidade + 6, Percepção + 8

**Estereótipos** :

**Homens-Jacaré** : Não gosto de desfazer das antigas crenças ... Mas se parassem de relembrar o passado e agissem mais no futuro ...

**Homens-Cobra** : Aqueles que não são escolhidos por Tupã não merecem meu respeito ...

**Homens-Botos** : O que ?

## **Homens – Jacaré, Os Herdeiros das Memórias :**

**Descrição :** Acreditando serem os mais sábios entre os enviados dos deuses, os maiores répteis amazônicos e mais antigos seres que aqui habitam, tanto na terra quanto nos rios, são dotados de um incrível conhecimento místico, adotando raramente a postura de guerreiros, a não ser para defesa.

Eles lutaram contra os invasores europeus até muitas ninhadas de extinguiem. Quando percebem que muitos desistiram ou se uniram aos invasores, desistem da guerra.

Hoje em dia lutam secretamente contra os seres sobrenaturais que aqui chegam, entre eles podemos notar uma certa inclinação para destruir os demônios que aqui existem.

**Organização :** Não existem divisões entre os Jacarés. No entanto conta-se lendas sobre os temíveis Jacarés-Acú que podem atingir até 6 metros de comprimento(em casos raros 8 metros !), que supostamente formaram uma organização de caça a bruxos, sejam nativos tribais ou estrangeiros. No entanto esses boatos não foram confirmados.

**Características :** Os Herdeiros das Memórias são todos de aparência(na forma humana) com de traços totalmente indígenas. Eles não cruzam com humanos de outra raça ou etnia. Os índios que preservam sua cultura são sempre os escolhidos para procriação.

**Raças :** Todos nascem de pai ou mãe metamorfo com um humano normal. Se dois Herdeiros das Memórias cruzarem seus filhos serão jacarés ou humanos(vai depender da forma em que os pais estavam na hora da cópula). Se cruzarem com um jacaré os filhos serão jacarés.

**Formas :** A forma de jacaré é igual a de um jacaré comum, com exceção do tamanho que é bem maior(mas não chega a de um jacaré-açu). A forma de Fera lembra os antigos dinossauros, com a exceção de um corpo humano(bem musculoso) com uma grande cauda de jacaré.

Assim como os Jaguar, um teste de Constituição é necessário.

**Jacaré :** Constituição + 8(tem IP 4), Força + 5, Agilidade – 4(em terra, +4 na água), Percepção + 2

**Fera** : Constituição + 10(tem IP 6), Força + 8, Agilidade - 2(em terra, +2 na água), Percepção + 2

**Poderes** : Todos possuem Respostas do Passado, Resistência Aquática e Percepção Temporal.

**Respostas do Passado** : Permite ao Jacaré saber o que ocorreu em um local fazendo uma pergunta simples, testando sua Percepção, com penalidades e bônus de acordo com o bom senso do mestre(Perguntas como : “Esteve alguém aqui ?” ou “Ouve um ritual aqui ?”; são válidas. Perguntas como “ Eram bruxos que estavam aqui ?” ou “Quem era o caçador que passou por aqui ?” não são).

**Resistência Aquática** : Permite ao Jacaré ficar por debaixo d’água pela sua pontuação de Constituição equivalentes a minutos, dividida pela metade arredondada para baixo. Para isso um teste de Constituição(normal) é necessário.

**Percepção Temporal** : O Jacaré é capaz de saber quanto tempo se passou depois de uma ação ocorrida, ou quanto tempo essa levará para acontecer, assim permite ao metamorfo ter a noção exata do tempo de ações de curtas(Teste de Percepção).

**Mote** : *“Não me lembro de você, mas lembro de seu fogo e sujeira. Queimando nossa floresta e poluindo nossos rios. Mas acredito que depois de nosso encontro você não vai se esquecer de min ... eu prometo !”*

**Estereótipos** :

**Homens-Jaguar** : Nossos irmão mais honrados ... Todos merecem respeito, isso é ; Se nos respeitarem.

**Homens-Cobra** : Não confie em quem foi envenenado ... o veneno pode ser contagioso ...

**Homens-Boto** : Muitas lendas podem ser mentiras ...

### **Homens – Cobra, Mojús(Adaptado da língua Tupinambá) :**

**Descrição** : Não é raro. Mas também não é comum. Quando um viajante do de outra parte do Brasil(qualquer pessoa de fora da Amazônia pode ser chamada de “pessoa do sul”) que passe pelos interiores do Norte vai ouvir uma ou mais estórias sobre pessoas “encantadas”. A falta do termo “Maldição” pode levar ao contador se referir a um Homem – Cobra como “Encantado”. Todos os Homens-Cobra referem-se a Norato como seu criador, pois teria sido o primeiro amaldiçoado, agora por que e por quem ? Não se sabe ... Alguns tentam tecer teorias de que com a chegada de alguns bruxos estrangeiros à região, Tupã se viu na necessidade de criar um exército capaz de expulsá-los. Outros dizem que poderosos bruxos amaldiçoaram um homem nativo(Norato) como experiência, e este por sua vez sem controle e noção sobre o poder que tinha, criou os outros como ele, depois de aprender como seus criador como usar a mágica ritualística.

Estaria a Escola de Tenebras envolvida nisso ?

Poucos vivem nas grandes cidades, as moradas no interior são mais aconchegante para as cobras, e o barulho e poluição das cidades é muito incômodo para aqueles que sempre são rotulados como “venenosos”.

**Organização** : Os Mojús não possuem subdivisões. Poucos permanecem juntos por muito tempo, mas nenhum gosta de viver na solidão. Quando Muitos Mojús se juntam é porque algum ritual está para acontecer, geralmente este ritual é de adoração a Norato; a Grande e Primeira Cobra Amaldiçoada.

**Características** : As Cobras são das mais diversas etnias(forma humana). Cada uma se adapta a religião que abraça, logo nem todos os

Mojús servem ou acreditam em Tupã. Mas todos possuem uma forma de reconhecer Norato(ele pode vir com outros nome) como o primeiro a passar a Maldição.

**Raças** : Todos são humanos infectados pelo veneno de outro Mojú, logo não existem Raças. Geralmente o “Pai” do novo Mojú o ensina por longos meses sobre as culturas das Cobras(seus rituais e poderes) e depois desaparece deixando o jovem à sua vontade de conhecer o mundo com seus novos dons.

**Formas** : Na forma de Cobra os Mojús lembram as grandes jibóias, mas com a exceção de que possuem um perigoso veneno. Na forma de Fera perdem-se as pernas e um longa cauda surge, mas os braços e o tronco permanecem e a cabeça humana é substituída por uma de grande cabeça de cobra.

Diferente dos outros metamorfos, os Mojús(além de se transformarem por vontade própria com um teste de Constituição) se transformam em Fera toda vez que são enfurecidos ou levados a seus limites(como estar por alguns PV's para morrer, etc.)

**Cobra** : Constituição + 4(IP 2), Força + 4, Destreza - 5, Agilidade + 4, Percepção + 4, Carisma - 4

**Fera** : Constituição + 5(IP 4), Força + 5, Agilidade + 5, Percepção + 5, Carisma - 5

**Poderes** : Olhos da Serpente, Resistir a Venenos e Maldição de Norato.

**Olhos da Serpente** : O Mojú pode enxergar bem melhor que o normal. Sua Percepção fica + 3, mas um curto período de tempo(10 minutos). Para isso um teste de Constituição(normal) é requerido.

**Resistir a Venenos** : Pode resistir a qualquer tipo de intoxicação natural ou causada por ervas florestais(Testando-se a Constituição). Intoxicação química ou de qualquer substância inorgânica tem seus efeitos normais(como em qualquer ser humano).

**Maldição de Norato** : O Mojú passa sua maldição a diante. Para isso ele precisa morder seu alvo na forma de cobra e testar sua Constituição(- 15). Alguns humanos que não são transformados simplesmente ficam envenenados, outros com poderes sobrenaturais não se transformam.

Obs. : Só mortais podem ser transformados. Algumas mágicas podem desfazer a maldição.

**Mote** : “Não me diga o que fazer ! Seu mundo é menor que seu orgulho, por isso não me provoque. Meu ódio pode ter dimensões que você não pode medir.”

**Estereótipos** :

**Homens-Jaguar** : Sua fúria me causa arrepios. SériO ! Mas nunca vou deixá-los me humilharem ... Nunca !

**Homens-Jacaré** : Confie no que os sábios dizem. Mas lembre-se : Algumas lendas são mentiras.

**Homens-Boto** : Se nós somos desonrados ... Imagine-os !

**Homens – Boto, Os Sedutores** :

**Descrição** : Alguns moradores do interior da Amazônia contam estórias de jovens moças seduzidas e levadas ao rio por rapazes vestidos de branco e com uma cartola. Todos falam do boto com causador disso ... mas será verdade. Ou será que o homem cause isso, o boto seja um “simples” detalhe.

**Organização** : Nenhuma.

**Características** : Todos são homens(só homens). Geralmente(quase sem exceção) são muito bonitos e de sempre de origem nativa com alguns traços afro-brasileiros.

**Raças** : Todos são homens que se transformam em animal. Sempre o filho de um Boto com uma mulher é um outro Homem-Boto(todo Boto só pode ter um filho homem, os outros filhos serão do sexo feminino). Se o sexo da criança que for nascer for uma feminino, ela não terá nenhum Dom do pai metamorfo, só características fisiológicas humanas.

**Formas** : Só existe uma forma adicional para os Botos, que é a de boto.

**Boto** : Força + 8, Constituição + 8. Agilidade e Destreza são 0 em terra, mas em água a Agilidade é normal e a Destreza permanece 0.

**Poderes** : Induzir Amnésia, Sedução e Nova Roupaagem.

**Induzir Amnésia** : Só funcionando em Mulheres este poder pode fazer com a vítima do Boto sofre uma semana de amnésia. Um teste de Força de Vontade contra Força de Vontade é necessário.

**Sedução** : Ao usar este poder o Homem-Boto pode ficar mais atraente e simpático para qualquer mulher(ele recebe +3 em Carisma e em Força de Vontade). Este poder pode ser usado em conjunto com os outros.

**Nova Roupagem** : Todos os Botos podem reconstruir sua vestimenta comum(a cartola branca, o terno branco de seda, etc.), seja por ela ter sido destruída ou perdida. Testa-se a Força de Vontade. A roupa garante + 2 em Carisma ao Boto.

**Mote** : *“Feche os olhos ... Quando você acordar tudo não passou de um sonho”*

**Estereótipos** :

**Homens-Jaguar** : Quem ?!

**Homens-Jacaré** : Quando ?!

**Homens-Cobra** : Sim ... temos mais sorte !