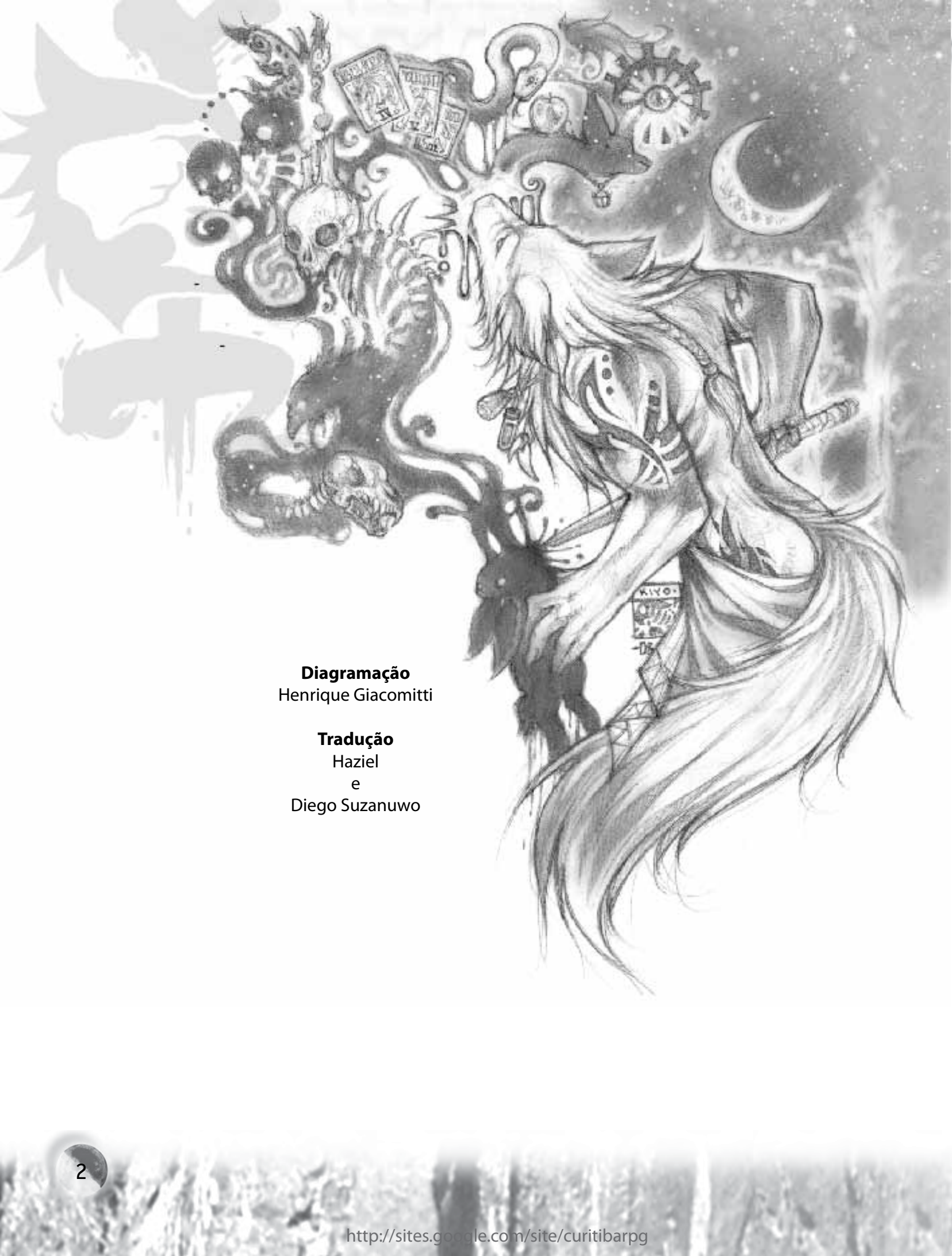




O LIVRO DOS LOBOS





Diagramação
Henrique Giacomitti

Tradução
Hazel
e
Diego Suzanuwo

DEDICATÓRIA

Esse trabalho de tradução tem como objetivo dar uma visão mais profunda do cenário de Lobisomen os Destituídos. Pensando nisso selecionei alguns poucos elementos mais espero que ajude tanto jogadores como narradores a criarem crônicas mais elaboradas.

O primeiro capítulo do livro é de longe o mais extenso pois tratara da relação dos lobos com seus augúrios e como são visto dentro de sua alcatéia, quais funções se esperam que eles desenvolvam. No fim desse capítulo também se encontra uma pequena explanação dos feitichese uma relação dos aspectos de cada augúrio com seus benefícios e desvantagens.

O segundo capítulo trará um suplemento para os tão temidos Maeljins, sua formas de agirem, seus servos e principais avatares. No fim desse capítulo também se segue um aprofundamento das feridas e suas conseqüências.

O terceiro capítulo trará uma lista de espíritos e seus devidos banimentos.

O quarto capítulo visa auxiliar os narradores com alguns modelos de espíritos próprios para serem antagonista de crônicas.

Agradecimentos:

Bem espero que seja de utilidades esse trabalho, que faço em homenagem ao meu grupo de RPG (Diego Suzunuwoo, Mario, Netim, Adson e Gessica), além de meu avó falecido, será sempre uma lacuna em minha vida.

Ofereço esse trabalho também a Bubba Smith o Hightower do Louca Academia de Polícia que faleceu no dia da conclusão desse trabalho. * 28031945 / + 03082011

Honra a você, Dr. Torvald, Uivo Furioso do Lordes da Tempestades Conforme solicitado, apresento a vocês a minha tradução das runas descoberto no sitio 16, a respeito das ações do seu antepassado, Ragnhild Fogo Stealer. Meu companheiro, Jurgen Sombra Rending, deseja que você saiba que sua dívida para com você agora está cumprida.

Como você suspeita, Ragnhild era um New Moon, como você, ao contrário de você, no entanto, ela era um Mestre de Ferro (previsivelmente, ao todo, dado o seu nome feito em relação aos Custoumes de nomenclatura comum a muitos oitavo século Uratha nórdicos. Minhas notas sobre o assunto também estão disponíveis para sua leitura). O que se segue é a tradução em Inglês da passagem específico que você necessário. Espero que o restante vai demorar alguns meses para terminar, momento em que você também irá receber a tradução completa do meu alemão uragarum associados e companheiros, Karl Pfeiffer.

A passagem em que você estava interessado segue. Por favor, note que o medidor e estrutura são fora do padrão em um número de lugares. Eu suspeito que isso é porque as esculturas runic são, eles mesmos, uma tradução de uma peça no início da Primeira Língua:

OUÇA=ME!

Ragnhild, Ladrão do fogo, Face
Justa, Matadora de Traidores, Pega-
dora de Tesouros,
Desceu aos lugares mais profun-
dos da terra Onde estão os mortos,
para roubar o tesouro de Thukahl
Sag, Verme de Asmodai,
O anel de Brandr Rugido do
Trovão.
Ragnhild vestiu o manto da som-
bra
E andou em passos silenciosos
Para baixo, sempre para baixo,
Até que enfim ela veio para o lugar
onde Thukahl-Sag habitava.
Espíritos malignos, escravos do
Maeljin, Afligiam seu rastro em
muitos lados, Mas Ragnhild foi
invisível entre eles
E enganou-os em estradas indo-
ceis
Fantasmas dos mortos imploraram
Por um gole de seu hidromel ou
um pedaço de pão,
Mas Ragnhild sabia o que eles
foram, Covardes que temiam suas
próprias sepulturas,
E não poupou palavras para eles.

Para baixo, sempre para baixo, ela
foi Nos mais profundos dos
lugares,
Buscando o verme, Thukahl Sag,
estipador-de-lobos, comedor de
espírito, Para tomar de volta o que
foi roubado.
O ar tornou-se imundo, fedendo a
incêndio.
Ragnhild Cabelo Dourado cuspiu o
sabor de sua boca,
E sabia que o Verme de Asmodai
estava com a mão fechada,
O Arrastador, banquetando-se
com as almas.
Pendurado em seu cinto, Gnashing
Fang, espada dos heróis,
Transmitida desde tempos antigos,
Amiga das batalhas, assassinas
dos inimigos.
Para baixo, sempre para baixo,
Ragnhild descia,
Para as cavernas que davam acesso
ao coração flamejante do Verme.
Empilhados havia tesouros
Vastos além da ganância,
Jóias, sem número,
Copos de prata e pulseiras de ouro.
Em nenhum lugar, porém, estava o

anel magico de Brandr, o espírito
forjado.
Procurou Ragnhild do teto da
caverna, ate baixo de cada raizes
de arvore,
Por detrás de cada sombra, até o
último,
E ainda, nem mesmo o menor vis-
lumbre de anel de Brandr.
Pespicas Ragnhild, sábia caçadora,
Soube então que Thukahl-Sag
Retornou ao seu covil,
Com o arrastar das escalas em
pedra,
E o chiado da sua respiração,
A fumaça vil, o vento de Hel.
Recolhendo seu manto de sombra,
Ragnhild se escondeu,
Invisível na escuridão,
Assistindo o verme com brilhantes
olhos de lobo.
Velha, arranhada, ela era,
Com escamas como escudos e
presas como lanças,
Carne como ossos triturantes,
Thukahl-Sag, o dragão da ira.
Ragnhild astuta, corajosa caçadora
solitaria,
Falou da sombra à besta,



"Thukahl-Sag, levantar-se em sua fúria,
Para o ladrão que veio para roubar o seu tesouro."
De uma só vez, o verme rugiu, um som de fúria
Para sacudir a terra e tremer o coração,
E disse a Ragnhild
"Quem é você, que fala assim para mim,
Me advertir contra o gatuno,
Ladrão dos meus tesouros brilhantes?"
"Eu sou Ragnhild", disse ela,
"Ladrão do fogo, Cabelo Dourado,
Que fala para você agora a trama do bandido."
Thukahl Sag-provei o vento com sua língua de serpente,
Tão grande quanto vigamento, negra como a noite,
E retumbou forte o seu rosado de Dragão
"Eu sou sábio em magia antiga para conhecer a verdade das mentiras
E ouvir que você fala é verdade.
Um ladrão se aproxima, para roubar o meu ouro."
Ragnhild rastejou tranquila como uma Sombra na frente do verme, e falou mais uma vez
"Eu vou dizer-lhe como encontrar o ladrão,
Comedor-de-lobos, Portador da morte,
E tudo que eu peço é um pequeno

presente."

"Nome do seu preço", respondeu o verme,

"E vou pagá-lo

Para poupar o meu tesouro e artesanato do assaltante."

Ragnhild revelou-se, deixou de lado a capa de sombra,

Estendeu a mão,

"Peço o anel de Brandr assassino, Velho Senhor da guerra, de famosas batalhas."

Na mão de Ragnhild o anel foi dado

Por Thukahl-Sag, verme do ódio, O preço de compra o sangue do bandido.

"Nome dele", falou a besta,

"E o nome de seu término, Porque eu estou indignado e com ânsia de matar."

E Ragnhild vestiu o manto das sombras e falou mais uma vez Para insultar o Verme

"O ladrão Eu nomeei, justo e verdadeiro,

Embora você não o sabia, Verme tolo.

Ragnhild Ladrão do fogo eu sou chamada

Trapaceira do verme, Pegadora do anel,

E você não vai me pegar."

O dragão rugiu e Ragnhild fugiu, com Anel na mão, a partir da terra,

E de volta para a luz, ladrão do tesouro,

Uma astúta filha da Lua Negra.



CAPITULO

I

OS LOBOS

BÊNÇÃO DA LUA

"Muitas histórias foram contadas da descidas dos Luner há muito tempo, e cada história, dizem eles, é verdade. Eu não sei sobre nada disso, mas eu já falei com Luner, e eu sinto a puxão cada vez que a lua nasce. E isso me faz pensar, você sabe? Como era quando vieram pela primeira vez para baixo. imagino nossa espécie não sabia o que esperar: foi este um benefício, ou outra maldição? E assim por muitas gerações mais tarde, salemos que que tinha sido dado era tanto isso, e nenhum dos dois. Algo mais complexo. Outra maneira de ser."

A palavra "augúrio", significa protecção e patrocínio, e também pode significar um presságio. Auspício para lobisomem é verdadeiramente estas duas definições.

A lenda diz que foram dadas por Luna como uma bênção, e um pouco como uma faca de dois gumes, que implicava um certo nível de serviço. E eles são presságios, de certa forma. A lua sob um lobisomem dar dicas para sua nova encarnação, na sua nova vida.

Um auspício é uma relação de parentesco com outros Uratha Alteradas pelas fases da lua e com o loucos coros lunares de espíritos que vigiá-los. É uma inata afinidade para os dons originais de cada luno. O Rahu que olha no olhos de cada um do seus encontrar a compreensão – o laço comum daqueles que nasceram para combater, por qualquer causar. O Ithaeur com seus laços fala com um outro das coisas que são reveladas a eles sob a luz da navalha da lua crescente. Para lobisomens, privados dos direitos de estar com seu familiares humanos, esse vínculo emocional não é bem-vindo, raramente, no entanto, apesar deste nível de apego, Uratha formam alcateias de um auspício único.

Os cinco coros de lua-espíritos são os anjos da guarda das Tribos da Lua, cada um manifestando uma das faces de Luna em si mesmo. Eles, também, trazer a promessa de parentesco, embora seja um parentesco estranho e caprichoso os espíritos são mais difícil de entender do que qualquer humano ou lobisomem relativamente.

Um auspício é também uma aptidão: a capacidade inata de fazer alguma coisa, um desejo (independente

do seu portador saber ou não) tomando ao fazer isso um sentimento de satisfação. Um habilidades de auspício faz se sentir bem, adequado, como a música para um músico. A sensação é como se esses talentos sempre estivessem dentro de você, esperando a lua a subir. Qualquer Uratha, e qualquer ser humano, pode aprender a se invisível, mas um Irraka aprende mais rapidamente. Todos os lobos uivam, e todos os Uratha uivam, mas o uivo é a razão de ser do Cahalith. Os auspícios trazem com eles não a aprovação dos espíritos, porque os espíritos raramente ou nunca aprovar o Uratha, mas um grau de aceitação, o reconhecimento que o lobisomem é adequado para alguns dons ou tarefa.

RAHU

O Rahu são os mais brilhantes do Uratha em suas propósito, ainda mais quando Mãe Luna esta mais brilhante na lua cheia. A Luz revela a paisagem sem cor da noite, visível para o olho humano mas para o lobo em um panorama de sombras e superfícies sem estragos da cor.

Ela é a lâmpada de batalhas do Rahu, embora eles vão lutar por qualquer luz ou nome. Ela brilha nas trevas e não temem a noite, a mãe dos monstros. Pai Lobo era um guerreiro, diz a lenda, a Lua iluminado seu caminho, perseguindo a maior e mais feroz presas através das planícies de Pangaea. Ele entendeu, mas o medo nunca foi seu escravo, ele o exultou na sua fúria conquistadora, mas sempre foi seu mestre. Ele era um assassino terrível, mas ele fez não desprezou o mundo em paz ou seus prazeres e alegrias. Ele fez de forma justa e não foi nem tirano, nem velhaco. O Rahu dizer que entre os Urathas eles são os mais próximos dele.

PUREZA

Alguns Rahu dizem, e eles podem estar certos, que a pureza é uma coisa mais velha e mais forte do que o Juramento da Lua. As exigências da Harmonia veio antes da formação do Juramento, dizem eles, pois mesmo a Primeira Alcatéia não comia a carne de seres

humanos ou acasalava um com o outro. Harmonia é a medida mais verdadeira e mais antiga de um lobisomem, e assim, de um guerreiro. Astúcia e sabedoria são as ferramentas do estrategista, Honra e Glória e são as marcas de um líder, mas Pureza mede o coração do estrategista e líder, alfa e omega da mesma forma. Quando a lua cheia sobe e a hora de caçar, a Furia Mortal virá para aqueles cujos os corações são fracos, mas o mais forte de todos vai dominar e combater à medida que dominam a si mesmos.

DINÂMICA DE ALCATÉIA

As Luas Gibbous dão as razões para lutar, e adicionar os segredos úteis para moldar táticas poderosas. Eles podem ver visões do futuro que orientam um plano do Rahu, ou mostrar segredos velhos para sugerir formas que um inimigo foi derrotado na passado. Alguns Rahu sentem uma pontada de inveja do Cahalith bem como, algumas vezes a sensação que compartilham o Cahalith com a Glória é uma coisa que a alcatéia ganha deles.

Quando um Rahu comanda uma alcatéia para a batalha, fazendo escolhas táticas e logísticas, um Elodoth é o olho constante que avalia o plano e seu valor.

Os juízes também podem ajudar a determinar a sabedoria do Rahu em cada curso de ação e suas prováveis consequências não-militares: é claro, a alcatéia pode derrubar o espírito que assombra o museu, mais o duguthim pode guardar uma entidade em um pior mal-entendido e tendem a se confundir no Elodoth é aparentemente no comportamento; um Rahu pode sentir que um Elodoth carece de convicção para um plano de batalha ou de rivalidade em execução. Uma Alcatéia precisa de equilíbrio, mas o Rahu sente-se em um dos extremos que deve ser equilibrado. As Luas Crescente são mais escuras e mais recluso como regra geral, que pode entrar em conflito com os impulsos outorgado pela lua cheia brilhante. No entanto, o seu trabalho sobrepõe-se em vários lugares. Sem a proteção feroz de um Rahu, a um Ithaeur tem pouca chance de fazer uma mágica trabalhosa bem sucedida. Muitos Rahu tomam o dever de proteger o Ithaeur da alcatéia, particularmente quan-

do o místico é o queo Rahu figura como o mais “fraco”. Ao longo de muitos conflitos particulares, alguns Rahu acabam se apaixonado pelo Itaheur que juraram proteger – algo que pode não acabar bem.

Como o Irraka, o Rahu são duas metades de um moeda. Um para a luta e o outro para a defesa. Aquele que explora as fraquezas, um que corresponde os pontos fortes. A lua velha nos braços da lua nova é uma venerável tradição, e o Rahu aprende rápido com o Irraka e usa as informações prévias para formatar um plano de batalha. O Lua Nova é muito útil no meio de uma batalha, apesar de alguns Rahu em conflito com seus companheiros de matilha Irraka tendem a atacar sem informações precisas e valiosas.

Não pode ter mais de um Rahu em uma alcatéia (na verdade, dada uma escolha, Rahu muitas vezes preferem a companhia dos seus próprios.) O Rahu trabalhar melhor em conjunto do que se poderia esperar, quanto mais difíceis as decisões a serem tomadas a melhor cosia a fazer e pedir conselho com os seus companheiros e amigos, e direcioná-los em batalha com algumas palavras (e mensagens). No entanto, quando a relação entre dois Rahu de uma alcatéia fica tensa, vai ocorrer inevitavelmente em conflitos violentos. A luta pode acabar com ressentimentos ou com um ressentimento amargo, tudo depende dos Rahu em questão.

Uma Alcatéia sem Rahu pode certamente sobreviver. Nenhum lobisomen é realmente fraco, cada Ura-tha pode rasgar a carne humana ou de qualquer presas com grande facilidade. O que se perder em uma alcatéia sem um Lua Cheia é a presença de alguém focado de forma inata para a violência, eles são guerreiros naturais, oficiais, bem como de infantaria. O Garras Sangrentas vêm a batalha como uma causa em si e se fazem guerreiros para ela, mas suas formas ainda são aprendidas. As Maneiras do Rahu são instintivas, despertadas pelo beijo total luz da lua. Um lua Cheia pode até classificar um oponente com um olhar, e têm uma tendência a fazer o mesmo para uma situação inteira - Mesmo sem sabê-lo, eles olhar ao redor para saídas em potencial e cobertura quando entrar em uma sala. Quando a situação vai ficar infernal, o Rahu será o primeiro a por suas garras para fora. Ele está pronto para lutar mesmo antes que ele perceba, e a alcatéia que

não tem essa vantagem tem uma razão adicional para pensar em atacar antes que sejam atacados.

O CAÇADOR

Como caçadores, Rahu, muitas vezes aplicar a sua capacidade de ler um inimigo e seu auto- domínio para iniciar uma perseguição. Nisso, eles são semelhantes aos seus homólogos, os Irraka, mas enquanto um Irraka vai inventar um complexo esquema de armadilhas para pegar os Azlu na sua própria teia, um Rahu considerará lutar e vencer, e não precisa demonstrar a sua astúcia. Enquanto gritando e pulando funciona às vezes, um Rahu, muitas vezes, considerar as possibilidades de uma pequena mentira enquanto outros movimentação da presa, ou do uso de força e velocidade para cercar. Rahu muitos quase que por instinto pode usar vantagem do olhar do guerreiro juntamente com sua experiência na luta para inventar táticas de guerra e de caça digna de um ou Zhukov Marechal Ney. Rahu também são fortes, negociadores em situações calmas e diplomáticas: muitos princípios s ã o c o m p a r t i l h a d o s e n t r e g u e r r e i r o s e e m b a i x a d o r e s, e u m ser humano disse uma vez que a guerra é a política por outros meios. ao contrário de um Elodoth, no entanto, um Rahu preferem negociar a partir da força e sempre terá outras opções (militares e mágicas) na reserva. Recentemente em suas novas funções, o Cahalith é o mais capaz para dizer “Nós entendemos. Nós sabemos como você se sente. É estranho e injusto, e o mundo só se tornou muito mais perigoso para você, mas você não está sozinho.” Os Urathas poderia ceder ao desespero, e muitos fazem, mas o Cahalith dar voz ao desespero, e com uivos que podem superá-lo.

GLÓRIA

A canção de ecos de Glória da alma de de um Cahalith. Como uma visão pode ser boa, se você não pode compartilhá-lo? Como um grito pode ser bom se ninguém ouve? Glória não é o caminho do orgulhoso e ambicioso solitário – é a alegre celebração, cantando cada vitória conquistada a duras penas do merecido sucesso. Muitos Cahalith vêem a si mesmos como os

portadores de esperança para sua espécie - como grávidas, com a esperança de que algum dia seu perdão será completo, que os seus inimigos não irão mais ameaçá-los, que o povo poderá escolher viver livremente como humanos, lobos ou espíritos. Cada uivo de vitória que espalha a esperança um pouco mais adiante, outra vela acesa para desafiar as trevas rastejantes.

DINÂMICA DE ALCATÉIA

Muitos Cahalith se aproximam dos Rahu de suas alcateias. A claridade da lua cheia e o propósito da busca de batalhas são apreciadas para serem cantadas as conquistas gloriosas. Assim como as duas fases da lua perseguem umas as outras, o Cahalith e o Rahu e são freqüentemente unidos um ao outro.

CAHALITH

O uivo das Luas Gibosas e como lamento, para chamar pela batalha, para o transitar com os espíritos, para navegar e localizar, para contar histórias, ensinar e aprender, para o insulto, para mentira, para advertir e para comandar. Eles sonham com coisas que ainda estão por vir, de coisas de um passado longínquo, do coração do lobo, dos medos do ser humano e dos espíritos impulsivos. O Cahalith é o artista ou músico que não cria porque quer, mas porque ele tem de criar. O Lua Gibosa é separado de seu companheiros de matilha pelas visões que não compartilham, mas, ao mesmo tempo, ele é também o único que os une.

É freqüentemente o Cahalith e o primeiro a ajudar a aliviar os lobisomens alterado.

O Elodoth prestar atenção a outras pessoas, assim como o Cahalith faz. Quando o Rahu e Irraka podem ver os seres humanos como presas, e os ithaeur como uma ameaça potencial para o equilíbrio da sombra, o Elodoth é provável que olhem os seres humanos pelos seus próprios Vantagens, algo que o Cahalith apreciava. No entanto, um Elodoth também pode enfurecer o Cahalith da alcatéia jogando pelo contrário – Para



alguns não há coisas mais irritantes do que a um Cahalith derramando sua alma em um argumento ou demanda, só para ter o Elodoth friamente dissecado suas palavras como um peixe sobre uma mesa.

A parte o Ithaeur tem um interesse comum no folclore e aprendizagem, pois são para os Cahalith que eles recorrem depois de um sonho assombroso para pedir conselhos, e eles são mais capazes de conversar com os espíritos, a fim de arrancar suas tradições. Um partes dos Cahalith tem um grande interesse profissional com o Lua Crescente da alcatéia, mesmo se o Ithaeur possa ser irritantemente retraído e solitário às vezes. O Irraka também podem ser recluso, e alguns Cahalith na presença deles se sentem perturbados com seu silencio. Os dois poderiam permitir que sejam separados por um abismo de incompreensão - ou podem tornar-se muito confiante de si.

Um Cahalith que confia no Irraka de sua alcatéia pode uivar, na confiança de que mesmo se ele não for atendido de imediato saberá que ele estará do lado de fora cuidando dele. Dois ou mais Cahalith em uma acateia pode ser maravilhoso ou de enlouquecer, dependendo da harmonia de suas uivos. Muitas alcatéias com o benefícios de ter uma Lua Minguante, que é um Mestre da sabedoria e aquele que é um artista, ou alguém que é um líder do alcatéia e que e um profeta.

Geralmente dois ou mais Luas Minguante irão desenvolver os seus talentos em diferentes sentidos ou complementares: a cantor de guerra pode ser companheiros de matilha com um apanhador de contos que encontra seus contos nas Glória passadas de muitos territórios diferentes; um estudioso do espírito selvagem poderão participar de uma alcatéia com um artista do fogo que chama os espíritos em suas esculturas de gasolina e dinamite.

Sem um Cahalith, uma alcatéia pode ter de trabalhar mais para entender um ao outro, eles uivam como uma alcatéia, mas não pela voz da Lua Minguante.

Cabe aos outros auspícios mergulhar nas tradições do passado e encontrar formas de ler o futuro. Eles também podem ter mais dificuldade em se relacionar pacificamente com os humanos no seu território (caso tenha um temperamento para fazer isso). Algumas alcatéias também podem carecer de um centro emocional, alguém para lembrá-los de suas vitórias e para ali-

viar suas dores. Uma alcatéia sem uma Lua Minguante pode acabar como uma alcatéia sombrio e perigosas de fato.

O CAÇADOR

O Cahalith às vezes é o instigador de uma caçada, devido à sua capacidade de receber um sonho profético. Muitas vezes, esse é o primeiro aviso de uma alcatéia que algo está errado e eles devem caçar. Se uma caçada começa por outra razão, o Cahalith pode deliberadamente invocar o seu sonho profético Para auxiliar em uma caçada mais longa. Uma vez a batalha aberta comece, o Cahalith uiva primeiro e mais alto, reunindo seus companheiros de matilha e incentivá-los a iniciar o ataque. Quando uma alcatéia entra em conflito com outros lobisomens, muitas vezes é a tarefa do Cahalith qualquer tentativa final de negociações antes que o sangue seja derramado. O Cahalith pode também ser o único a negociar a rendição, caso venha a ter (embora não contra os Puros, por razões óbvias).

O Cahalith também é mais provável ter envolvimento no de boato local onde os lobisomens estão, o lthaeur pode saber mais sobre os espíritos e os Irraka pode ser capaz de scoutar para fora de uma área, mas o Cahalith pode ter obtido a informação de outros alcateias a mais tempo. Quando uma alcateia se depara com um espírito o magath o Cahalith é útil na batalha, antes e depois. A Sabedoria dos espírito no mundos físico e vai ajudar a alcateia a encontrar a proibição e os pontos fracos do espírito. A alcateia também pode ganhar uma vantagem adicional sobre um Ridden se o Cahalith é capaz de prever com precisão as suas competências e comportamentos nos desenho em seu reservatório de conhecimento. Hostes são presas mais problemáticas. Eles variam muito em suas habilidades e poder, a Sabedoria dos Uratha não contém informação suficiente para dar uma vantagem decisiva. No entanto, Cahalith um pode ser o melhor adaptado na alcateia para o reconhecimento de um Hoste na pele humana, e realmente ele é, muitas vezes ele tem o melhor faro para as emoções humanas, e pode reconhecer algo apenas imitando o comportamento e emoções. Contra presas desconhecidas, o Cahalith

pode ser um grande trunfo ou uma desvantagem.

Há uma chance de que o Cahalith pode ser o único a ter ouvido alguma história relevante ou lenda urbana sobre o assunto. que é mais do que o resto da alcateia poderia contribuir, sem fisicamente espreita a criatura em questão. Por outro lado, se o Cahalith não tiver conhecimento sobre nada, isso pode ser muito ruim. Nenhum lobisomem gosta de enfrentar o desconhecido, mas os Cahalith em particular odeiam.

O ELODOTH

O Elodoth está com um pé na sombra e um pé na luz. Ele está no meio da mudança da lua, abençoado (ou amaldiçoado) com sendo a encarnação viva da dualidade do Povo. Ele é partes iguais da mente do lobo e da mente humana, e como muito impulsionado pelo simbolismo estranhos do reino das sombras como pelas necessidades terrena do mundo físico. Se espera dele a observação, compreensão e, finalmente, o julgamento.

Os Meia-luas não são indecisos, embora, ficar pé entre dois extremos não é um sinal da incapacidade de escolha. O núcleo da lenda dos Destituídos mais comum é a idéia da difícil escolha - matar o seu pai e amaldiçoar você mesmo, ou resguardar seu pai e condenar o mundo. Tal decisão não pode ser feita de ânimo leve, e qualquer que seja a escolha sua consequências são duras.

O caminho da harmonia é uma caminhada difícil, e é precisamente por isso que o Elodoth é necessário. Ele caminha pela estrada da disciplina, honra e equilíbrio não só para si, mas para mostrar o caminho para sua alcatéia. Com o Elodoth para aconselhá-los, eles podem evitar as armadilhas da covardia ou excesso de confiança mortais. Se eles encontrarem o caminho da harmonia, eles podem até chegar salvação.

HONRA

Eles dizem que a honra é subjetiva, especialmente entre os Uratha. Alguns podem acreditar que seja, mas

o Elodoth saber que a honra não é. Não há nenhum ponto em discussão se é subjetiva ou não, porque você não pode adequadamente observar honra se você duvidar de necessidade. Por todos os meios, uma meia-lua devem observar ambos os lados de um argumento, jogar as vezes contrário aos seus companheiros de matilha e pegar a escuridão com a luz. Mas a honra deve permanecer sempre em equilíbrio, na disciplina. Sem honra, o meia-lua concede somente loucura.

DINÂMICA DE ALCATÉIA

Elodoth, mais do que qualquer augúrio, ganham ao máximo ao pertencer a uma alcatéia abençoada. Uma alcatéia bendita é um alcatéia em harmonia, cada papel preenchido, e é de se esperar, um equilíbrio. Em uma alcatéia abençoada, o Elodoth está em seu estado natural - tudo é como deveria ser, pelo menos em teoria. No entanto, a maioria das alcatéias não são tão sortudas, e mais, portanto, Elodoth tem seu trabalho cortado por eles, eles instintivamente esperam que os seus companheiros de matilha para vivam seus papéis auspício pelo menos alguma forma, mesmo que professam a crença que todos os lobisomens deveriam ser autorizados a encontrar seu próprio caminho independentemente do sinal da lua.

A pureza do Rahu tem seu propósito, mesmo em sua forma mais sangrenta e selvagem, é uma presença reconfortante do Elodoth. É luz no seu limite, assim como o Irraka é são bem-vindos na presença da sombra. O Elodoth espera que o Rahu esteja em primeiro lugar quando se trata de derramamento de sangue - se ele não é um líder, o Lua Cheia deve pelo menos ser inspirador. Se ele não é um estrategista, ele deveria, pelo menos, entender os benefícios de um plano decente ou terem bons instintos de batalha.

Elodoth e Cahalith e muitas vezes são bastante próximos um do outro, uma vez que ambos tendem a ter uma certa afinidade para interações sociais. O Elodoth que gosta de contato humano pode querer ir beber com os Cahalith, mesmo que isso signifique ter que controlar os Lua Minguante antes que a noite termine em derramamento de sangue.

O Meia-lua espera que o Cahalith seja aberto e apai-

xonado, dando ao resto da alcatéia um centro emocional. Mesmo que o Cahalith seja propenso a canções de desespero e tristeza, ele está cumprindo seu papel melhor do que se ele fosse retraído e mal-humorado.

Ithaeur são o contraponto ao Elodoth onde o mundo espiritual está em causa. Quando o meia-lua tem as portas rejeitadas, é o Ithaeur que passos a tomar o controle da situação. Seu domínio dos espíritos não é importante apenas para o alcatéia, é importante para o Elodoth, que muitas vezes encontra no Ithaeur ser a melhor dos auxílios para uma situação. Os Ithaeur muitos são bastante não sociáveis, No entanto, e por isso são menos propensos a ter um ponto comum de conexão com o Elodoth.

O Irraka, como o Rahu, fornecer um forte papel que é necessárias para o equilíbrio. O Elodoth geralmente espera que o Irraka possa fornecer pelo menos um pedacinho de novas informações da caça, mesmo que a Lua Nova não seja muito alguém de físico avantajado, ele ainda deve tentar mapear as suas presas de alguma forma. Às vezes é frustrante para um Elodoth lidar com uma Irraka, como a Luas Novas nem sempre são comunicativos em todos os momentos, e pode abandonar as suas parte de um plano perfeito se encontrar... uma solução mais criativa. Se o Elodoth confia no Irraka, ele só levá-la um pouco louco; se ela não confia nele, suas ações podem empurrá-lo sobre a borda. Como deveria ser, talvez, mas não fácil de tomar.

Dois ou mais Elodoth em um bando funcionam melhor quando eles estão equilibrados um ao outro, cada um especializado em uma tarefa particular. Uma pessoa pode ser hábil em investigação e o outro trabalhar como o detetive, um caçador que é especialista em motivação e mídia, enquanto o outro assume sobre o papel de negociador e advogado do diabo. Em alguns casos, múltiplos Elodoth em uma alcatéia pode até mesmo trocar de papéis mais do que de formas, cada um trocado as tarefas com o outro por um meses ou até mesmo escolherem definitivamente as atribuições. O idéia de viver um ao lado do outro se torna ainda mais atraente quando você tem um parceiro para vigiar o seu próprio lado por um tempo também.

A alcatéia sem um Elodoth corre o risco de ser desequilibrada, mas ainda mais, pode não ter o mesmo nível de previsão. Rahu coordenar bem, mas estão no

seu melhor apenas quando lutando; Ithaeur podem ordenar, comando ou enganar os espíritos, mas são menos capazes de uma abordagem de uma forma convincente e simpática. Irraka pode ficar muito a à frente de uma alcatéia sem a orientação de um Elodoth, e o Cahalith pode ceder à força de suas emoções sem considerar as ramificações. Sem um Elodoth pensando as duas metades da mesma forma, uma alcatéia corre um risco muito maior de cometer um erro fatal.

O CAÇADOR

Na caça, o Elodoth às vezes joga coordenando a alcatéia, assegurando que todos os seus companheiros de matilha estão contribuindo da sua melhor forma. Um sábio Elodoth faz o melhor planejamento com as informações dadas com antecedências pelo Irakka, e garante que todos saibam seus papéis na plano de batalha do Rahu. Um Elodoth também pode assumir o papel de estrategista, em geral, se o Rahu não é tão qualificado ou não esteja interessado no papel.

Na caça contra os lobisomens, o Elodoth pode assumir a liderança, ou pelo menos o papel de beta forte. O Elodoth examina a condição dos lobisomens de ambos os lados todos os dias de suas vidas, e, como resultado, são excepcionais na análise do comportamento de outros lobisomens. Um Elodoth pode ser o primeiro a sugerir que um alcatéia e inimiga é agir de forma tão agressiva como elas, ou ser capaz de apontar mais vulnerável alvo para o benefício de seus companheiros de matilha. Os Puros são mais difíceis para um Elodoth de prever do que outros devotos de Luna, mas eles ainda são lobisomens no coração, homem e animal, carne e espírito. E Elodoth conhece seus corações.

Quando uma alcatéia se move ativamente para caçar presas espirituais, o papel do Elodoth como enviado dos espíritos é ficar de lado – na maior parte. Certamente a alcatéia não pretende negociar com seus alvos escolhidos, mas ainda pode haver informações para ser adquirida a partir da conversa com outros espíritos. Se o alvo tinha muitos rivais na sombra, o Elodoth tem a melhor chance de convencer os rivais a dar informações. Em alguns casos, os meia-lua pode até

mesmo ter a sorte de ir embora sabendo de seu alvo a sua proibição. Essa tática também pode ser usado quando a caça um Magath, mas é um trabalho extra tentar obter a posse do nome desse espírito antes da investigação. Elodoth são freqüentemente muito dedicado à caça quando os espíritos e um Magath é a presa, por tais ameaças fora da Sombra são o epítome do desequilíbrio.

As Hostes não são uma especialidade. Um Elodoth não possui nenhum benefício especial sobre os loucos e os comportamentos dos enxames destas criaturas, e por isso às vezes pode deixar seu companheiros de matilha ficar na mira deshartha e. No entanto, a mesma devoção de manter a Sombra e a carne em equilíbrio, que fornece combustíveis para o Elodoth lutar contra espíritos desonestos e obriga-la a impedir as Hostes de fazer qualquer prejuízo para a Hisil. E ainda, quando no raro momento uma alcatéia decide-se a conversar com o Hostes e até mesmo em tentativas de cooperar contra um adversário em comum (antes da inevitável traição de ambos os lados), é muitas vezes o Elodoth que se propõe como a idéia, para aquele momento, é claro.

O Elodoth saborear o desafio de uma presa desconhecida, assim como eles podem ter medo da força do oponente. Meias-luas são particularmente hábeis na investigação, e sabem onde começar a procurar informações sobre seu inimigo. Ele pode não ter tempo para a pesquisa apropriada de um inimigo e aprender os seus pontos fortes e fracos, mas uma Elodoth sábio vai saber o ele pode fazer.

ITHAEUR

Mudar sob a lua crescente significa renascer em um mundo onde o que você lê pode matá-lo, onde triângulos têm quatro lados, onde a resposta a uma pergunta não é uma declaração, onde a distância mais curta entre dois pontos nunca é uma linha reta. É um mundo que não só não faz sentido, às vezes ele não precisa fazer sentido. Espíritos às vezes são muito mais inteligentes do que seres humanos, e às vezes as criaturas irracionais podem ter inteligência quando qui-

serem, como um ser humano colocados em um empate, mas, em qualquer caso, suas mentes inumanas significa que nada nascidos vivos pode entender completamente o que eles pensam ou prever o que eles vão fazer. Ele deve aprender a sabedoria perigosa dos espíritos para ajudar e guiar a sua alcatéia, mas cada pedaço de sabedoria é pago em sangue e dor. Ithaeurs morrem aprendendo o segredo dos nomes dos espíritos, suas proibições e poderes, onde vivem que se alimentam e como eles podem ser caçados e mortos.

O conhecimento é mortal mesmo para transferir. Tão duro como Ithaeur tentar salvaguardar o seu tráfego com os invisíveis, não há nenhuma maneira de fazer este trabalho realmente seguro. A luz da lua crescente é macia e como ela é, é mais nítida e mais clara a luz para caminhar através da parede das sombras.

Um Ithaeur é um guia necessário, como nativo como o Uratha está indo para obter, neste mortal e insano outro mundo.

SABEDORIA

As Luas Crescente são os místicos de uma alcatéia, os sábios com os Espíritos, tem os meios de lidar com a Hisil e sua força. Algumas alcatéias se esforçam para proteger o Ithaeur, com ou sem razão assumindo que por ser o da alcatéia místico também deve ser o menos hábil em combate físico. Alguns Ithaeur se irritam com o tratamento – não são lobisomem exatamente indefeso -, enquanto outros apreciam como uma espécie de um aceno para o seu estado original dentro da alcatéia, o Rahu são mais frequentemente culpado



por esse tipo de comportamento superprotetor, embora seja geralmente bem-vindos. As Luas cheias dão para o Ithaeur a segurança para os transe ou meditação e os gurdam em ritos ou quando encontro com algum inimigo - ou amigo.

Um Cahalith qualificado é um recurso primordial para um Ithaeur - Cahaliths reunir volumes de folclore e mito de que pode conter pistas para os conhecimentos esquecidos; velhos contos podem revelar as fraquezas, as proibições e desejos de muitas criaturas. Os sonhos proféticos de uma Cahalith podem permitir que um Ithaeur planeje com antecedência, se um Cahalith sonha com uma forte tempestade e grande enchente, o Ithaeur podem começar a avaliar para a alcatéia as medidas e potenciais contramedidas contra a raiva espíritos do clima furioso ou um rival Lorde das tempestades de uma alcatéia rival. O Cahalith e Ithaeur pode sentar-se durante toda a noite falando de coisas e sonhos, lembrados ou invisíveis.

Como pontes entre mundos, o Elodoth tornar-se naturais Embaixadores e enviados para a Sombra. Muitos Elodoth um tem desempenhado o papel de policial bom e o Lua Crescente o policial mal ao lidar com um espírito t e i m o s o. O E l o d o t h é conhecido como justo e t a m b é m a j u d a q u a n d o a s habilidades de um Ithaeur estão em demanda e deve ser negociado ou comprado.

Os Irrakas são o mais próximo do Ithaeur em humor: lobisomens de ambos os auspícios são muitas vezes sombrio e reservados, os animais que caçam por na escuridão. Os dois podem não tem muitas palavras um para outro, e eles podem não precisar. O jeito do Ithaeur muitas vezes o coloca em um pequena distância do resto do seu bando, e o mesmo é para o verdadeiro Irraka.

Dois ou mais Ithaeur em uma alcatéia pode ter dificuldade o tempo que ficam juntos. Alguns preferem manter suas especialidades separadas, compartilhando apenas os ritos geralmente e mais útil um pedaços de informação entre si. De tal forma, e com razão, eles podem evitar ser muito redundante e gastar o tempo precioso "desperdício" de partilha tornando-se ainda mais proficientes em suas áreas de especialização. Outros pode optar por dividir cada último rito de proibição, e de informação - Afinal, se um deles morre, e é

mais do que provável, o alcatéia não deve perder a sua tradição. Em qualquer caso, o Ithaeur provavelmente optar por compartilhar parte de suas conhecimento com o resto da alcatéia. Seu trabalho é desorientador e perigoso o suficiente para acabar em morte ou a loucura, e, se eles não ensinar os seus companheiros de matilha, não estaria cumprindo suas obrigações.

Uma alcatéia sem um Ithaeur é "surda", na forma de fala com os espíritos, eles podem ouvir e podem entender, mas sem a mesma afinidade. Todos os lobisomens são capazes de lidar com os espíritos, mas a falta de um especialista não é pequena coisa. Cada membro da alcatéia deve ser responsável pela aprendizagem de ritos necessário, ou então a alcatéia torna-se dependentes dos serviços contratados de um mestre ritual de fora - Nunca uma condição agradável.

O CAÇADOR

O Ithaeur é o coração da caça, ele sabe onde os espíritos estão, e uma parte valiosa da caça para todos os outros presa. Ele é freqüentemente o mestre ritualístico da para alcatéia, e assim, o mais provável para distribuir bênçãos, como o Rito do odor compartilhado ou Bênção da Caçada Espiritual. Muitas caçadas começa com o Ithaeur chamando a alcatéia em conjunto de um rito.

Na batalha, o Ithaeur são os únicos a trazer um dom ou rito para ajudar a sua alcatéia, às vezes como uma surpresa para seus inimigos ou amigos, para usar os espíritos da terra em torno deles para sua melhor vantagem, para fornecer os equivalentes sinais inteligência e conjurar espíritos na e lutar c o n t r a o s d e m ô n i o s, m u i t o s l t h a e u r deliberadamente procuram batalha com um espírito, a fim de causar medo em seu coro ou para fazer um fetiche dele.

"Deixe-os odiar, desde que tenham medo " é um lema que o lobisomem místicos conhece bem. Eles vão trazer para a mesa uma noção do que o mundo mágico vai fazer em resposta a qualquer ação, como as ações dos Uratha afetam a Sombra, e eles serão os primeiro a ver qualquer perturbação nas forças que fluem através de o mundo invisível. Luas Crescente têm uma má reputação por serem reservados, mesmo

com seus companheiros de matilha, mas, na verdade, a razão mais comum para o seu silêncio é que se preocupam em ninguém entender o que eles têm a dizer ou que os seus esquemas não vão funcionar.

Na trilha de caça, eles são os intérpretes do traço anormais ou rastros, os únicos a notar algo de errado. Procuram a ler algo em uma impressão de calcanhar ou um terreno de uma pena que caiu no barro que um Irraka não viu; esperam que eles saibam o nome do homem que ele quebrou galhos ou limpou as mãos na grama fresca.

Lutando com outros Uratha, um é Ithaeur explora os espíritos e faz o reconhecimento dos sinais e da inteligência de combate sinal, e táticas especiais - um parte insubstituível da equipe. Seu trabalho é despistar o inimigo Ithaeur, obter e manter o controle dos espíritos locais, e trazer dons e ritos para dar suporte sobre o inimigo. Ela coordena com o Irraka para esconder sua infiltração furtiva, com o Elodoth dar apoio quanto e possível a diplomacia e com o Cahalith para ver o quais os espíritos podem ser convocados ou capturados até no último momento. Muitos Lua Mingunte cantam para atrair um espírito para o Luas Crescentes os capturem ou os "matem", ou o para persegui-lo com um uivo de guerra.

Quando o inimigo é uma alcatéia de Puros, o Ithaeur está especialmente em risco. Tribos Puros tem deficiência de alguns dos conhecimentos dos espíritos específicos que as Luas Crescentes ensinam aos seus. Um Ithaeur pode ser morto simplesmente para deixar sua alcatéia cega espiritualmente, ou ele pode ser capturado e torturado para que ele a revele os nomes dos espíritos e suas proibições, que palavras de poder podem comandar alguns espíritos e que Dons um espírito pode ser obrigado a ensinar.

Os Puros não matam simplesmente o Uratha descaradamente quando eles acreditam que pode obter algo deles, mas a vida de prisioneiro tem pouco valor. Quando se combate os Puros, um canal bem aceito na sua estratégia pode vir de espíritos locais. Espíritos muitas vezes se ressentem dos abusos dos Puros e dirão o que sabem em troca de considerações, tais como Essência ou a liberação de um colega de seu coro a partir de um fetiche.

Ao lidar com os usurpadores um Ithaeur é o único que

tem a melhor chance de sucesso ao exorcizar e lidar com o espírito sem prejudicar o humano - se esse é o objetivo da alcatéia. Senão o usurpado normalmente deve ser tratado com mais força, e os Ithaeur muitas vezes espera enquanto o resto da alcatéia cheia de lágrimas por sua presa em forma física ele estará pronto para quebrar o espírito.

Quando as Hostes estão envolvidos, o Ithaeur é frequentemente o que tem controle dos danos que qualquer outra coisa. Ele contribui para a caça na forma usual, mas, muitas vezes, caem para ele a tarefa de tentar desfazer qualquer dano que o sharcha fez para o Hisil local. Se o Beshilu roeu um novo buraco na parede entre os mundos, o Ithaeur deve estar pronto para lidar com os refugiados espirituais na lacuna aberta. Se o Azlu girou suas teias em torno de um locus, ao Ithaeur é confiado a limpeza do lugar e espera-se que possa restaurá-lo a um estado mais saudável do que o que tinha antes. Cura, tais práticas podem exigir um trabalho a longo prazo na gestão do território, mas se alguém da alcatéia sabe como fazer isso, esse seria o Lua Crescente.

Contra inimigos totalmente desconhecidos, o Ithaeur dedica sua atenção à procura de sinais na Sombra. Ela cronometra o comportamento de sua presa para ver se ele está obedecendo a qualquer proibições, monitora o reino das sombras por onde passa e interroga os espíritos locais para ver se eles reconhecem isso. Se a ameaça acaba por ser puramente física, então ele pode ser tratada fisicamente - mas se ele esconde alguma medida de energia derivada de sombra, então o Ithaeur tem a responsabilidade de combater o poder da melhor maneira que puder.

IRRKA

Todos os lobisomens chegam à presa, mas o Irraka está lá em primeiro lugar. Ele se move invisível à frente da alcatéia trazendo de volta informações vitais, se ele se insinua através de uma floresta ou cidades. Ele usa truques e armadilhas para que ele não precise lutar enfraquece até os seus inimigos através do terror, sabotagem e assassinato. Ele tira inimigos com garras



como facas, ou Dons, silencioso e mortal como um câncer; ela vigia os espíritos, seres humanos e Urathas com igual facilidade.

Irraka vivem com muitas ameaças, e óbvio, perigos diário são os mais fáceis de se detectar: eles estão à frente da alcatéia, às vezes sozinho e desarmados. Qualquer problema será resolvido longe da segurança do alcatéia. Em um nível mais emocional, o isolamento de perseguir um inimigo ou de embosca-lo, às vezes por dias, incapaz de dar uma posição de sua distância, mesmo em lobisomem e algo difícil. Seus laços com a alcatéia são reais, mas qualquer laço pode ser quebrado, e quanto mais tempo uma Lua Nova fica longe da alcatéia, pior a sua situação fica.

SAGACIDADE

Quebrar ao invés de dobrar não é nenhuma virtude. Agarrar-se a tradição porque é velha é tolice

- uma casa velha pode ser forte, mas também pode ser podre e prestes a ruir. Pensar como se sua mente estivesse sobre trilhos é uma maldição. o lobo que corre à frente da alcatéia deve ser rápido de mente e forte nas pernas, capaz de definir uma emboscada em um momento ou uma fuga em menos tempo. Deve ser como o vento, não deixar rastros e sempre sabe onde você está.

DINÂMICA DE ALCATÉIA

Um Irraka trabalha com sobreposições com quase todos os outros sinais da lua. Irraka deve conhecer a espíritos, ser capaz de uivar (se só para enganar), o juiz, avaliar aponta lacunas como um Elodoth e lutar como um animal raivoso. O diferença na sua abordagem é que um Irraka usará inteligência e pensamento lateral para resolver problemas, fazer o inesperado e impressionante, quase ao acaso na escuridão do desconhecimento do seu inimigo. O Irraka raramente será um lutador como o Rahu é, ou o xamã que o Ithaeur aspira, mas a Lua Nova pode usar os seus truques em um maneira inteiramente nova. Muitos Irraka buscam ativamente as habilidades dos auspícios de outros, apenas para usá-los para atrapalhar alguém - Inimigo

ou amigo - que pensa que eles não sabem coisa alguma.

O Irraka e Rahu pode ser rivais naturais – Lua Nova contra a lua cheia, a luz branca da Pureza contra a escuridão da Sagacidade. Eles não podem exprimir as suas diferenças abertamente, mas pode ser muito desconfortáveis para o resto da alcatéia, quando a Lua Cheia e a Lua Nova estão em conflito, e, no entanto, eles também podem cooperar com grande eficiência. Rahu precisam de informações sobre o campo de batalha, a fim de planejar a sua estratégia de forma eficaz; Irraka precisam da segurança de um monstro bruto pronto para penetrar em um campo inimigo para extrair-los, se algo der errado. O Lua Nova sabem infantaria pesada são cada vez mais necessários para o sucesso ou para sobrevivência.

As Luas Gibosas cantam sobre a glória do amigos das trevas. Irraka ouvem seus cantos com um sorriso, ouvem suas dicas sobre como caçar, sobre as fraquezas e peculiaridades de um hoste ou algum culto de demônios, então, seguem o seu caminho. Ta n t o u m I r r a k a e u m C a h a l i t h e s t ã o desempregados, e quando um Irraka precisa levar a caça das montanhas para o mundo de clubes ou sociedades humanas, na Internet ou a biblioteca, o contador de historias é o aliado necessário, e até mesmo Luas Novas podem sentir a atração da Glória prometida e tudo o que vem com ela.

O trabalho do Irraka sempre procurado por um Elodoth em que um se cobra do caçador informação sobre uma ameaça, e se elas merecem ser capturadas, mortas ou se devem ser deixadas em paz. Um Elodoth necessidades de informação e um Irraka de freios. Muitos Meias-luas confiam no Irraka como seus olhos e ouvidos para construir a rede de evidência que suporta qualquer julgamento. Em troca, o Elodoth fornece o outro lado da moeda; eles oferecem uma luz onde Irraka ver apenas escuridão, e sabem quando chamar o Lua Nova de volta para a alcatéia. Eles são um lembrete constante de que o Lua Nova pode ser manter sozinho, mas ele não caça sozinho.

O Ithaeur são simpáticos à mentalidade dos

Irrakas - Lua crescente e lua nova estão tão próximo como irmãos. O Ithaeur tem a capacidade de fornecer Dons ou ritos para ajudar a caçar e há uma pequena

vantagem para Irraka, que pode usar a vantagem extra quando eles estão bem à frente da alcatéia. Além do mais, o Ithaeur é a maior reserva de conhecimento sobre espíritos locais sobre a sombra, que podem ser cruciais quando o Irraka está seguindo seu senso de caça em uma potencialmente letal área. Quando o Ithaeur fala, o Irraka muitas vezes é o primeiro a ouvir.

Dois Irraka não são necessariamente próximo, ainda mais na mesma alcatéia. Irraka não são muito sociáveis (embora haja poucos amigos em um local pequeno) e não gastam tanto tempo interagindo um com o outro apenas por uma questão de fazê-lo. Duas Luas Não serão, portanto, silenciosamente parceiros um do outro, nos negócios diários da alcatéia, mas manterão a companhia um ao outro, no plano de algum esquema estranho para sua próxima caçada ou batalha: o seu saco de truques é tão fundo como a escuridão do céu. Uma alcatéia com dois ou três Irraka pode ser simplesmente horrível na esperteza de suas estratégias e na sua desenvoltura na execução dos planos. Tal alcatéia terá vontade de penetrar e perverter computadores de seus inimigos”, comunicações dos “sistemas” espirituais, se tal existe, e confundir ou colocar em colapso os bens que eles trazem para o campo.

Uma Alcatéia sem Irraka será forçada a explorar cegamente, sem suas habilidades especiais, e confiar em seu Rahu e Ithaeur para vir com a mesma informação. Terão menos facilidade para infiltrar e destruir um inimigo por trás de suas linhas, e confiarão mais na força ou em meios místicos que os da inteligência e intuição.

O CAÇADOR

O Irraka está tipicamente na vanguarda da caça, seguindo rastro da presa ou procurando outros sinais de sua passagem. Elas são muitas vezes os cães de caça mais qualificados para rastrear pelo cheiro ou visão, mas também pode reunir informações de outras maneiras. Muitos Irrakas lidam com os outros, incluindo os lobisomens de outras alcatéias, simplesmente escolhendo um papel humano que eles desempenharam no passado e aderindo a ele: a dona de casa animadora, o garoto do Colégio, o empresário procura para uma namorada e assim por diante.

Contra os Puros, os Irrakas têm as vantagens da Lua, mas sofrem contra a animalidade pura do Predador Kings. Eles vão perseguir um lobisomem tão prontamente quanto outras presa, sempre procurando o vagabundo que pode ser capturado longe de sua alcatéia. Ao lutar com outras alcatéias de Destituídos, os Irraka prestam especial atenção a qualquer sinal de outra Lua Nova, entre seus rivais.

Porque esses conflitos não são tão mortal quanto aqueles com os Puros, Irraka desfrutar da sutileza da surpresa e contra ataque, usando os dons dos espíritos e fetiches de forma criativa e lutando para ganhar e recuperar o território. Embora possa matar, nesses conflitos é uma espécie de sombrio jogo para crianças a escuridão. Em qualquer trabalho contra outros lobisomens, uma Lua Não procura fazer exatamente o que seus inimigos fazem, (manipular os seres humanos, rastejar pela rocha lisa, subornar guardiões espirituais e assim por diante) melhor do que o adversário.

Espíritos podem ser presas mais problemáticas, como o rastro que eles deixam ser muito diferente dos vestígios deixados por uma coisa física. Um Irraka experiente escuta tudo o que o Cahalith ou Ithaeur pode dizer a ele sobre seu destino, então começa a caçar com cuidado excepcional.

Qualquer coisa pode ser uma pista – uma inscrição estranha escondida em uma tag de graffiti, uma pequena pilha de pedras deixadas na porta de uma creche, um jornal dobrado estranhamente em um banco. Se o espírito se move em Crepúsculo ou encontrou uma âncora física, o Irraka deve tomar cuidado para que Ele não descarte qualquer coisa que possa ser um sinal de que algo muito desumano passou por ali. A caça através da sombra pode bem ser uma parte desta tarefa, mas mais foco do Irraka e no meio físico – afinal, é aí que os espíritos mais problemático tentar abrir seus caminhos.

Os Sentidos, são uma armé potente quando a caça as Hostes, apontando para as fraquezas da alcatéia ou de falhas na Hisil. O Irraka veterano pode observar todos os ratos e aranha que ele vê, ciente de que a abundância pode sugerir a presença de um dos sharcha.

Aqui o conhecimento, local e da cidade vai ajudar, assim como o suficiente de um sentido para focar que ele pode pegar de rumores de pessoas “agindo de



forma estranha” o os relatos “alguns dos condenados”, como Mandy Darkeye disse, “é uma coisa com oito olhos!”. O Irraka é também aquele que tem a melhor chance de observar uma hoste invisível, deduzindo seus poderes prováveis, mentalmente mapeamento a sua toca e tentando inferir os seus pontos fracos e pontos cegos.

Quando uma coisa estranha e sobrenatural entra nos domínios da alcatéia, é o trabalho de um explorador para obter as informações iniciais. É sem dúvida o pior dos empregos - Tendo ativamente que sair e caminhar para algo que você não pode se preparar, sem nunca saber se ele tem algum tipo de truque que vai deixá-lo vê-lo chegar não importa o quão cuidadoso você é. No entanto, o Irraka é projetado para este tipo de tarefa, e que usa a Sagacidade se não pra denotar uma capacidade de improvisar? Enfrentando um ini-

migo desconhecido é perigoso, mas essa é vida de um Irraka - como a de qualquer lobisomem - nunca será segura.

ASPECTOS

Um Aspecto refina a natureza de seu augúrio. Um Rahu Berserker é muito diferente de um Rahu Protetor do Juramento - um conduzido pela pureza batalha não incide sobre a pureza do Juramento da Lua. Pense no Aspecto como um rosto dentro de um rosto, ou uma fase dentro de uma fase

- mesmo os sinais da lua tem fases individual (cheia, diminuindo no trimestre, no último trimestre um pouco maior, eclipses, etc.) Cada aspecto tem vantagens e



desvantagens ligado com o sua pontuação em **Instinto Primitivo**. Quando a pontuação de **Instinto Primitivo** sobe, a força da Aspecto aumenta para o bem e para o mal.

Cada Aspecto tem ganhos de potência no:

Instinto Primitivo 3: O personagem ganha uma nova bênção e uma desvantagem nova.

Instinto Primitivo 7: O personagem ganha uma nova bênção.

Instinto Primitivo 10: O personagem ganha uma bênção muito poderosa e sofre uma desvantagem muito poderosa.

Um personagem pode optar por adotar um Aspecto a qualquer momento, mesmo antes de chegar **Instinto Primitivo 3**. Isto não custa nada, mas, não se pode facilmente desfazer do Aspecto. Uma vez que é escolhido, é definitivo. Como o auspício, o Aspecto representa uma escolha em grande parte indelével (e alguns podem sugerir o que é o personagem não pode escolher a Aspecto, se espera que personagem escolha um aspecto para abraçar de acordo com o que esta em sua mente e coração). O Narrador pode permitir que um personagem possa se desfazer ou renunciar a um aspecto escolhido, mas isso não é fácil. Custa-lá um ponto de **Instinto Primitivo** e um ponto do Renome principal do seu auspício. Ao fazer isso, ela nunca podera voltar a assumir um outro aspecto. Se o personagem abraça um Aspecto após **Instinto Primitivo 3** ou 7, as bênçãos e as desvantagens são retroativas: ela vai ganha independentemente disto.

ASPECTOS DA LUA NOVA

Irraka que aprimorar suas conexões com a Mãe Lua de forma particular acham que podem aproximar-se a essência de certos papéis tradicionalmente realizada por aqueles de seu auspício. Cada um desses aspectos se baseia em uma faceta diferente do caminho da Sagacidade, para o Lua Nova lança muitas sombras, nenhuma sera parecida com a outra.

Assassino (Izihi): As facas escondidas de Luna, assas-

sinos Irraka provocam medo grave nos corações dos inimigos que ameaçam o povo Uratha através da mais variados – e mortais - meios.

Instinto Primitivo 3: O Lua Nova que escolhe o Aspecto do assassino descobre que seus passos são silenciados pela sombras da Mãe abrangente: sempre que o assassino tenta atacar um inimigo de uma posição de surpresa, o inimigo deve exceder o sucessos obtidos pelo jogador Irraka numa rolagem apropriada de furtividade contra Raciocínio + Auto controle, ou o inimigo é surpreendido, perdendo sua defesa pelo turno. O Centro moral do assassino é nebuloso, na melhor das hipóteses, e ele sustenta uma penalidade ao matar de -1 (para um mínimo de um dado) para qualquer teste de Harmonia para resistir a degeneração para qualquer outro pecado que seja morte em combate e / ou o uso de prata como uma arma.

Instinto Primitivo 7: Ao gastar **Reflexamente** um ponto de Essência, o assassino pode conferir o bonus do 9 (ver o Mundo das Trevas Rulebook, página 134) sobre uma arma para um único ataque. Esta arma pode ser uma espada, handgun, besta, ou até mesmo garras.

Instinto Primitivo 10: Quando atacar com a intenção de matar, o assassino pode **Reflexamente** gastar pontos de Essência (até um número igual ao seu Renome Sagacidade) após o montante de sucessos, na base de um para um, para infligir dano automática adicionais a vitalidade. Devido ao desequilíbrio persistente da moral dentro de seu espírito, o custo do assassino para comprar novos pontos de Harmonia é agora igual ao novo nível x10.

Emissário (Enharra): Luas Novas - Uratha frequentemente e mais provável que ainda pensam em si mesmos como humanos - por vezes, têm a responsabilidade específica da interação de um alcateia com o sangue Lupinos. Aqueles que abraçam este aspecto da Lua Nova se atiram de todo o coração para o papel, ajudando o povo a manter conexões valiosas com o plantel premiado de quem sera a próxima geração escolhida de Luna.

Instinto Primitivo 3: Um Emissário ganha a habilidade de detectar um dos uragarum como ele faz com outro lobisomem, usando seu olfato para discernir as qualidades sutis espiritual dentro do sangue (veja Lobisomem: Os Destituídos, página 180; "Blood Wolf"). Após a primeira descoberta de um desconhecido de sangue Lupino ele, o Emissário desenvolve o transtorno de fixação (ver o Mundo das Trevas Rulebook, página 97-8) em relação ao bem-estar do uragarum durante um ciclo completo da lua, enquanto ela se concentra em significativa em qualquer sucesso ou o fracasso de sua parte para mantê-lo seguro e potencialmente produtivos.

Instinto Primitivo 7: O Emissário não induz Alimento no Sangue Lupino, independentemente de que forma ele adota na frente deles.

Instinto Primitivo 10: Mediante o gasto de cinco pontos de Essência e um ponto de Força de Vontade, o emissário pode transformar um lobo de sangue em qualquer das quatro formas não humanas do Destituídos - com todos os bônus e penalidades apropriadas - para o restante de uma cena. O Emissário torna-se tão protetor do Sangue Lupino, no entanto, que se testemunhar qualquer ato de violência em direção a um conhecido uragarum requer um teste para resistir a Fúria Mortal, com uma penalidade de -2.

Enganador(Nahaka): O Enganador é um personagem contrário, apontando o valor das tradições do Povo, aparecendo para questioná-los. Como a Lua Nova convida Destituídos para abraçar as leis de sua espécie os princípios sagrados através de seu comportamento questionável.

Instinto Primitivo 3: O Enganador reforça a convicção de outro Uratha em tempos de julgamento moral. Por gastar **Reflexamente** um ponto de Essência e Força de Vontade, o jogador do Enganador pode adicionar um dado a qualquer teste de degeneração que o personagem venha a sofrer, como roleplay através do processo de explicar por meios de outras transgressão e assim ajudá-lo a chegar a um acordo. Note-se que o



Enganador não pode usar essa habilidade em si mesmo e só pode conceder esse bônus a qualquer lobisomem administrado uma vez por ciclo lunar. Depois de usar sua habilidade, o Enganador sofre de um distúrbio Vocalização ativo por um número de dias igual ao seu Renome de Sagacidade.

Instinto Primitivo 7: Com um teste bem sucedido de Manipulação + Perseverança + Sagacidade, menos auto controle do alvo, o Enganador pode “roubar” o ponto de Força de Vontade de outro personagem à vista, normalmente, para recuperar a ceder. Independentemente da rolagem do Enganador seja sucesso ou fracasso, o sujeito não tem consciência de que algo está errado.

Instinto Primitivo 10: Após falhar um teste de degeneração, o jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade permanente (que podem ser recompradas, ao custo de oito pontos de experiência) ao invés de falha dará sucesso automático no teste. Posteriormente, no entanto, o Enganador ou alguém próximo a ele (uma alcateia, um amante de sangue Lupino, ou alguém querido por ele) irá falhar de forma dramática um papel importante, escolhida pelo Narrador, sem a possibilidade de qualquer tipo de redução, o Enganadores são certamente mais potencionalmente admirados, mas normalmente só à distância.

Explorador (Ithi Thahal): Os descobridores dos perdidos e buscadores do oculto, o Exploradores caminha nos lugares selvagens, colocando-se em perigo para expandir o conhecimento da alcateia. O Explorador é muitas vezes um solitário por natureza e por isso o seu desejo de ajudar a alcateia em guerras ira guia-lo em direção a solidão. O m e l h o r e m a i s s á b i o d o s E x p l o r a d o r e s eventualmente percebera, entretanto, que eles nunca estão sozinhos, enquanto eles estão trabalhado para a alcateia.

Instinto Primitivo 3: Os Exploradores se beneficiam da explosão do 9 com relação a qualquer teste feito com a habilidade de sobrevivência. Sempre que o Explorador percebe que a santidade do território da alcateia foi violada por qualquer ameaça poten-

cialmente credíveis, seu jogador deve com testar Perseverança+autocontrole, ou então o personagem sofre de um distúrbio Paranóia ativo por um número de dias igual ao seu **Instinto Primitivo**.

Instinto Primitivo 7: O Explorador e a Custoumados a dificuldades, ele acrescenta seus pontos do Renome Sagacidade e **Instinto Primitivo** ao número de dias que ela pode ficar sem alimento e / ou água antes de sofrer os efeitos de privação (ver o Mundo das Trevas Rulebook, página 175-6).

Instinto Primitivo 10: sentidos mundanos do Explorador se aperfeiçoou a níveis sobrenaturais. Qualquer efeito ocultação sobrenatural que não supere o nível de Renome Sagacidade do Explorador simplesmente deixar de funcionar, ele vê através dele, sem a necessidade de qualquer rolagem de dados. Se algo conseguem sucesso em se esgueirar e passar pelos sentidos incrível o Explorador, no entanto, ele imediatamente sucumbe à Furia Mortal, sem nenhum chance de resistir.

Ladrão(Luzuk): Luas Novas são (e com razão) muitas vezes associada a atos obscuros. O que a Alcateia necessita, o Ladrão pega.

Instinto Primitivo 3: O jogador Irraka que desenvolve esse aspecto de seu auspício deve escolher duas três das seguintes habilidades: Furtividade, Furtivo e Manha. Ao fazer qualquer lançamento de dados com as duas habilidades escolhidas, ele se beneficia da explosão do 9. Note que as duas habilidades, uma vez escolhido, não pode ser alterado. O Ladrão não pode guardar para si qualquer coisa que o Narrador determina poder ser mais bem aproveitados por outro membro do seu bando, ele pode pegar emprestado ou transformá-la em propriedade comum, mas não pode pertencer a ele e ele não pode ser seu principal portador.

Instinto Primitivo 7: A habilidade que não foi escolhida ao **Instinto Primitivo 7** agora também se beneficia da regra 9 de novo. Além disso, o jogador recebe bônus concedido pela habilidade do ladrão auspício

do Sentido de caça (veja Lobisomem: Os Destituídos, página 83) se aplica a qualquer teste para detectar objetos de valor (conforme definido por suas necessidades atuais ou vontades), como ele sente a sutil emoção e importância atribuída ao objeto.

Instinto Primitivo 10: Ao gastar pontos de Essência como uma ação **Reflexa** (antes de qualquer teste), o jogador pode adicionar sucessos automático, na base um-para-uma, a qualquer teste (incluindo aqueles para ativando dons), envolvendo as habilidades de Furtividade, Furto, ou Manha. Alternativamente, um único ponto de Essência gasto pode conferir a qualidade de bonus (ver o Mundo das Trevas Rulebook, página 134-5) em um teste envolvendo uma dessas três habilidades. A Natureza do ladrão é o covarde, quando sucumbir à Kuruth, ele sempre reage como se estivesse com seus últimos três níveis de vitalidade marcados, imediatamente fugindo do local pelos meios mais explícitos à sua disposição (e m u i t o p o s s i v e l m e n t e a b a n d o n a n d o s o s companheiros de matilha em situação difícil).

ASPECTOS DA LUA CRESCENTE

Assim como Luna usa muitas faces, por isso seus filhos, entro de cada fase da lua são muito diferente tabem nos aspectos, cada um sua própria inclinação especial de auspícios e poderes. Quando um Ithaeur atinge **Instinto Primitivo 3**, ele pode escolher um dos seguintes aspectos. T o d o s o s aspectos dos Ithaeur incluem no nome palavra da p r i m e i r a l i n g u e “ I s i b ”, q u e e t r a d u z i d a aproximadamente como “sacerdote” ou “mágico”.

Espírito Caçador(Isibhgud): Nem todos os estudos dos Ithaeur são lendo pergaminhos morcados e usando fórmulas arcanas para dominar a Sombra. Alguns entram na Sombra corajosamente, lutando contra os Hithim com presas e garras, dons ou ritos. O Espírito Caçador é um mestre inigualável na caça e luta contra espíritos em seu próprio território.

Instinto Primitivo 3: Os instintos do Ithaeur em

combate na sombra são tão afiado como uma navalha. Ao lutar na sombra, o personagem usa a maior sua Destreza ou Raciocínio para calcular a Defesa. Este foco singular na sombra vem à custa dos talentos na terra. Ao atacar com Briga ou Armamento no mundo físico, o personagem não ganha o benefício da explosão do 10.

Instinto Primitivo 7: O Isibhgud é excepcionalmente talentoso em usar a violência para coagir um espírito a obedecer-lo. Sempre que ela tem como alvo um espírito que causou pelo menos um ponto de dano durante a cena atual, que o espírito sofre o dobro de penalidades para resistir aos Dons e ritos do Ithaeur.

Instinto Primitivo 10: No auge de seu poder, o Isibhgud pode deslizar através da Hisil tão facilmente quanto uma lâmina desliza entre as Custoeas de seu oponente. O personagem gasta um ponto de Essência, e seu testa Perseverança + Sabedoria (sujeito a modificador da Hisil local). Sucesso significa que, para o resto da cena, o personagem pode fazer Briga ou Armamento par ataques em todo o Hisil. Ele ainda deve ter a capacidade de ver seu alvo (por exemplo, usando o Dom Olhos dos Dois Mundos ou usando sentidos da visão.)

A desvantagem disto é que o Isibhgud sofre quando em combates no mundo físico. Jogadas de ataque feito contra os inimigos físicos do mundo material são penalizados por uma quantidade igual à Força da Hisil local.

Observador (IsiBanimentosala): É um Ithaeur enganador que trata todos os espíritos como ameaças e inimigos a serem conquistados. Sabedoria pode ser adquirida em estudar espíritos e seus movimentos, sem interferir, a fim de compreender o fluxo da Essência na sombra e anomalias locais. O IsiBanimentosala é um observador da Sombra, tomando cuidado para não interferir até o momento adequado.

Instinto Primitivo 3: A IsiBanimentosala e perito em olhar os dois lados da Hisil e ver as coisas invisíveis. Sempre que ela usa uma habilidade que lhe permite enxergar através da Hisil ou percebem seres efêmeros

(incluindo os Dons Olhar dos dois Mundos e Visão da Morte, bem como os sentidos do lobisomem), ativando o poder é uma ação bem-sucedida automática e **Reflexa**. Esta proximidade constante da Sombra é perturbadora, e os Ithaeur não se beneficiam da regra da explosão 10 em testes de Percepção para notar coisas do mesmo lado da Hisil que ele.

Instinto Primitivo 7: O Isibanimentosala ganha a habilidade de sentir com precisão o fluxo de Essência através da Sombra. Sempre que ele está dentro da área de influência de um locus o jogador pode rolar Raciocínio + Investigação + **Instinto Primitivo** como uma ação para saber quanto de Essência o Locus possui atualmente e a velocidade com que recupera essência.

Instinto Primitivo 10: O Isibanimentosala é tão sintonizado com a sombra que ele pode detectar automaticamente a ressonância de qualquer essência, locus, ou região em geral dentro de sua visão. Além disso, uma vez por cena, ele pode usar o Dom Leitura Espiritual, sem nenhum custo e sem precisar **Teste**: ele automaticamente ganha um número de sucessos igual ao seu Renome Sabedoria.

A desvantagem surge quando o Isibanimentosala tenta agir diretamente contra um espírito que ainda não o atacou ou seus companheiros de matilha. Para atacar esse espírito, ela deve gastar um ponto de Força de Vontade. Até que o espírito o ataque ou sua matilha, ele não pode usar Força de Vontade para aumentar a sua parada de dados de ataque.

Ferrero das Sombras(Isib-Durume): A capacidade de criar fetiches é uma das mais importantes atribuições dos luas crescentes. Isib-Durume focam esta arte, e se orgulham de ser capaz de criar os fetiches certos para qualquer tarefa de forma rápida e eficaz.

Instinto Primitivo 3: Um Isib-Durume pode aprender o Rito Fetiche como um ritual de três pontos em vez de um ponto 4. Além disso, ela nunca precisa de teste para sintonizar com um fetiche (qualquer fetiche que ele use contra sua pele por uma hora é automaticamente sintonizado). Sua capacidade de se ligar

aos espíritos vem com o custo de ser capaz de convocá-los - os espíritos não responderão ao seu chamado de boa vontade. Os diversos ritos para chamar Espíritos (por exemplo, Chamar Gaffling, chamar Jaggling) sofrem uma penalidade de -1 a menos que o Ithaeur gaste dois pontos de Essência como chiminage extra.

Instinto Primitivo 7: Isib-Durume sintonizar com fetiches e ativa-los se torna muito fácil, ele não sofrer a penalidade de ativação quando faz teste de ativação com um fetiche.

Instinto Primitivo 10: O Isib-Durume torna-se um mestre inigualável do Rito de Fetiche, capazes de ligar poderosos espíritos de forma rápida e segura. Quando ele realiza o Rito Fetiche, ele precisa de apenas cinco sucessos por nível do fetiche (em vez de 15 sucessos, mais 10 por nível). Esse poder tem um preço - poucos espíritos gostam de estar ligado em fetiches, e temem que tais Ferreiros das Sombras poderoso venham a prendê-los contra sua vontade. Sua parada de dados para testes Sociais contra espíritos (com exceção de Intimidação) nunca pode exceder sua Harmonia.

Unido ao Totem (Isiburalath): Uma alcatéia não é verdadeiramente um alcatéia sem um totem para mantê-los juntos, e o Ithaeur, em virtude de sua estreita ligação com os espíritos, é muitas vezes o ponto de interação da alcatéia com o totem. O Isiburalath leva esse dever para um próximo nível, usando seu próprio domínio da Sombra e seu vínculo com o totem para trazer o poder concentrado do totem em auxílio da alcatéia.

Instinto Primitivo 3: Um Isiburalath compra Vantagem Totem por dois por pontos em vez de três por ponto de experiência. Sua afinidade com o totem da alcatéia, no entanto, faz com que ele sofra de uma versão mais profunda do Banimento do totem. De modo que para violar uma proibição, ele deve gastar um ponto de Força de Vontade, se não, ele não pode executar a ação.

Instinto Primitivo 7: O Isiburalath pode permitir que o totem da alcatéia absorva essência da sua re-

serva de Essência para se curar ou ativar numinas da mesma forma que o Isiburalath pode fazer com a essência do totem. Essa essência compartilhada desta forma não é limitado por limitar o Isiburalath e a essência que pode ser usada e limitada pela quantidade de essência por turno do Isiburalath.

Instinto Primitivo 10: A conexão Isiburalath ao totem torna-se tão potente que uma vez por cena, ele pode canalizar uma Numina do totem e usá-lo como se fosse um Dom. Esta habilidade custa 1 de essência em adição a qualquer custo a Essência que o a numina gasta. Substitua a Inteligência do Isiburalath pelo Poder, Raciocínio pelo Refinamento, e a Perseverança pela Resistência ao calcular a quantidade de dados (a menos que a Numina seja um Dom comprado como uma Numina, em seguida, usar as regras normais do Dom). Tenha em mente que alguns Numina não terão nenhum efeito ou são absurdas quando usado por um lobisomem: um Uratha não pode se manifestar, por exemplo, nem pode banir-se de um local. O Narrador é o a última palavra de quais Numina são adequados. Sua conexão mais profunda com o Totem da alcatéia o coloca-la em risco no entanto: para cada dois pontos de dano que o totem sofra, o Isiburalath sofre um ponto do mesmo tipo de dano. Por exemplo, se o totem sofre quatro pontos de dano letal de um ataque, o Isiburalath sofre dois pontos de dano letal.

Ritualista (Isibiluda): Todos Ithaeur são mestres ritualista (como a seu auspício sugere), mas alguns se especializam na arte de Uratha da magia ritualista. Eles se dedicam a entender por que certos gestos cerimoniais, objetos ou símbolos influenciam da sombra e obrigam os espíritos a obedecerem. Eles frequentemente criar seus próprios ritos, que eles compartilham apenas com o mais promissor dos seus alunos.

Instinto Primitivo 3: Isibiluda ganhar uma redução ainda maior para aprender Rituais. Ao comprar Rituais, o Isibiluda paga apenas o nível x 3 (em vez de nível x 4), e quando aprender ritos, ele os trata como um ponto de classificação inferior à sua real classificação para efeitos de cálculo do custo de pontos de experiência (para um mínimo de um ponto de experiência). Este foco faz

com que o uso dos dons atrofie Isibiluda, ela já não ganha o benefício da regra dos 10 quando utilizar Dons.

Instinto Primitivo 7: O Isibiluda torna-se intimamente familiarizado com presságios auspiciosos, sinais e calendários. Sempre que ela ganha um bônus em um rito da lista de modificadores sugerida na página 148 de Lobisomem: O Destituídos, aumente o bônus em +1. Por exemplo, o personagem recebe bônus de +2 para a realização do rito na forma Dalu em vez de um, e um bônus de para realizar o rito depois de meditar em vez de dois.

Instinto Primitivo 10: O conhecimento de ritos Isibiluda é insuperável por qualquer Uratha. Sempre que começa um ritual, o jogador recebe um conjunto de bônus de sucessos (não dados) igual ao seu Renome em Sabedoria. Depois de fazer um teste e vendo os resultados, o jogador pode optar por adicionar sucessos ao total do teste. Ela pode adicioná-los todos para o primeiro teste se ela quiser, caso em que o rito quase certamente sucede muito rapidamente, ou ela pode optar por repartir-los ao longo do rito (se, por exemplo, é importante ganhar sucessos durante o processo do ritual). Neste ponto, o aprendizado de novos Dons torna-se mais difícil para Isibiluda aprender. Dons que ele tenha afinidade custa agora o nível x 6 pontos de experiência, enquanto Dons que não tenha afinidade lhe custa o nível x 8 de experiência.

ASPECTOS DA MEIA LUA

A medida que o poder espiritual de um lobisomem cresce, também cresce sua conexão com Luna. Mãe Lua está sempre mudando, e muitas vezes a única forma para um lobisomem reconciliar-se com que essa mudança é a se voltar para seu próprio auspício. Enquanto cada um dos papéis sagrados do Destituídos tem alguma estrutura para isso, refinar esse aspecto como lobisomen e seu dever.

Advogado (Zabar-su): É o papel do Elodoth para tes-



tar as leis e normas sociais, encontrar pontos fracos nas estruturas existentes e descobrir novos casos que caem fora das regras que já existem. A maneira mais eficaz de fazer isso é argumentar contra as leis atuais e quebrar tabus. Um Elodoth atraídos para o caminho dos testes de Zabar-su, usam isso para fortalecer as Leis já existentes e para descobrir áreas que precisam de novas leis para lidar com eles. Enquanto ele provavelmente nunca será o alpha da alcatéia, ele é bem adequada para ser o Omega. O defensores passam muito tempo na forma Urhan, deixando a perspectiva única do lobo informar a sua opinião sobre as leis e tradições.

Instinto Primitivo 3: Como Elodoth inicia-se na jornada para se tornar Zabar-su, ele vê que examinar o mundo de todos os ângulos tem seus benefícios. Ele ganha a qualidade a explosão do 8 em todos os teste de Investigação para resolver quebra-cabeças (consulte "Resolvendo Enigmas", no Mundo das Trevas

Rulebook página 60). No entanto, seu teste provoca contradições nas pessoas ao seu redor, e os teste de persuasão não se beneficiam da regra do 10.

Instinto Primitivo 7: O lobisomem é tão bom em encontrar falhas nos planos que ele possa identificar os pontos fracos sem estudo profundo. Seu jogador pode testar Investigação + Inteligência como uma ação Instantâneoânea, quando o lobisomem formula um plano. Cada sucesso permite que seu jogador dar um modificador de +1 para teste para seguir o plano.

Instinto Primitivo 10: Como o pináculo do advogado, o que comprova as leis e tradições, o lobisomem descobre a verdade de uma situação. Ninguém pode discutir a sua interpretação, a ordem estabelecida ou argumenta um caso. Ele pode gastar pontos de Essência para adicionar sucessos a qualquer teste de Persuasão ou Política feito para convencer outra pessoa de sua posição. Cada ponto de Essência gasto desta for-

ma acrescenta um sucesso. Advocar todas as tradições e as leis não é fácil, e os seres humanos e lobisomens podem não entendê-lo. A em qualquer momento, o lobisomem não uma goza de empatia ou e Sociável conta como uma falha dramática.

O Gurda das Fronteiras (Tur Lu'u): O Andarilho é uma ponte entre mundos, uma maneira de conectar o Uratha com a Sombra e o mundo humano. O Anadarilho sente a atração para atuar como uma ponte entre o humano e o lobisomem, mantendo um equilíbrio cuidadoso que mantém parte de ambos os mundos. Ainda mais do que o enviado, um Lu'u Tur deve ter o cuidado de lembrar que ele é um lobisomem primeiro, e suas incursões no mundo humano deve servir a um propósito.

Instinto Primitivo 3: O lobisomem ganhos a explosão do 9 em todos os testes de Empatia e Persuasão quando se lida com seres humanos normais assim ele sabe exatamente o que dizer. Passar tanto tempo perto de pessoas que não lobisomens o leva a considerar cada situação de uma perspectiva humana, concedendo-lhe o defeito: Antropocentrismo.

Instinto Primitivo 7: O lobisomem pode gastar um ponto de Essência por ignorar a penalidade para testes Sociais de seu **Instinto Primitivo** por uma cena quando se lida com seres humanos (um personagem com **Instinto Primitivo** 8 normalmente sofre uma penalidade -4 em testes Sociais, mas ao gastar um ponto de Essência ele reduz a penalidade para 0).

Instinto Primitivo 10: A orientação de Luna faz com que o Tur Lu'ua abra pontes entre os Uratha eo homem. Ele pode **Reflexamente** gastar um ponto de Essência, quer tornar uma ser humano imune aos efeitos de Aluamento até o final da cena, ou para infligir Aluamento por completo sobre um ser humano como se estivessem na forma Gauru. O preço para este benefício é elevado: para cada dia que passa em forma Hishu, ele deve gastar um em Urhan para manter o equilíbrio.

Enviado (Hissu-kag): Enquanto os Ithaeur são espí-

rito-guerreiros e caçadores na sombra, os habitantes abordam os Elodoths na Sombra de um ângulo diferente: ao tratar espíritos com respeito e compreensão. O Lua Crescente podem ameaçar, mas um Meia Lua negocia. Muitos enviados passam mais tempo na sombra do que no mundo físico, enquanto outros usam os seus contatos na Hisil de alto grau de adquirir conhecimento - ou para trazer espíritos mais aptos a serem ligado em um fetiche.

Instinto Primitivo 3: O Elodoth que percorrer os caminhos do Enviado começa a fazer um nome para si mesmo. Ele ganha os "espíritos" especialidades em uma de suas habilidades de augúrio, e um ponto de Aliados (Espíritos Local). Se ele já tem esse mérito, ele aumenta a sua nível por um. Ele se torna mais consciente de como suas ações afetam a Sombra em torno dele, o desenvolvimento a perturbação de fixação (leve).

Instinto Primitivo 7: O personagem é tão acostumado a estar na sombra que já não precisa esta em um locus para atravessar para o outro lado. Ele pode ter outros lobisomens com ele, mas apenas enquanto ele é o pathfinder (Lobisomem: O Destituídos, página 251).

Instinto Primitivo 10: O Hissu-kag fica no meio de uma teia de favores devidos e títulos de honra de todos os tipos de espíritos. Uma vez por capítulo, ela pode "cobrar" um favor para ter sucesso em teste de Presença + Política. O espírito exerce suas influências. No Instantâneo seguinte a ação estendida o personagem faz contado como um sucesso excepcional, sem a necessidade de teste. Em troca, o enviado deve defender o espíritos nas inúmeras negociações espírito. Ele sofre de transtorno obsessivo e compulsão (grave), e devem manter a harmonia 7 ou acima, ou perder os benefícios deste Aspecto.

Juiz (Dikhut): Um dos aspectos dos Elodoths mais reconhecidos por outros Urathas, sempre responsável para resolver disputas entre lobisomens. Baseando-se em seu entendimento de cada augúrio, outros lobisomens recorrer a um Dikhut para que lhes diga quem

está certo e para resoluções de litígios complexos sem recorrer à violência. Dessa forma, um juiz não deve apenas resolver a situação, mas deixam ambas as partes a certeza de que seu julgamento é correto. Elodoth que seguem esse caminho tem altos padrões de honra do que todos os outros.

Instinto Primitivo 3: O lobisomem pode gastar um ponto de Força de Vontade para usar sua habilidade Enviado Espírito sobre um lobisomem ou outros até o final da cena. Ele começa a ficar obcecado por fazer o julgamento correto, sem provocar nenhum dos lados. Quando testa Intimidade contra outro lobisomem, não se beneficia do 10 e subtrair 1 dos sucessos.

Instinto Primitivo 7: O lobisomem pode adicionar seu Renome Sabedoria para qualquer teste de Investigação feito para resolver uma disputa complexa. O personagem também pode comprar Dons da Honra ao custo do nível x 4, em vez de nível x 5.

Instinto Primitivo 10: A honra do personagem é de tal forma que poucos podem duvidar de sua julgamentos. Depois que ele tomou uma decisão, alguém que discorde dele sofre uma penalidade igual ao seu Renome Honor em todas as ações que vão contra essa decisão. O preço de ser um Dikhut é sutil - ele tem que dar a sua posição para todos os problemas trazidos diante dele. Ele pode priorizar, mas ele não pode ignorar qualquer pedido de julgamento, não importa quem faz.

Caçador da verdade (Lul Galah): Alguns orgulhosos Elodoth escavar profundamente em uma situação para encontrar a verdade por trás dela. Deixe o Dikhut decidir quem deve ser punido, o Galah Lul prefere saber exatamente o que aconteceu. Este aspecto chama muitos

Mestres do Ferro e Sombras Descarnadas, ambas as tribos conhecidos pelo seu amor pelo saber o que realmente aconteceu ou o que realmente está acontecendo. O Caçador da Verdade não receber o mesmo respeito que Elodoth dos outros aspectos, porque os outros lobisomem sabem quem vai olhar para seu passado sombrio.

Instinto Primitivo 3: Luna ensina um Galah Lul a não deixar pedra sobre pedra. O personagem ganha a bonus com 9 em todas os testes de Empatia, Investigação e Política feitos para descobrir a verdade por trás de uma situação. No entanto, ele suspeita de toda e qualquer pessoa por achar que ela esconde a verdade, dando-lhe o perturbação



suspeita (leve).

Instinto Primitivo 7: O lobisomem sente o cheiro da verdade, e sabe onde encontrar testemunhas confiáveis. Ao usar sua habilidade Enviar Espírito para descobrir a verdade por trás de uma situação, o personagem deve gastar um ponto de Força de Vontade por turno (World of Darkness Rulebook, página 134).

Instinto Primitivo 10: Mentir para um Galah Lul é um erro. Alguém tentando intencionalmente esconder informações do personagem deve testar Perseverança + Autocontrole como uma ação **Reflexa**, com uma penalidade igual a honra do lobisomem. Se ele falhar, ele conta a Elodoth a verdade que ele sabe. O espírito da verdade o impede de mentir.

Ele não pode mentir e para o m i t i r e l e d e v e Perseverança+Autocontrole, mas não pode proferir qualquer declaração que ela saiba ser falsa.

ASPECTOS DO CAHALITH

Contador (Fiuremekir): Como Uratha o cahalith tem carga espiritual para manter as histórias do povo e do mundo espiritual, os contadores (também conhecido como Contadores da Primeira Língua) estudam as velhas histórias em sua s proto- linguagem espirituais, que o habilita a metade do eles que é o espírito em detrimento da metade da outra metade.

Instinto Primitivo 3: A Cahalith pode falar a Primeira Língua com a fluência encontrada entre os espíritos. Interações sociais com os espíritos recebem bônus do 9. Em contraste, a natureza etérea do Cahalith às vezes desliza ; considere **Instinto Primitivo** do Cahalith como um a mais para efeitos de interação com os seres humanos, assim, infligindo uma grande penalidade Social.

Instinto Primitivo 7: Se o Cahalith sabe a proibição de um espírito, ela pode manipular as nuances sutis da Hisil para erradicá-lo temporariamente. Gastando um ponto de Força de Vontade e fazendo um teste de Manipulação + Lábia + Sabedoria, contra resistência do

espírito. Se bem sucedido, o Cahalith pode remover a banimento pelo o resto da cena.

Instinto Primitivo 10: O poder de um Cahalith nesta fase esta desenfreado - ela pode convencer espíritos menores a se destruir. Esses espíritos não deixam de existir, mas entram em modorra (ver "Modorra", página 276, Lobisomem: O Destituídos). Para comandar um espírito para entrar em modorra, Rank honorário do Cahalith (veja Lobisomem: Os Destituídos, página 272) deve ser igual ou superior a Posição do espírito. O jogador Cahalith deve testar de sua Presença + Intimidação ou Presença + Persuasão (o que for maior) contra a resistência do espírito. Sucesso indica que o espírito desfez a sua própria existência (por agora).

Porque o Cahalith deu muita força para seu meio espiritual, cada vez que ela sofre perda de essência ela deve ter sucesso em um teste Reflexivo de Perseverança ou debanda-se automaticamente através da Sombra (não precisa esta perto de um locus). A Falha também diminui o nível do Hisil da área por dois pontos ate o mês seguinte.

Sonhadores (Mashi): Tendo dominado os seus sonhos mundanos, ao sonhar lucido ele passa controlar sua própria mente inconsciente para o próximo nível, influenciando o futuro através do controle de suas visões.

Instinto Primitivo 3: Devido à clareza com que a Cahalith se lembra de seus sonhos, a qualquer momento sua capacidade de auspício é utilizado, pelo resto do dia seguinte todos os testes de Investigação relacionadas recebem um bônus de +3. Em contraste, esta clareza, por vezes, tem um preço de manter usa mente em foco. Durante esse dia, qualquer teste de Raciocínio + Autocontrole para reagir a ataques surpresas (ver o Mundo das Trevas Rulebook, página 46) recebem uma penalidade de -3.

Instinto Primitivo 7: Neste ponto, o Cahalith pode ver a relevância do mundo real dos seus sonhos com pouca confusão. Durante cada sessão de jogo (capítulo), o jogador Cahalith pode re-rolar um número de testes igual ao seu pontos em Renome Glória. Em cada

re-rolagem, ele pode escolher um dos dois resultados da rolagem.

Instinto Primitivo 10: Durante o sono, o Cahalith pode gastar um ponto de Força de Vontade para impor sonhos afortunados ou terrível pesadelos sobre qualquer alvo antes de dormir. Sonhos afortunados dar o alvo o bonus do 9- em todas as jogadas pelas próximas 24 horas. Sonhos infeliz impoem 24 horas de terrível azar, onde tudo teste do alvo ira perder o bonus do 10, com um subtraindo dos sucessos. No entanto, o Cahalith neste momento existe constantemente em estado de semiconsciência, uma parte nos sonhos, a outra metade na realidade.

Qualquer momento que o Cahalith falhar um teste Mental, ele acredita que ele está em um sonho até que se prove o contrário. Teste de Perseverança, Autocontrole e vigor ou rolo que ele faça falham automaticamente, pois ele não entende a realidade do mundo ao seu redor.

Guardador do Segredos (Susiba): Que nehuma história se perca no tempo, o Uratha que se chamam Guardador do Segredo não deixa que nenhum conhecimento se perca na sua presença.

Instinto Primitivo 3: Os Cahalith do se beneficiam da vantagem memória eidética. Se ela já possui, ela goza de um bônus de +2 adicionais a qualquer testa para se lembrar de fatos ou detalhes. Como um efeito colateral disso, o Cahalith tem dificuldade em i g n o r a r a s c o i s a s o u d e i x á - l a s d e l a d o. Mecanicamente, ela sofre do distúrbio de fixação.

Instinto Primitivo 7: O personagem desfruta dos benefícios de uma versão modificada da vantagem conhecimento enciclopédico que se relaciona especificamente ao folclore Uratha e dos espíritos. Enquanto se não houver razão para o Cahalith saber sobre um determinado assunto, o jogador pode fazer um teste de Raciocínio + Inteligência para recordar uma história relacionada. Ouvintes ganhar a bônus do 9 mais tarde em teste ligados ao tema para um número de dias igual ao sucesso obtido pelo jogador. Cahaliths com a vantagem conhecimento enciclopédico já recebem

um bônus de +2 para este teste.

Instinto Primitivo 10: O Cahalith com sabedoria avançada não precisa mesmo ouvir uma história para ser capaz de produzir conhecimento sobre um tópico. Ela usa os conceitos recorrentes e temas gerais das histórias semelhantes para desenhar peças provável de informações em uma história coerente, na sua maioria verdadeiros. Uma vez por sessão de jogo, o jogador Cahalith pode fazer um teste de Inteligência + Acadêmicos. Cada sucesso dá um "sim ou não" a questão sobre o tema que o jogador pode pedir o Narrador, que deve responder da forma mais correta possível. No entanto, neste momento, a preservação do conhecimento é uma compulsão que tudo consome. Qualquer destruição do conhecimento, tais como a morte de um Uratha sábio ou a queima de um livro, provoca Kuruth automático no Cahalith.

Qualquer momento, ele entra Kuruth, e ganha uma perturbação grave como um resultado que tem a duração de uma semana (ou até que ela entra Kuruth novamente, ganhando um perturbação substituta).

O louco (Ithaim): As visões da lua estão maduras como loucura, e os Loucos Visionários abraçam esse papel com alegria, buscando aproveitar as suas visões para níveis cada vez maiores através de insanidade e auto-mutilação.

Instinto Primitivo 3: O personagem pode olhar para uma pessoa e com um teste de Raciocínio + Empatia com sucesso pode determinar a sua virtude, seu vício ou quaisquer distúrbios que ele possa possuir. Ele só pode executar esta vez sobre um assunto, ou seja, ele só pode realmente conhecer um desses três elementos com certeza. O preço deste conhecimento é alto, no entanto. O C a h a l i t h r e c e b e u m a p e r t u b a ç ã o l e v e automaticamente ao atingir este nível de aspecto.

Instinto Primitivo 7: Com interações estendidas, o Cahalith pode manipular a mente dos outros. Ele testa Manipulação + Empatia, com cada teste requerendo um minuto de concentração, um número de sucessos igual à Força de Vontade do alvo é necessária. Neste

ponto, o Cahalith pode forçar o alvo a fazer um teste de Harmonia (ou Moralidade o que for equivalente), como ele chama a moral da vítima e percepções em questão. Se o Cahalith tiver êxito, a vítima sofre uma perturbação leve a escolha do Cahalith. Se o alvo tiver uma perturbação leve e o Cahalith já saber disso, ele pode exacerbá-la a um nível mais grave. (Note que o resultado do teste de Harmonia não causa o ao alvo realmente a perda de Harmonia).

Instinto Primitivo 10: Uma vez por mês, uma única declaração que ele faz se torna realidade. Isto não tem efeito mecânico direto, mas o Narrador é encorajado a escolher uma declaração de que tem um claro be-

Instinto Primitivo 7: Seu uivos neste momento dão mais força e perseverança. Além do benefício anterior, quando ele grita, seu alcatéia também ganha um ponto de armadura (1 / 1) por ponto de que o Cahalith tiver de Expressão. (Dura por uma cena, como acima, e só pode ser usado uma vez por história.)

Instinto Primitivo 10: Neste ponto, o uivo Cahalith dar mais força fora para a alcatéoa. Além dos benefícios acima, quando o Cahalith uiva, terremotos atinge a Hisil e ele passa a comandar todos os seres sem pensamento superior. Durante um turno de uivos, um número de Gafflings igual ao total do renome do Caha-



plo, um Cahalith pode dançar com espadas durante uma luta, substituindo sua pontuação de expressão pela sua pontuação de Armamento, ou ele pode usar os movimentos elaborados de dança do ventre para trocar com um parceiro de nenegócios, substituindo sua pontuação de Expressão pela de Persuasão. O Narrador é o árbitro final do que é mais apropriado.

Instinto Primitivo 10: A presença e o desempenho do Cahalith é potente. Quando entre sua alcatéia, seu jogador pode gastar um ponto de Essência e testa Presença + Expressão. Se for bem sucedida, ele começa uma performance cativante que capacitam as ações de seu bando e enche os olhos e suas mente com esse desempenho. Ele pode afetar um atributo por sucesso obtido no teste de Expressão+Presença - cada um ganha um bônus para a alcatéia em atributos iguais para a glória do Cahalith. Esses bônus duram por uma cena desde que o Cahalith não faça nada, a não ser continuar a performance. Se ela for interrompida, o bônus acaba. No entanto, isso tem um lado negativo potente, também. Sua performance faz maravilhas até que cesse - quando ele usa esta habilidade com sucesso, e termina ela provoca um efeito enervante em seus companheiros de matilha. Eles se sentem apáticos e ociosos, desesperados novamente para ouvir a sua voz e ver seu corpo se contorcendo. Eles sofrem uma penalidade igual a sua pontuação em Glória em seu teste Mentais e Físicos pelas próximas 24 horas.

ASPECTOS DA LUA CHEIA

Todos os Rahu são guerreiros, e todos os lobisomens são caçadores. Como tal, os aspectos Rahu são refinamentos de ambos os traços. Quando um lobisomem muda sob a lua cheia, ele pode dedicar os anos restantes de sua vida aos seus, mas também a glória. Ele deve decidir como ele deseja expressar pureza, e como o manto do guerreiro vai se assentar em cima dele. O título de Primeira Língua dos Aspectos Rahu todos incluem o prefixo Hud, para "guerreiro".

Berserker (Hudhuz): O Berserker reverencia a Fúria Mortal, glorificando com a força extra que ela lhe concede e a liberdade completa, que traga perda do controle. Para ele, Kuruth não é algo a temer e que certamente não é algo para controlar. Ele sabe que ele vai voar em Fúria durante uma briga, e ele adverte seus companheiros de matilha com bastante antecedência. Cabe então a eles ficar longe ou perto dele, quando a raiva tomar conta.

O Berserker depende de força bruta em uma luta, em vez de táticas inteligentes. Nada o impede de usar a Fúria Mortal como uma tática, é claro, mas ele reconhece que em uma luta séria, ele não será capaz de diferenciar entre amigo e inimigo. Isso significa que sua alcatéia deve executar qualquer estratégia quanto a isso. Significa, também, eles precisam de uma maneira de trazê-lo para fora da Fúria Moral. Algumas alcatéias desenvolver fetiches para isso, e alguns trabalham em conjunto com seus totens para habilitá-lo. A Kuruth é poderosa, porém, especialmente para o Berserker. Muitas vezes, tudo o que a alcatéia pode fazer é deixar Berserker encerra-la por conta própria.

Note, também, que a Berserker entra na Fúria Mortal para uma briga séria, uma luta em que o inimigo deve morrer. A batalha entre duas alcatéias de lobisomem pelo território ou pela honra não é motivo para o assassinato (o Juramento proíbe, na verdade), e o Berserker, como Rahu, deve respeitar isso. Isto significa que enquanto o Hudhuz se rende a Fúria Mortal sempre que pode, uma grande parte deste aspecto é saber quando não fazê-lo e ser capaz de conter a raiva.

Instinto Primitivo 3: O Berserker ganha +4 quando ele para todos os ataques, enquanto em Fúria Moral, em vez do usual +2 (ver página 157 do Mundo das Trevas Rulebook). Ele perde a Defesa como de Costume quando o faz. Infelizmente, o personagem é propenso a entrar Kuruth assim que uma luta começa, se é ou não é realmente apropriado. Sempre que o personagem entra em uma luta ao lado de sua alcatéia, o jogador deve fazer um teste para evitar a Fúria Mortal. No entanto, o jogador pode escolher testar o Harmonia do personagem ou Auto controle + Perseverança, o que for maior.

Instinto Primitivo 7: O Hudhuz dominou a arte de combate em Kuruth, e combina o instinto animal para sobreviver com o instinto de matar do Uratha. Defesa agora se aplica a todos os Ataques feitos em Fúria Mortal (mas o bônus de +4 permanece).

Instinto Primitivo 10: Berserkers neste nível são lendários, quase espírito emblemáticos da raiva irracional. Qualquer jogador que vê o personagem (lobisomens incluídos) em Fúria Mortal deve ter sucesso em um teste de Autocontrole+ Perseverança ou ser afetado por aluamento, ou não seria normalmente aplicável. Além disso, aqueles que são afetados por aluamento do personagem sofrer uma penalidade de -3 na Força de Vontade eficaz. Todos devem fugir antes o Hudhuz - incluindo o seu própria alcatéia. No entanto, a raiva de tal Berserker um poderosa neste nível de **Instinto Primitivo** é extremamente fora de seu controle, e na verdade nunca o abandona.

Qualquer um que entra em contato com o personagem corre o risco de ser vítima da fúria, que nele e quase palpável, abrangendo e influenciando tudo nas proximidades. Em termos de jogo, os jogadores que tocarem o personagem ou falarem com ele devem testar Auto controle + Perseverança. Se falhar no teste, o personagem é infectado com uma forte necessidade de matar. Como isso se expressa depende do jogador, um homem que abrigou pensamentos sérios de assassinar sua esposa irá agora colocar o pensamento em ação. Uma mulher que não tem um osso violento em seu corpo, normalmente pode quebrar alguma coisa por impulso.

Criaturas sobrenaturais capazes de frenesi (v a m p i r o s e l o b i s o m e n s, p o r e x e m p l o), imediatamente entrar nesse frenesi - o que, naturalmente, provavelmente desencadeia o Berserker em si mesmo. A alcatéia do personagem é imune a este efeito, embora os membros sofram um modificador de -2 a todos os testes para evitar a Fúria Mortal.

Crusador (Hudzith): Não é o suficiente apenas lutar. O Cruzado tem que lutar por algo, que deve ser maior do que pacote ou ele mesmo, ou até mesmo território. Estas são preocupações dignas, mas as lutas pela

ideologia verdadeira e a fé do Hudzith, e outras noções elevadas. Um Crusador poderia lutar em nome de alguém que ele ache digno -um alpha poderoso, um totem poderoso, ou mesmo toda a sua tribo - mas ela ainda é um Rahu, e isso significa que se ele luta em nome de alguém, que alguém deve ser um guerreiro maior. Como tal, os C r u z a d o s q u e c o m e ç a m c o m o s o l d a d o s, eventualmente, acabam tomando as causas deseju lider.

O Crusado pode lutar para manter a hisil livre de qualquer infestação (o que ela considera inaceitável - assassinato de espíritos, Beshilu, Chagas, etc.) Ela pode lutar para fazer o mesmo para o mundo físico, um Hudzith verdadeiramente dedicado e incansável pode fazer as duas coisas. Alguns cruzados eram policiais ou ativistas, e continuam as suas causas como lobisomens. Alguém poderia desencorajar os traficantes de drogas, batendo-os sem sentido. Outro pode fazê-lo e ser preso para que ele tenha acesso fácil aos assassinos e estupradores, planejando fugir após um tumulto sangrento na cadeia estadual.

Cruzados são idealistas, com todos os problemas que apresenta o idealismo: desilusão, falhas, os fins justificando os meios, conciliar a ética com a sua causa própria, e, principalmente, se os seus membros de acatéria concordam. É possível para uma alcatéia formar em torno da luta de um Crusado, mas o que acontece quando os outros membros abandonar a questão? Será que o Crusado escolher sua vocação, ou sua família?

Instinto Primitivo 3: Uma vez por capítulo, o Crusado pode recuperar toda Força de Vontade gastos, fazendo um sacrifício em prol de sua causa, como se tivesse cumprido a sua virtude. Este sacrifício deve ter um prejuízo imediato, mas acabará por beneficiar cruzada do personagem. Por exemplo, um lobisomem que deseja limpar as ruas de traficantes de drogas pode matar um na frente de vários drogados, na esperança de dissuadi-los. Isso é arriscado, é claro, se protege com aluamento, ele violou o juramento, mas se ele o mata em forma humana, ela pode ser identificado. De qualquer maneira, ela pode recuperar Força de Vontade gasta. Infelizmente, isso é tão importante para personagem que flhar e como uma traição a si

mesmo. Se o personagem toma uma ação que ativamente prejudicar ou atrasar sua causa, ele corre o risco de perda da Harmonia (jogue dois dados). Note que este é um risco, não importa qual seu nível atual de Harmonia - até que ele renuncie a causa totalmente (perder o aspecto e todos os benefícios associados) ou se torna Zi'ir defendendo sua cruzada.

Instinto Primitivo 7: Neste nível, o Crusado se foca no ambiente mais global. Onde antes ele se concentrou na remoção de traficantes de drogas das ruas, agora ela persegue as pessoas que se beneficiam da dependência e da miséria. O personagem recebe um conjunto de dados igual a duas vezes o Harmonia que ela pode aplicar ao longo de uma história para qualquer teste pela sua causa. Por exemplo, um lobisomem com 6 em Harmonia tem 12 dados a utilizar para promover sua causa, mas uma vez que ele use todos

os 12, eles não "recupera", até que a história termina.

Instinto Primitivo 10: Finalmente, fazer com que o Crusado transcende o mundo físico. Aqui, o lobisomem que antes caçavam traficantes de drogas, em seguida, fornecedores de drogas e chefões, ele agora caça espíritos poderosos da dependência, de sua marca, vitimização. O Ra h u s a b e Instantaneamente se uma determinada pessoa está do seu lado ou não (continuando o exemplo, um traficante ou usuário casual - até mesmo de uma droga legal - não está do lado dele, enquanto um assecla estaria). Com aqueles que não compartilham de sua causa, ela recebe um modificador de três em qualquer ação contra eles, físicos ou de outra forma (este bônus se aplica apenas quando o personagem está agindo contra o oponente em prol da causa, mas neste nível, que é provavelmente quase o tempo todo). Com aqueles



que compartilham sua causa, poucos embora possam ser, ela não sofre as penalidades de Costume social que os lobisomens fazem. Ele serve como um farol, intenso e feroz para tais pessoas.

A desvantagem é que o personagem tem quase literalmente se tornar a causa. Ela não é capaz de tomar qualquer ação que possa impedir a sua cruzada, mesmo em um nível conceitual. Se ele é forçada a fazê-lo, ele imediatamente perde um ponto de Harmonia, e seu jogador deve fazer uma teste de degeneração cada dia (jogue dois dados) até o lobisomem pode reparar a transgressão. "Fazer reparações" varia de acordo com a transgressão em questão, mas o Rito de Contrição é geralmente apropriada. Outro método comum é encontrar um espírito que personifica a causa e lhe conceder uma bênção - ou encontrar um espírito antitético à causa e destruí-lo.

Defensor (Hudta): Os lobisomens são capazes de tomar uma grande quantidade de pancada em combate, mas nenhum mais do que o Defensor. Ele sofre

dano, para que sua alcatéia não tenha que sofrer - eles podem ironicamente se referirem a eles como o "escudo de carne", mas a verdade é que por dever ou não ele sempre consegue um golpe contra o inimigo, ele é parte integrante da alcatéia para ganhar uma luta. Hudta geralmente são mestres do combate defensivo e nocauteante, procurando imobilizar, ao invés de causar dano diretamente em seus oponentes. Eles confiam em seus companheiros de matilha para entregar os golpes mortais, enquanto que eles sofrem ataques de seus inimigos.

Alguns defensores focam em provocar e evitar ataques de seus oponentes ", procurando levá-los em posições de desvantagem para que a alcatéia possa explorar. Rahu raramente são líderes de alcatéia, pelo menos não no início. Mas como se torna óbvio que a Lua Cheia está sofrendo feridas para que os outros possam lutar de forma mais eficaz, os membros do alcatéia geralmente desenvolvem um grande respeito por ele. Se ele é o alfa da alcatéia ou não, sua palavra tem peso, e se algum dia ele realmente cair em bata-



lha, os outros não vão parar até que tenha rasgado o assassino em pedaços.

Instinto Primitivo 3: Defensores tem que ser capaz de permanecer em pé por tempo suficiente para que a alcatéia possa mover-se e atacar. Eles são usados para ataques que venham de várias fontes. Como tal, a Defesa do personagem não diminui a partir de múltiplos atacantes até que o número de ataques supera a pontuação de Briga do personagem. Um personagem com Briga 3, por exemplo, goza de sua ampla defesa em combate até o quinto atacante, quando os pontos de Defesa começam a diminuir normalmente (ver página 155-156 of O World of Darkness Rulebook). Infelizmente, Defensores tomar pequenas agressões aos seus companheiros de matilha muito a sério. Se um Defensor testemunhas um membro da alcatéia sendo prejudicado, atacado, ou mesmo insultado ou alguém que ele jurou proteger, o jogador deve imediatamente testar furia, independentemente da Harmonia do personagem.

O Narrador deve aplicar um modificador de bônus para pequenos insultos, e um modificador negativos ações graves. Um insulto menor poderia dar um bônus de +3, enquanto esfaquear um membro de alcatéia com uma faca de prata pode valer um modificador de penalidade de -5.

Instinto Primitivo 7: O Defensor se torna ainda mais firme e difícil de mover-se com o seu poder crescendo. Neste nível, o Defensor ele é imune a Knockdown, e não sofre penalidades por ferimentos. O jogador pode gastar um ponto de Essência para o personagem imediatamente escapar de uma garrada. Além disso, o jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade para emprestar a um membro de alcatéia do Hudta sua regeneração pelo turno. Isto significa que o membro pode regenerar dois pontos de dano de contusão, ou se beneficiar de sua própria Essência e do Defensor para curar dano letal.

Instinto Primitivo 10: O Defensor ganha a habilidade de absorver quantidades surreais de danos na proteção de sua alcatéia. Seu nível de vitalidade é aumentada em um para cada membro da matilha; o bônus de

vitalidade se aplica em qualquer forma, mas somente quando ele esta fisicamente com seus companheiros de matilha. Ele pode optar por assumir qualquer dano que possa prejudicar um membro da matilha (ou um que ele jurou proteger, como um companheiro ou filho) como uma ação

Reflexa. Além disso, se ele sofre dano agravado, ele imediatamente recupera todos os gastos pontos de Força de Vontade gastos, como se tivesse cumprido uma virtude, exceto que este bônus aplica-se uma vez por cena ao invés de uma vez por capítulo. Finalmente, o personagem regenera todos os danos contusivos sofridos em nome de sua matilha, no final do turno, independentemente de ter usado ou não Essência para curar dano letal.

Neste nível de poder, a vida do Defensor está ligada ao seu companheiros de matilha 'em um sentido muito literal. Se um de seus companheiros de matilha morre como resultado direto das ações de outros (isto é, morre em batalha, é assassinado, ou morre em um acidente resultante de erro humano ao invés de causas naturais), a vida do Defensor também é perdida. Além disso, o Defensor não pode sair de uma batalha até a sua matilha esteja segura.

Protetor do Juramento (Hudinin): O Juramento da Lua é mais do que um código de conduta. É o código moral e legal pelo qual os lobisomens vivem (adequado, ao temor por luna, pelo menos). Irraka pode dobrá-lo, Elodoth pode interpretá-lo, mas o Rahu vive. Eles medem seus Renomes por ele. O Juramento é a Pureza, e o Hudinin certifique-se em permanecer puro. Guardiões do Juramento são os centros moral de suas matilhas. Eles se certificam que os membros da alcatéia e outros não estão cometendo graves violações como devorando pessoas, mas também esteja atento para problemas mais sutis, como o desrespeito dos mais velhos e a incapacidade de caçar. Um lobisomem que não caça é apenas um lobisomem em tudo, e um Guardião sabe como é fácil cair no ocio, usando o poder que Luna concede ao Uratha e não fazer nada, apenas se divertindo. Às vezes, ser um Protetor significa aplicar a punição, e às vezes isso significa ter de acordar a alcatéia no meio da noite para caçar uma

pedreira não especificado.

Hudnim deve ter cuidado para não pisar nos calos dos Elodoth. Eles não são destinados a mediar ou advogar, eles simplesmente apontar quando o Juramento foi ou está em risco de ser quebrado. Às vezes, uma meia lua chega a uma Protetor para dar conselho, e que Lua Cheia deve ser capaz de esperar o Guardião para saber se deve ir para a frente e para trás. Guardiões do Juramento são muitas vezes moralistas e até mesmo enfadonho, mas sua Harmonia alta também significa que eles estão mais no controle de sua raiva do que outros Rahu.

Instinto Primitivo 3: Após aceitar o manto da Hudnim, é esperado do personagem que ele vingue e corrija violações do Juramento. Felizmente, a ele é dado a capacidade de procurar e avaliar essas violações. Com um bom êxito no teste de Pureza+Raciocínio, o lobisomem pode avaliar a classificação de Harmonia de um lobisomem. Se o alvo perdeu Harmonia no último ciclo lunar, o personagem percebe isso bem e tem uma vaga sensação das circunstâncias e como elas se relacionam com o Juramento. Além disso, o personagem ganha um modificador +2 na batalha contra esses lobisomens, ele sabe que violaram o juramento no último mês.

A responsabilidade é grave, porém. O personagem corre riscos de degeneração se ele permite uma violação do juramento - por qualquer lobisomem não apenas sua alcatéia - negligenciar. Este é considerado um pecado contra Harmonia do personagem (jogue três dados); enquanto ele continua a ser um Protetor, ele deve respeitar esta proibição.

Instinto Primitivo 7: Quando o personagem luta para vingar ou corrigir falhas do Juramento, suas tatuagens de Renome Pureza brilham com incêndio com um fogo prateado, conceder-lhe a velocidade, força e tenacidade. Uma vez por cena, quando agindo em suas obrigações como Protetor, o personagem pode ativar essas tatuagens (o jogador gasta um ponto de Essência). O personagem em seguida, recupera a Força de Vontade gasto igual a sua pureza, ou pode adicionar seu índice de pureza para teste de combate, em vez de seu bônus de +2. Este efeito dura pelo resto da cena.

Instinto Primitivo 10: Um Protetor que atinge este nível de potência possui um grau surreal de introspecção no Juramento da Lua e da mente da Mãe Luna em si. À noite, o personagem pode convocar Lunos para ajudá-la a prevenir, vingar ou corrigir uma violação do Juramento. Se uma alcatéia assassinou um rival Destituídos, o Guardião pode chamar um Lunos para caçar e punir os responsáveis. Se um lobisomem jovem voa em Kuruth na frente de testemunhas, o Hudnim pode chamar os Lunos para facilitar que ele na hora de acalmá-lo. Nenhum teste é necessário para este poder; o jogador simplesmente gasta cinco pontos de Essência. O número de Lunos, que respondem é compatível com a gravidade da violação. No entanto, Luna tem interesse pessoal no personagem neste nível. O personagem não pode dormir durante a noite, e deve permanecer dentro da visão da lua em todos os momentos. Se não, ela perde um ponto de Essência para cada cinco minutos que ela fica fora de sua visão. Uma vez que o Rahu ficar sem Essência, ela perde força de vontade e, finalmente, vitalidade (este dano é considerado letal).

Estrategista (Hudhesdu): O Estrategista é o Rahu que reconhece que os vencedores pode cantar qualquer música que quiser sobre a luta gloriosa, enquanto os perdedores, é só pegar a lamentar a derrota, ou cair mortos no campo de batalha. Ele se concentra em ganhar a batalha, e fazê-lo dentro das diretrizes da Pureza - mas na maioria das vezes, isto não significa não matar um Uratha. O Juramento fornece pouca orientação preciosas sobre a batalha, e os Hudhesdu estão perfeitamente confortáveis com isso. Estrategista modernos treinam suas alcatéias em técnicas de combate com mãos, armas de fogo e guerrilha urbana. Eles usam o terreno da melhor forma, os ataques de surpresa e emboscadas, e vê "luta justa", como "superam o adversário", assim como uma matilha de lobos. Eles não são sempre os lobisomens mais fortes fisicamente, mas os inimigos sábios os temem do mesmo jeito, porque eles são peritos em vários cenários de combate para garantir e altamente preparados. Se o Estrategista tem tempo para considerar sua abordagem, ele vai encontrar uma maneira de ganhar.

Instinto Primitivo 3: Um Hudesdu pode usar Olho do Guerreiro sobre as situações, bem como com adversários individuais. O personagem pode decidir de imediato se uma situação é de vitória e que os maiores obstáculos para a alcatéia. Isto usa o mesmo sistema que os olhos do guerreiro (página 80 de Lobisomem: O Destituídos). Se o personagem tiver sucesso no uso desta habilidade e ele não precisa ne, mesmo se virar para se comunicar com sua alcatéia antes da batalha começar, os membros da matilha recebe +3 em sua iniciativa.

A sorte favorece os preparados, no entanto, e os Estrategistas nunca tem a certeza de que eles estão preparados o suficiente. O personagem deve passar três horas em cada dia treinamento, planejamento táticas de batalha, invasão com sua matilha, ou alguma outra forma de verificar que ele está pronto para o inesperado. Não fazer isso impõe uma penalidade de -3 em todos os testes para evitar a Fúria Mortal- personagem é inseguro de si mesmo, e isso leva a uma falta de controle.

Instinto Primitivo 7: Neste nível, o Estrategista ganha um sentido quase sobrenatural de batalha e suas possibilidades. Ao invés de um entendimento lógico, racional da probabilidade e da estratégia, porém, isso se manifesta como um instinto animalesco - o personagem sente o resultado mais provável da batalha.

Quando uma batalha começa, o jogador testa Inteligência + Pureza e adiciona o número de sucessos neste teste com a pontuação de Pureza do personagem. Este é o número de dados que jogador Estrategista pode conceder a qualquer membro da matilha durante a batalha que se segue. Cada dado pode ser usado apenas uma vez, e o personagem pode usar os dados em si mesmo.

Instinto Primitivo 10: O Estrategista e realmente impressionante possui um instinto de batalha na Hissil com a premonição. Em vez de adicionar dados com base no resultado do teste Pureza+Inteligência como descrito acima, acrescenta sucessos no teste em particular durante a luta. Além disso, ele pode gastar um ponto de Força de Vontade para fazer qualquer ação

não **Reflexa**, para ele ou um de seus companheiros de matilha, em uma ação de rotina (ver página 134 do Mundo das Trevas Rulebook). Um alcatéia liderada por um tal Estrategista é verdadeiramente uma força terrível. Claro, Estrategistas são utilizados para vencer suas batalhas, e eles não lidam bem com os eventos se voltando contra eles. Se a matilha perde uma batalha - não atinja o objetivo declarado, ou é forçada a fugir, ou é de outra maneira inequívoca derrotada - o Estrategista perde toda a sua força de vontade e torna-se incapaz de recuperá-la até que ele leve a matilha para a vitória em alguma empreitada - sem os benefícios normalmente conferidos pelo seu aspecto.

FEITICHES

Como todos os seres vivos, fetiches não duram para sempre, o que explica porque o mundo não está cheio de fetiches confeccionados ao longo dos milênios. Ainda assim, fetiches de nível 3 podem viver tanto quanto um ser humano (muitas vezes muito mais do que muitos Uratha), e fetiches superiores classificados podem ser passados por gerações antes do tempo é mais. Eventualmente as ligações formadas na criação do fetiche se degradam, e o espírito gentilmente retorna ao seu lugar de origem na Sombra. O objeto de ligação podem degradar rapidamente, assim sem a presença do espírito, o envelhecimento, a ponto de entrarem em inutilidade dentro de poucos minutos após o desligamento - mesmo se o objeto naturalmente resistisse muito mais tempo, o artefato desintegra-se. Isto não é universal, no entanto, uma faca fetiche de idade avançada tenha talvez um pouco de ferrugem, mas ainda permaneça como uma peça única.

As ligações em um fetiche pode ser re-dedicadas por realizar o rito de fetiche, mas isso tem todos os mesmos riscos como o rito normal de criação de fetiche. Se o Uratha falhar na cerimônia, o fetiche está arruinado.

A maioria dos espíritos são hostis à este processo (o que faz todo sentido, por se algo que lhes nega a liberdade), o Uratha sofre -2 em sua parada de dados durante a re-dedicação, embora, se bem sucedida, não

há nenhuma animosidade mais por parte do espírito. Alguns ritualistas olhar a rededicação como “enganar” o espírito e se recusam a fazê-lo. Há rumores de que um Uratha que tenha uma morte extremamente honrosa, como durante um grande feito de renome, Lunos poderoso podem cortar os laços de fetiches que Uratha, permitindo- lhes acompanhar o Uratha mortos na vida após a morte. As conchas destes fetiches são sempre enterrado com o Uratha, como honrados aliados.

As regras para honrar um fetiche são apenas outra maneira de lembrar os jogadores que os fetiches são uma forma viva, e que o jogador deve procura interagir com eles não termina com a criação de fetiche em rituais. A maneira mais fácil de fazer isso é so anotar as estações do ano, quando os personagem adquirem os fetiches – para a manter o controle de seus atos de apaziguamento.

VIDA ÚTIL DE UM FETICHE

Talen	6–12 meses
Rank 1	1–5 anos
Rank 2	5–10 anos
Rank 3	3 década
Rank 4	Séculos
Rank 5	Milênios

Fetiches não precisa comer para sobreviver (novamente, um dos o benefícios de ser um fetiche), mas sente fome ainda por Essência aromatizado com a ressonância correta. A Essência suficiente vem da utilização regular para saciar essa sede, mas seja pelo desuso ou mau uso podem pode tornar-se fome - A principal causa de um fetiche infeliz. Fetiches quere, ser usado, além disso, eles querem ser usadas de uma maneira a gerar o sabor correto da Essência que eles desejam.

Klaives querem lutar; asas umbral querem experimentar a alegria do vôo. Então, novamente, fetiches podem também ser alimentados apenas por estar em todo o tipo certo de Essência ou por gerar a criação do tipo certo de ressonância.

Como regra básica do artefato, um fetiche precisa ser apaziguado um número de vezes por temporada igual ao seu pontos. Talens contam como nível 0, e não necessitam de apaziguamento – embora um Uratha terrível ainda pode irritá-las, possuir cinco pontos em fetiche é uma grande vantagem, mas manter a coisa ligada o seu dono é um negócio complicado.

Isto não pretende ser um pesadelo para contabilidade dos jogadores ou o Narrador, mas esse sistema não deveria ser ignorado.





CAPITULO

III

OS MALEJINS

"Esse uivo que todos vocês tem ouvido nas últimas três noites? Isso era eu. Eu sei que o que custou vocês virem até aqui e deixarem o seu terreno de caça desprotegido. Eu sei disso, e sei também que todos vocês levaram uma surra recentemente. Nós também levamos. Convoquei vocês por aqui, longe da cidade porque nós descobrimos o que está por trás todo o caos que afeta a todos nós. Os Sonhadores deve ter algumas idéias, também. Se seguirmos a Luz de Luna, nós podemos acabar com isto esta noite sob a bênção Pde Luna. Mas se nós simplesmente retornarmos aos territórios, estaremos condenando alcateia por alcateia. Então escutem".

OS MAELJINS

Alguns os vêem como demônios. Para outros, eles são manifestações dos Velhos Deuses. Para os lobisomens, eles são o Maeljin. Espíritos Lordes da Malícia que engordam com o sofrimento que ocorre no mundo. Estas são as criaturas que possuam um título desconhecido e sem sentido na Primeira Língua, porque ninguém pode identificar as origens da palavra "Maeljin". Essa é uma distinção única destes Incarnae, e fonte de uma pequena quantidade de preocupação para os Destituídos. Esses espíritos fazem seus domínios horríveis nas Feridas - regiões cancerosas da sombra onde a memória de cada ato praticado de violência e terror transforma os espíritos selvagens em amargos. Lobisomens encontrar uma grande quantidade de caos na reflexão do mundo espiritual, dos ninhos e shartha espíritos malignos que invadem e roubam os Locus puros, os Destituídos procurando

obter uma vantagem sobre os responsáveis locais. Mas poucas coisas são tão problematica para uma alcateia como um a ferida aberta na sombra por perto.

O surgimento de um Maeljin é simplesmente um ciclo de causa e efeito. Se uma determinada região sofre uma grande quantidade de sofrimento no reino físico, essa tristeza e dor vai sangrar na Sombra. Se uma parte da sombra cai em graves caos e os espíritos batalha uns com os outros e crescem doentes, os atos se refletem em todo o espelho e o territorio fisico e afetado. Este é um ciclo de negatividade que a maioria dos Ura-

thas estão intimamente familiarizado. Territórios necessitam de serem defendidos, e um equilíbrio deve ser mantido entre os mundos do espírito e da carne. Se uma alcateia é negligente em seu dever ou entraram recentemente um novo domínio, a possibilidade do reino das sombras estar envenenado é forte. Uma vez que o espíritos se contaminam com a Essência corrompida de um local onde uma ferida esta aberta. Aqui estão as lesões expostas na Shadow sendo espalhada e infectando tudo que toca.

É nesse paraíso de veneno e miséria que o Maeljin e os seus agentes entram no mundo físico, e é dever dos Urathas Mada-lós de volta.

CARNALA, DAMA OF LUXÚRIA

Apesar de sua forma ser tão mutável como qualquer outro Maeljin, o que poderia ser verdadeira forma de Carnala ocasionalmente é vislumbrada nos sonhos dos Cahalith que adormecem perto de feridas abertas.

Ela é freqüentemente descrita como uma figura esguia do sexo feminino com olhos violeta, lábios cor de ameixa e com um ronronar de gato em sua voz, mas sua pele estremece como se vermes rolem abaixo da superfície, e ela é cercada por um cheiro de carne podre. Carnala é o Incarna de todos os amores, de todos o sexo sem valores degradantes em todo o mundo, de todos as imundas paixão que se torna violentas e abusivas-de todos os que desejam o carinho que sempre vira impuro. Ela sabe que o seres humanos são os mais fracos, muitas vezes quando lidamos com questões do coração e se deleita em querer explorar essa fraqueza para se alimentar dos resultados.

Os visitantes de suas feridas - os lobisomens que retornam - falam de áreas na sombra, onde gritos e risadas mistura-se no ar, e os espíritos enlouquecidos devoram uns aos outros em batalhas frenéticas. Um maltinet de Carnala O Amado é muito enamorado de destruir a santidade de um parente lobisomem a vida da família e enfrentar o parceiro Uratha com as verdades da infidelidade de um ente querido. Tais situações são feitos sob medida para evocar a fúria matando os Uratha.

O AMADO

"Ah, você veio finalmente. E é que esse sangue de sua esposa sinto o cheiro em suas garras?"

Rank: 4

Attributes: Poder 10, Refinamento 12, Resistência 4

Força de Vontade: 14

Essência: 20

Iniciativa: 16

Defesa: 12

Velocidade: 27

Tamanho: 5

Corpus: 9

Influences: Odio • •, Raiva • •

Banimento: Varia de acordo com cada encarnação, muitas vezes associada uma incapacidade de mentir, fugir ou se defender.

Numina: Atormentar, Materializar e qualquer mais 7 que o narrador achar apropriado para esta encarnação.

MAMMON, ALIMENTADOR DA GANÂNCIA

A ganância é o desejo de possuir outras coisas – se eles são o poder, a adoração ou fortuna do mundo. Pesadelos são comuns a todos os Cahalith são com feridas deste Maeljin em seu território, e a criatura aparece mais frequentemente nestas visões como um anjo esqueleticamente magro, com pele de alabastro e asas de morcego emagrecido é que se estende desde as omoplatas. Os ossos de suas asas parecem finos e frágeis, e agitando como asas de retalhos Custouradas aparecem a partir de uma dezena de vítimas humana e animal.

Mamon é um grande crente em dar aqueles que pedem tudo o que desejam. Desta forma, os seres humanos aprendem a desejar cada vez mais. Mammon instrui o Maeltnet e seus servidores a criação de grupos de adoradores dedicados humanos. Estabelecendo para isso, sua projeção mais favorecida da sua presença conhecida como o sacerdote da Morte, e isso Maeltnet por sua vez é servido por um legião de Gaffling do Desejo, Ambição e espíritos da Dor. O Sacerdote

Pútrido cumpre várias funções, mas o principal dos quais é que de um líder de culto. Esta encarnação Maeltnet aparece como um emagrecido jovem, de pele cinza e com um sorriso de morte na face e os dentes de ouro.

O SACERDOTE PÚTRIDO

"Cantem seu nome, meus filhos. Rezem para o Grande Deus de Dar. Orem para Mammon dos Maeljin"

Rank: 4

Attributes: Poder 11, Refinamento 9, Resistência 7

Força de Vontade: 18

Essência: 25

Iniciativa: 16

Defesa: 9

Speed: 25

Tamanho: 5

Corpus: 12

Influences: Ganância • •, Fome • •

Banimento: Varia de acordo com cada encarnação, muitas vezes relacionados com nunca recusa um desejo ou resistir à tentação.

Numina: Materializar e qualquer mais 8 que o narrador achar apropriado para esta encarnação.

MAASTRAAC, MESTRE DA INVEJA

Maastraac é um membro particularmente grotesco dos Maeljin. Uratha que vê-lo em visões têm dito que Maastraac baba saliva ácida em todas as formas que ele assume, e é incapaz de discurso coerente.

Ha boatos que sua boca deve se preenchido com os dentes mal ajustadas de uma variedade de animais, incluindo tubarões, onças, jacarés e ursos, que apenas acrescenta a sua horrível voz parecida com o ronco.

ESCRAVOS DO MESTRE

Maastraac tem muitos servos, mas se projeta na maioria das vezes no Maeltnet que se chama O Artista

ta da Espirais. Esta encarnação aparece exteriormente anódino, parecendo tão humano quanto qualquer outra pessoa quando entra no reino físico. Uso do Dom: Olho dos dois Mundos revela que a pele do "mortal" é realmente coberto de uma rede de cicatrizes de espírito de outra forma invisíveis, cada uma moldada em espirais variando de tamanho, comprimento e espessura de uma bobina.

O Artista da Espirais não trai a sua presença com uma série de espíritos arrastando-o ao redor - as marcas esculpidas no seu corpo são a única forma segura de identificar a criatura.

O ARTISTA DAS ESPIRAIS

"Eu me movo daqui para lá, deixando minha marca onde eu desejo. Quem é você para tentar me parar?"

Rank: 4

Atributos: Poder 8, Refinamento 8, Resistência 10

Força de Vontade: 18

Essência: 22

Iniciativa: 18

Defesa: 8

Velocidade: 21

Tamanho: 5

Corpus: 15

Influences: Fome ••, Dinheiro••

Banimento: Varia de acordo com cada encarnação, freqüentemente relacionados a covardia ou generosidade.

Numina: Materializar e qualquer mais 8 que o narrador achar apropriado para esta encarnação.

BAALPHEGOR, REI DA GULA

Baalphegor é o Rei Demônio de quem tornou-se viciado em seu próprios sentidos. Um glutão não precisa ser aquele que come desfiladeiros de comida - qualquer viciado que se entregou ao ponto da gula - como muitas vezes ocorre é o caso de glutões que são viciados em festa. Uratha falam de contos de Baalphegor como um gigante, enrolado em uma serpente obesa com sangramento das gengivas e escamas



vermelho-ferrugem que são divididas e chorando de ser sobrecarregados. Sua voz ecoa ecos de assobio e chorando ao redor do crateras enormes que ele cava para si mesmo, interrompidas quando a serpente gigante que abre suas mandíbulas para festa. Com cada porção cavernosa dos espíritos e sofrimento tomadas, Baalphegor engole pedaços maciços de sujeira queimada das feridas.

A CORTE DO REI

Baalphegor é servido por um legião de espíritos da fome, gula e espíritos do desejo que seria de esperar, e é senhor de muitos espíritos mais fracos. Quando ele consegue concentrar suas energias em um dos Maeltinet, ele encarna mais frequentemente como uma criatura conhecida como o Bloodworm. Este sugestivo nome pertence a uma criatura horrível que aparece como uma enorme centopéia, escarlate tão grossa como a coxa de um homem. Nas feridas e muito poderoso, o Bloodworm pode crescer enquanto até 10 metros ou mais ao mesmo tempo.

Ao invés de gerar espíritos glútons em si, o Bloodworm os caça e os digere (junto com qualquer outra coisa que apareça à sua frente seja espírito ou Uratha) e se fortalece pela consumo da essência.

É totalmente sem tato e paciência, e à medida que cresce a partir de Menores Jagglings, os grandes Jagglings torna-se cada vez mais famintos e ferozes. Enquanto Uratha são conscientes de que o Bloodworm encarnado em seu campos, sabem que ele é famoso por comer os espíritos infectados servindo como uma limpeza natural para uma ferida, uma vez que consome todos os outros espíritos presentes.

No entanto, ele também come os espíritos naturais de um território, e cresce cada vez mais perigoso, uma vez que faz isso. Eventualmente, um lobisomem irá ficar com um domínio do espiritual morto, e um voraz espírito Maeltinet infectando mais cada vez mais a Sombra. Apesar de Bloodworm se estúpido, ele também é um selvagem e adversário, mortal mesmo para as alcatéias mais bem preparadas.

O Bloodworm é conhecido, por atacar de repente, saltando sobre seus adversários, enrolando em torno de

um ou mais lobisomens como uma enorme serpente. Em alguns momentos é muito fácil para a centopéia demônio esmagar o inimigo até a morte, também corrói a carne do lobisomem e osso, com quatro lados mandíbulas que podem morder através da rocha e espíritos do ferro com facilidade.

O VERME DE SANGUE

«Deliciosa... sim... (sons de muco-umedecidos mandíbulas mastigando)... sim... deliciosa... »

Rank: 4

Atributos: Poder 12, Refinamento 7, Resistência 12

Força de Vontade: 24

Essência: 25

Iniciativa: 19

Defesa: 12

Velocidade: 29

Tamanho: 10

Corpus: 22

Influences: Fome

Banimento: Varia de acordo com cada encarnação, frequentemente relacionados ao nunca recusar a oportunidade de alimentar ou abandonar uma caçada.

Numina: Qualquer 9 que o narrador achar apropriado para esta encarnação.

LAMASHTU, CALIFA DO ORGULHO

O Maeljin do Orgulho tem vários nomes, escolhendo para si mesmo o nome de joias que façam uma reflexão da sua infâmia. Deste nome "Lamashtu" é mais comumente utilizado. Algumas lendas afirmam que a criatura é um anjo caído que já foi superintendente de todos os animais das profundezas do oceano. Quaisquer que sejam as verdades de suas origens, o Maeljin é senhor de muitas sutis feridas que aparecem bastante difundida, os ferimentos doloridos na sombra ao invés de serem feridas infectadas que chamariam toda atenção a Lamashtu elas dedicada à sua própria existência. Embora o Maeljin tem poucas razões para ser foco dos Uratha, diz-se que um particularmente vaidoso lobiso-

mens orgulho pode atrair a atenção do Lamashtu. Tais vaidade arrogante poderia desviar a atenção do Maeljin e ser um motivos para os lobisomem caçalo.

ARAUTOS DO CALIFA

O Califa do Pride é servido por uma série de espíritos, composta principalmente de espiritos do orgulho e outras criaturas que se alimentam da vaidade ou narcisismo de um mortal. Lamashtu raramente se preocupa em assumir um papel ativo em seu agenda pessoal. Apenas supervisiona um número surpreendente de espiritos do orgulho amontoados, e Uratha, muitas vezes têm de lidar com tais seres em seus domínios quando uma ferida esta próximo. Embora estes Hithimu não estão entre as mais perigosos dos inimigos, os espiritos do orgulho são quase sempre uma ameaça, quando vários deles existem em qualquer momento na área local e trabalhar para abrir outras feridas ao longo do tempo. A encarnação do Maeltnet de Lamashtu mais prezado é conhecido como o Anjo de Vidro. Anjo de Vidro aparece como um homem alto, assombrosamente belo como feições humanas e com um pele pálida, suas asas de vidro que se estendem a partir de lâminas de seu ombro (às vezes penas, mas não sempre) eo fato de que, sempre que ele anda, ele deixa um rastro luminoso fraco de pó de vidro. Um Anjo de Vidro é fácil de ser vigiado devido a esse inconveniente, embora seja perfeitamente capaz de voar na sombra e não deixarastro de pó quando ele faz isso. Diferente da maioria dos Maeltnet, esta encarnação do Maeljin limita-se apenas a supervisor os espiritos que controlar e para que sejam abertas novas feridas aparecendo sempre na sombra proximos a relógios. O Anjo de Vidro é um adversário temível no combate invocando ventos cheio de cacos de vidro afiados. Ele existe como os olhos e o os ouvidos de Lamashtu e as vezes como seu assassino.

O ANJO DE VIDRO

"Não importa por que estou aqui, só o que eu sou. Agora saia, ou eu vou descascar suas peles de seus ossos e dar de alimento

a meu senhor. "

Rank: 4

Atributos: Poder 10, Refinamento 10, Resistência 5

Força de Vontade: 15

Essência: 24

Moralidade: 1

Iniciativa: 15

Defesa: 10

Velocidade: 25

Tamanho: 6

Corpus: 11

Influences: Medo •••, Orgulho •

Banimento: Varia de acordo com cada encarnação, freqüentemente relacionados ao Nunca se manifestar no mundo físico ou ser incapaz de mentir sobre seu mestre..

Numina: Explosão (pedaços de vidro) e qualquer 8 a mais que o narrador achar apropriado para esta encarnação.

BELIAR, ESCRAVO DA PREGUIÇA

Algumas histórias antigas insistir em um ponto que o Maeljin da preguiça foi confundido com a fé cristã como o próprio Satanás essa e uma lenda que liga bem com Belial, Belial tem a reputação de oferecer as tentações mais irresistíveis. Acredita-se que ele seja o mais fraco dos Maeljin, embora ele não sofre falta de espírito ou servos humanos em suas fileiras.

OS ESCRAVOS DA PREGUIÇA

No reino selvagem dos espíritos o Maeltnet e avatares de Belial estabelecer cultos de espíritos que facilmente dominam mortais. Os seres humanos ao redor de uma ferida são encorajados a viver em indulgência e decadência, ou através de uma vida em um estado de preguiça, se suas condições de vida não permitir desperdício de riquezas. Pessoas que através de seus escravos passam a vidas sem oferecer nada ao mundo e sem construir relacionamentos significativos com os outros são objetivos de Belial. A preguiça não é apenas um conceito físico, mas também a frouxidão emocional e mental. O Maltinet ou avatar mais comum de Belial O



Messias é um espírito inchado aparentemente feitos à imagem de seu mestre, sempre no centro das Chagas, onde supervisiona as ações de qualquer número de espíritos inferiores. Como meio de um teia doentia, o Maeltinet liga centenas de espíritos em seus serviços. Se o Messias está presente em algum lugar um Uratha deve caçá-lo. O Maeltinet é generosa com os seus em oferecer essência para contaminar um locus criando mutantes e polvo monstruoso quando os espíritos se alimentam dessa essência contaminada, e alimentam outros espíritos com suas dezenas de tentáculos gorduroso. O Messias é incapaz de evasão ou qualquer movimento rápido, movento lentamente o seu corpo corpulento, cinzas caem do seu corpo sobre o chão. Seu poder reside na sua inteligência e astúcia, o M e s s i a s é c a p a z d e orquestrar as ações de um grande número de espíritos de uma só vez. Se um alcateia encontrar os espíritos de uma ferida de r e p e n t e a g i n d o c o m precisão e coesão, eles so podem facilmente deduzir que o Messias está escondido em algum lugar em seus domíos.

O MESSIAS

"Cães vira latas. Vocês acham que irão me destruir desvendando todas as grandes obras que eu tenho colocado em prática?"

Rank: 4

Atribuos: Poder 12, Refinamento 5, Resistência 11

Força de Vontade: 23

Essência: 30

Iniciativa: 16

Defesa: 12

Velocidade: 3

Tamanho: 7

Corpus: 18

Influences: Preguiça•, Emoções••

Banimento: Varia de acordo com cada encarnação, freqüentemente relacionados ao permanecer em uma área de alimentação ou a partir de um único locus.

Numina: Chorus e qualquer mais 8 que o narrador achar apropriado para esta encarnação.

ASMODAI, RAINHA DA IRA

A Rainha da Ira causa muita repugnância aos Uratha. Quando ela aparece nos pesadelos dos raros lobisomens que procurá-la, ela assume a forma de uma anciã antiga, com idade além da possibilidade mortal, andar errante com um sorriso sarcástico perpétuo. Ela é curvada curvado, e as palmas das mãos estão manchadas uma dúzia de cores escuras de esfolia espíritos que passaram por ela. A lendas contam que Urfarah evidentemente, expulsou-a do reino varias vezes quando sentia sua presença.

OS SOLDADOS DA RAINHA

Espíritos que servem Asmodai tem um desejo incontrolável: eles existem apenas para fazer as pessoas sucubirem a ira. Esta não é rara explosão de raiva ou simples lampejo de fúria assassina. Se fosse assim, então Asmodai provavelmente viraria os olhos para os Uratha com frequência perigosa. Ira que verdadeiramente alimenta o Maeljin - Pode gerar a partir de uma profunda necessidade de vingança.

Espíritos amontoados, que funcionam como seus asseclas sabem disso muito bem, e lideram mortais em situações que geram um insaciável desejo de vingança. Hithimu e vários espíritos são capazes de qualquer número de crimes horríveis para inspirar ira: As pessoas são estupradas ou assassinadas, e o suspeito evita a captura da polícia, provocando o envio da vítima a uma espiral de depressão ea necessidade de vingança. As crianças são seqüestrado e seus corpos nunca são encontrados, embora um pederasta depois confessa o crime, concentrando-se a raiva amarga da família contra ele. Estes são os sabores da ira que encantam Asmodai, guiando seus escravos na sombra e seus avatares Maeltinet.

Sua encarnação predileta é um Jaggling conhecido como o de O retornado. O retornado é um demônio com pouco poder, mas provoca uma greve desarmonia e intolerancia no coração dos mortais. Ele toma a forma de uma figura sombria encapuzados que carrega um osso tratado como espírito faca nas mãos pálidas. É um espírito frágil, e, se for atacado e ferido, ele é rapidamente descorporado, deixando nada para

trás. Embora não seja fisicamente ameaçador para uma matilha de lobisomens, ela ganhou o nome de seu verdadeiro poder. O Retornado sempre aparecem para pessoas em estado de luto pela perda de um ente querido vitima de homicídio.

O Retornado passa a invadir os sonhos da vitima com projeções do momento da morte do ente querido, e visoes do mesmo sofrendo no inferno alegando que não podera descansar ate que seu assassino seja morto. Após algumas semanas a vitima revela quem e seu assassino, essa revelação e sempre uma mentira acreditável (tais como chefe da vítima, companheiro do exército desajeitado ou ex- namorado). O Retornado goza do sabor de uma vitima tomada pelo desejo de vinaganca, e sabe muito bem como um assassinato pode facilmente abrir uma p r o f u n d a f e r i d a n a sombra.

O RETORNADO

"Sim, este vai fazer. Um amor, perdida em um tiroteio. Ah, adormeça, pequeno humano. Esta noite ela vai estar de volta para te ver. E ela tem algumas histórias para contar..."

Rank: 4

Atributos: Poder 12, Refinamento 7, Resistência 10

Força de Vontade: 22

Essência: 26

Iniciativa: 17

Defesa: 12

Velocidade: 24

Tamanho: 5

Corpus: 15

Influences: Sonhos

Banimento: Varia de acordo com cada encarnação, freqüentemente relacionados nunca se manifestar ou oferecer resistência à sua própria destruição. Numina: Qualquer 9 que o narrador achar apropriado para esta encarnação.

PSEULAK, MINISTRO DA DECEPÇÃO

O APRECIADOR

"É uma pena que você tenha entendido a verdade, lobisomem. As mentiras de seu amor me fizeram forte, e elas poderiam ter me alimentado por mais algum tempo."

Rank: 4

Atributos: Poder 8, Refinamento 9, Resistance 12

Força de Vontade: 20

Essência: 20

Iniciativa: 22

Defesa: 9

Velocidade: 20

Tamanho: 5

Corpus: 17

Influences: Decepção•, Insetos•

Banimento: Varia de acordo com cada encarnação, freqüentemente relacionados ao comer baratas, muitas vezes em um dia ou nunca poder dizer a verdade.

Numina: Qualquer 9 que o narrador achar apropriado para esta encarnação.

THURIFUGE O MAELJIN DA VIO- LÊNCIA

Alguns mestres na língua dos espirtios falam do nome Thurifuge como o mais poderoso dos Maeljin e, certamente, suas feridas são saturadas com o terror e o conflito entre espíritos que freqüentemente infectam toda sombra. O Maeljin alimenta-se da ressonância espiritual de todo ato de violência que tem ocorrido desde o início dos tempos, e muitos lthaeur com um interesse nesse Maeljin disseram que Thurifuge está na iminência de se tornar um Celestino. Ele aparece em visões e pesadelos como um homem bonito que sempre ri e chora sangue. Sua língua negra lambe em cada trilha vermelha que desliza pelo seu rosto. Diz-se que cada lágrima dele e de alegria em mais uma vítima da violência. Thurifuge ocupa um lugar especial nos contos do Uratha por duas razões. Muitas canções e gritos que contam sobre a Queda do Pai lobo Custoumam citar que Thurifuge foi elevada ao estado de Incarna após a morte de Pai Lobo. Anteriormente, as lendas

Pseulak não é tão ativa como muitos dos Maeljin, em vez disso passar a existência reproduzindo espíritos da decepção e devorando aqueles que retornam a ela cheios de Essência. Duas encarnações de seus Maeltinet nunca aparecem completamente iguais, e é dito que a divindade em si não tem forma verdadeira. O espíritos da decepção que ele gera aparecem como seres humanos malformados, e formação óssea irregular em todos os lugares. Eles estão entre o mais feio dos espíritos na Sombra e facilmente reconhecível.

O MINISTRO DE CHAMBERLAINS

No plano físico, Pseulak é frequentemente servido por sua encarnação Maeltinet favorecida: a c r i a t u r a c o n h e c i d a como O Perito. Apesar de nunca completamente iguais e m q u a l q u e r e n c a r n a ç ã o, e s t e a p a r e c e c o m o u m Jaggling incrivelmente de aparência humana muito bonito do sexo masculino na meia- idade. A única coisa que o denuncia e aspecto estranho a esse ser quando se manifesta no físico é que ele não tem as impressões digitais. Apesar de poucas pessoas já virem a dieta Maeltinet em ação, o espírito ganhou seu nome de um único hábito de comer baratas. Como um homem descascar uma fruta e comer pequenos pedaços, o perito puxa segmentos de baratas e come os insetos lentamente, pedaço por pedaço. O perito é um príncipe entre os mentirosos. Seu dever é liderar e organizar os milhares de espíritos da decepção que pulam em torno das cidades da humanidade. O perito tem grande prazer em se relacionar com mortais, o perito seduz com encantos para ganha a confiança de um grande número de pessoas, e obriga-los a entrar em um ciclo de mentiras que só pode terminar em discórdia grave. O perito se delicia com a manipulação e realização de eventos, todos para a maior glória de Pseulak. Estranhamente, alguns Uratha têm vindo a conhecer o presença do perito pelo anfitrião de besouro-espíritos que servem a Maeltinet como os s e u s o l h o s e o u v i d o s e m t o d a S o m b r a. Apenas como esta criatura conseguiu ganhar o serviço de uma hostes permanece um mistério.

monstravam Thurifuge como um espírito relativamente fraco, que reunia o sustento dele a partir dos ciclos de animais e espíritos caçados naturalmente. Quando o Destituído atingiu seu patrono mortalmente, o que um ato de traição se destacou como o ato mais escandalosamente violento da história: o mais alto caçador de Pangaea caiu em um massacre.

Os contos dizem que naquele momento único Thurifuge absorveu muito poder chengando ao status de Incarna. Verdade ou não, o arquiteto da violência nunca mais teve falta de servos e de culto desde então. Além disso, embora nenhuma alcateia tenha relatado com provas concretas, uma lenda doentia Uratha insiste em que o palácio de Thurifuge repousa na primeira Ferida, construídos em cima (e em alguns contos, construídos a partir de) dos ossos de Urfarah. "Uivo do Destino do Pai" conta a história de como os recém-ha-

bilitados Maeljin utilizaram os ossos do Pai Lobo para construir os fundamentos de seu castelo no mesmo local onde Urfarah haviam sido morto. É um conto que um espírito servo de Maeljin insistem que é verdade, e, quando estas questões são colocadas para se perguntar direto a divindade através de sua incanação Maeltinet, sua resposta é geralmente um riso zombeteiro no lobisomem bravo o suficiente para perguntar.

OS TRABALHADORES DO ARQUITETO

Thurifuge supostamente goza da maioria dos seguidores entre os Bale Hounds, e é servido por todos os tipos de agentes da morte - assassinato e espíritos da violência. Quando as feridas são abertas, o



AS FERIDAS

A ferida é geralmente e azeda e enojado com corrupção em geral. Mas é somente quando o Maeltnet chega na área que uma região torna-se o saber Pecaminoso do Maeljin atrás da encarnação. Sobre o curso de horas, dias, meses e até anos, o região se transforma em um domínio de influência da Maeljin (e Influências do Maeltnet) como o avatar funciona para alimentar a seu mestre e espalhar a infecção. A critério do narrador, as seguintes regras opcionais podem ser usados para complementar ou substituir a descrição geral da ferida encontrado na página 259 de Lobisomem: O Destituídos.

FERIDAS NAS SOMBRAS

Uma ferida pequena dificilmente atrairá a presença de um dos Maeltnet, mas ainda é um trecho envenenado da Sombra é podre de corrupção. Além da descrição de uma ferida padrão, e possível escolher um ou mais dos seguintes efeitos para representar como a área é afetada:

Desequilíbrio Espiritual: A área ressoa com impureza e doença. Todos os testes de Harmonia são feitos com uma penalidade de -1.

A raiva insidiosa: A corrupção da região sangra nas mentes dos Uratha. Todos os testes para resistir a Furia Mortal são feitas com uma penalidade de -1.

Influência pecaminoso: A influência pessoal de um determinado Maeljin é detectável, criando um número de espíritos servos do incarna muito maior que o habitual.

Espíritos feridos: Os espíritos da região pode tornar-se maculados (veja página 50) pela exposição prolongada a a mácula, e podem espalhar doença para outros espíritos por contato com eles.

Locus Amargo: O locus tornou-se poluído e com a



Essência estragada. Quaisquer espíritos que se alimentam da fonte tornam-se Maculado. Qualquer Uratha que absorver a essência desse locus perde um ponto de Força de Vontade.

FERIDA GRAVE

Freqüentemente presentes em áreas de sombra contaminadas neste grau de gravidade. Além da descrição de uma ferida padrão, escolha um ou mais dos seguintes efeitos para representar a área é afetada:

Desequilíbrio grave: A área ressoa com graves impureza e doença profunda. Todos os testes de Harmonia são feitos com uma penalidade de -2.

Envenenamento da Raiva A corrupção da região sangra nas mentes dos Uratha. Todos os testes para resistir a Furia Mortal são feitas com uma penalidade de -2.

Maeltnet Influência: Um dos Maeltnet está presente, e a saúde da ferida está diretamente ligada à sua existência. Enquanto a criatura estiver viva, a ferida regenerar e se espalhar.

Locus Amargo: O locus tornou-se poluído e sua Essência contaminada. Quaisquer espíritos que se alimentam dessa fonte ganha sinais das ferida, queimaduras, lesões e doença sobre os seus Corpus. Qualquer Uratha que absorver Essência a partir do locus perde 2 pontos de Força de Vontade.

Horda do Maeljin: Dezenas e dezenas de espíritos menores atendendo diretamente o Maeljin estão presentes, nadando nas bordas da ferida e buscando realizar a vontade dos seus donos.

Doença da Carne: A sujeira da área escoar pelo espírito e carne da mesma forma, enfraquecendo todos os Uratha que entram na área. Qualquer ferimentos sofridos na sombra são aumentados em +1 (ou ponto de Corpus no caso de espíritos).

SOMBRA EVISCERADA

Quando essas feridas infectadas aparecem ferozmente, o espíritos das regiões deteriorar-se em instabilidade e insanidade. região é envenenada fica quase irreconhecível e sem redenção. Poucas feridas foram abertas nesse grau, e essas que são muitas vezes demasiadamente fortes para que uma única alcatéia possa lidar com eles. OS Destituídos fogem de seus territórios, em vez de lidar com o veneno constante que emana destas áreas.

Uma ferida grave torna um paraíso atraente para um dos Maeltnet, e essas criaturas estão. Há poucas mecânica de jogo para representar este nível de corrupção, como um câncer nos campos de caça está se movendo além dos limites que a maioria dos Destituídos podem lidar com como parte de suas caçadas noturnas. Os seguintes pontos podem ser adicionados, além de todos os efeitos anteriores citados:

Saturado com corrupção: O Rito do Rincão Escolhido já não é suficiente para limpar a área., Lobisomens devem buscar limpar a ferida procurar alguma alternativa para o ritual - uma que é desconhecida para a maioria dos Uratha e que custar um grande esforço para descobrir.

A Plaga do Locus: Os locus próximos estão sucumbindo à espiritualmente ao "sagrado ferida". Lentamente mas gradualmente, a Essência dos locus vai sendo contaminado mediados devem ser tomadas para evitar que isso continue.

Caminhando para o inferno: Vários membros do Maeltnet fizeram seus domínios na ferida. É um critério do Narrador se esses espíritos são encarnações do Maeljin mesmo, ou composto de um ou mais Incarnação infectando a área com os seus servos.



CAPITULO

III

OS ESPÍRITOS

URSO

(BRUINS, UNAMATHA AZIM)

Rank: 2

Atributos: Poder 6, Refinamento 2, Resistência 6

Força de Vontade: 12

Essência: 15

Iniciativa: 8

Defesa: 6

Velocidade: 18

Tamanho: 6

Corpus: 12

Influences: Urso ••

Numina: Preguiça*, Descorporar, Materializar

Visões, Materialize, Velocidade*

Banimento: Alguns espíritos lobos estão associados com a tutela, e podem ter proibições que não lhes permitem iniciar um ataque a menos que provocados, ou restringir seu movimento em determinados territórios. Outros têm proibições sazonais, perdendo muito de sua força no inverno ou no verão (dependendo o espírito em questão).



especial)

CÃES

(MONGRELS, IUR HIR)

Rank: 3

Atributos: Power 8, Finesse 9, Resistance 8

Força de Vontade: 16

Essência: 20

Iniciativa: 17

Defesa: 9

Velocidade: 25

Tamanho: 6

Corpus: 14

Influences: Cães••, Lealdade •

Numina: Chorus, Descorporação, Uivo*, Conhecer o caminho.

Materializar Visão, Materializar, Sentidos Selvagens
Banimento: Espíritos de Cães muitas vezes são mantidos sob uma proibição que os impede de atacar qualquer ser que tenha uma vez superado eles na batalha. Outros espíritos são proibidos de lidar com aqueles que têm laços estreitos com espíritos de gato

GATOS

(MALKINS, THIF H ISIR)

Rank: 1

Atributos: Poder 2, Resistência 4, Resistência 2

Força Vontade: 6

Essência: 10

Iniciativa: 6

Defesa: 7

Velocidade: 13

Tamanho: 2

Corpus: 4

Influences: Gatos •

Numina: Discorporação, Materializar Visões, Contemplação†

Banimento: Muitos espíritos gato são proibidos de se afastar de um quebra-cabeça ou enigma.

Outros apresentam fraquezas quase todas a materiais para determinadas substâncias (comida de gato ou certas espécies de peixes ou aves) e são incapazes de evitar negociações que envolvem essa substância

GUAXINIM

(CUNNING MASKS, DUHALAIM)

Rank: 2

Atributos: Poder 3, Refinamento 6, Resistência 4

Força de Vontade: 7

Essência: 13 (15 max) Iniciativa: 10

Defesa: 6

Velocidade: 12

Tamanho: 3

Corpus: 7

Influences: Guaxinim ••

Numina: Violar a Hisil, Materializar visões, Materializar,

procurar, Sentido selvagem

Banimentos: -espíritos guaxinim são insaciavelmente curiosos, e têm dificuldade deixar algo quieto. Muitos estão sob a proibição de ter iluxúriar essa curiosidade insaciável. Eles devem ter sucesso em um teste de Resistência, a fim de evitar a tentar abrir um recipiente fechado que eles se deparem. Outros são extremamente vulneráveis a determinados objetos (alimentos ou objetos específicos) e deve pelo menos, entrar em negociações se estes itens são oferecidos para eles.

RATOS

(VERMIN, NIH HILIM)

Rank: 1

Atributos: Poder 1, Refinamento 4, Resistência 2

Força de Vontade: 3

Essência: 6 (10 max) Iniciativa: 6

Defesa: 4

Velocida: 11

Tamanho: 1

Corpus: 3

Influences: Rats •

Numina: Chorus, Comunicação com a Terra†, Wilds Sense

Banimento: Espíritos ratos são proibidos de lutar em qualquer confrontação que pode possivelmente escapar. outra proibição comum é a incapacidade de deixar a vizinhança de um locus da doença.

CARBALHO

(THOSE THAT WAIT, H IRI H UFESI)

Rank: 3

Atributos: Poder 9, Refinamento 7, Resistência 9

Força de Vontade: 18

Essência: 20

Iniciativa: 16

Defesa: 9

Velocidade: 16



Tamanho: 13

Corpus: 22

Influences: Carvalho •••

Numina: Chorus, Comunicação com a Terra†, Forest Communion†, Nature's Vengeance†, Omen Gazing†, Plant Growth†, Wilds Sense Banimento:.

CARROS ESPORTIVOS

(HIGH WAY CAT S, H UR HIR GASMAK)

Rank: 3

Atributos: Poder 5, Refinamento 9, Resistência 5

Força de Vontade: 10

Essência: 20

Iniciativa: 14

Defesa: 9

Velocidade: 40 (Isso representa a velocidade de combate provável; mais em perseguições ou fora de combate, o espírito padrões para a velocidade e a aceleração são as regras apropriadas para seu tipo de veículo. Ver Mundo das Trevas página 142 e

147.) Tamanho: 10

Corpus: 15

Influences: Carros*, Velocidade **

Numina: Chorus, Grilhão, Traição do Ferro †, Violação Hisil, Visão Material, * Possessão Mecânica, Velocidade*

Banimento: Carros esportivos começam a perder essência se forem obrigados a ficarem parados.

METRALHADORA

(CHAT TERSHOT S, DIRAK- LAHAF)

Rank: 3

Atributos: Poder 8, Refinamento 3, Resistência 9

Força de Vontade: 17

Essência: 20

Iniciativa: 12

Defesa: 8

Velocidade: 16

Tamanho: 6

Corpus: 15

Influences: Armas ***

Numina: Rajada (bullets), Chorus, Fear Struck*, Atormentar, Materializar Visão, Sentir Fraqueza†, Velocidade* Banimento: Machine Gun são proibidos de recuar em uma luta.

COMPUTADORES

(RAM-EATERS, SITHUL UDDU)

Rank: 3

Atributos: Poder 9, Refinamento 9, Resistência 7

Força de Vontade: 16

Essência: 20

Iniciativa: 16

Defesa: 9

Tamanho: 18

Tamanho: 3

Corpus: 10

Influences: Computadores ***

Numina: Rajada (electricity), Chorus, Drenar*, Possuir Maquinas*,

Material Vision, Procurar, Revelações* Banimento: muitas vezes eles carregam uma proibição que os torna incapaz de evitar um comando corretamente formulado, outros podem só se comunicam através de código binário ou outro linguagem de computador.

ELEMENTAIS

Brisas (WAF TLINGS, IMKUL)

Rank: 1

Atributos: Poder 2, Refinamento 5, Resistência 1

Força de Vontade 3

Essência: 10

Iniciativa: 6

Defesa: 2

Velocidade: 17

Tamanho: 4

Corpus: 5

Influences: Brisas •

Numina: Chorus, Descorporação, Wilds Sense

Banimento: Brisas são Gafflings muitas vezes sob a proibição de nunca parar seu movimento. Também é comum a proibição de que eles não podem entrar em uma luta contra um espírito mais poderoso dentro do seu coro.

ELECTRICIDADE

(TRAPPED LIGHTNING, HESPARNIMHIR)

Rank: 2

Atributos: Poder 3, Refinamento 7, Resistência 4

Força de Vontade: 7

Essência: 15

Iniciativa: 11

Defesa: 7

Velocidade: 20

Tamanho: 3

Corpus: 7

Influences: Electricidade ...

Numina: Rajada (electricidade), Chorus,

Descorporação, Final

Strike*, Reaching

Banimento: Esses espíritos muitas vezes visto às vezes como traidores por aqueles dos coros naturais. Que muitas vezes carregam uma proibição que os impede de tocar em qualquer animal ou espírito planta (ou a representação física de lá), sem fazer-lhes mal. Espíritos da Eletricidade também são muitas vezes orientados a evitar o contato com espíritos água.

FERRO

(IRON'S CHILDREN, BA'MUSUM)

Rank: 3

Atributos: Poder 9, Refinamento 8, Resistência 8

Força de Vontade: 17

Essência: 20

Iniciativa: 16

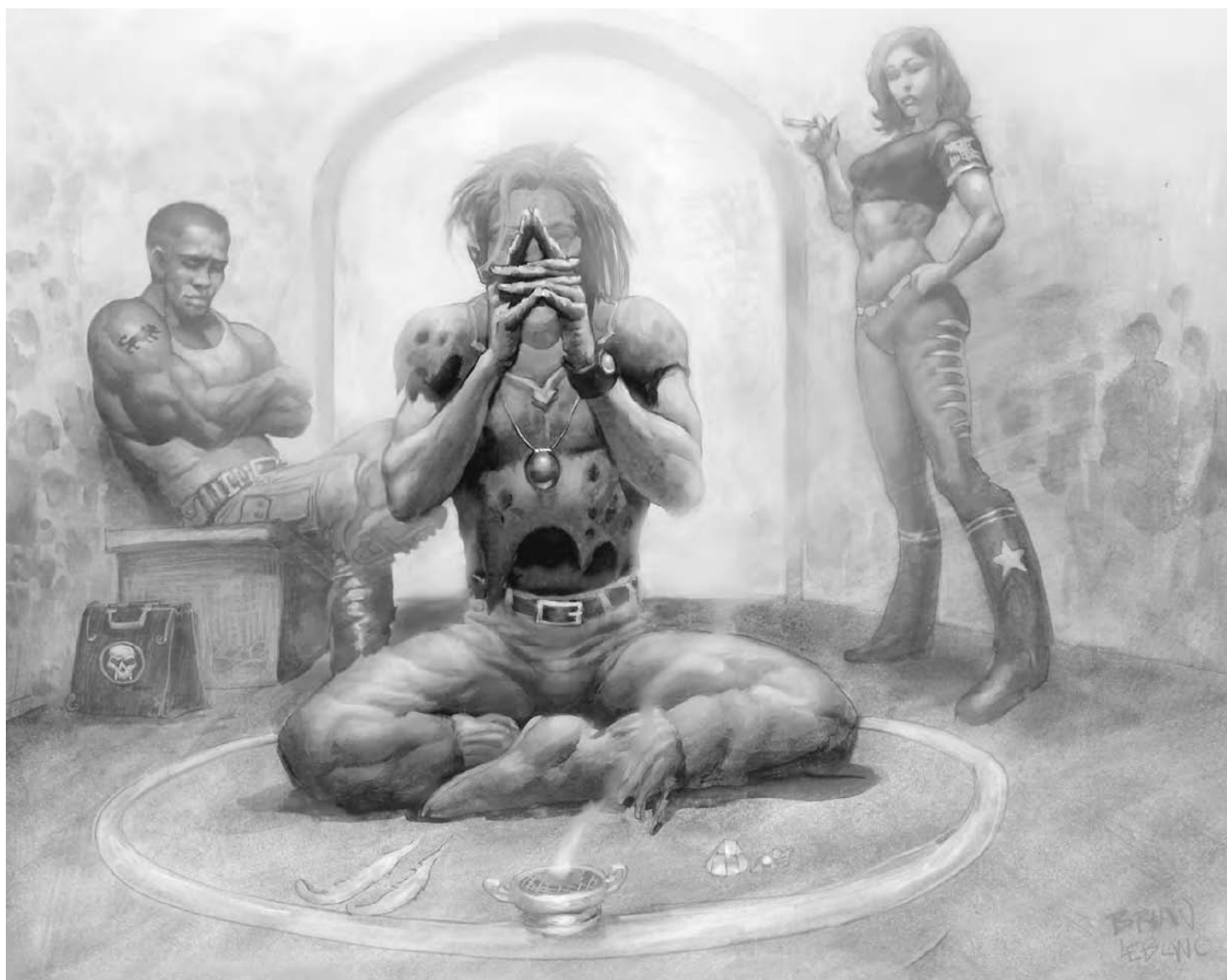
Defesa: 9

Velocidade: 17

Tamanho: 7

Corpus: 15

Influences: Ferro ...



Numina: Animate, Chorus, Final Strike*, Iron Rending†, Materialize, Possession, Reaching
 Banimentos: Teimoso como qualquer um dos elementais da natureza, espíritos de aço muitas vezes carregam uma proibição que não lhes permitem recusar um desafio.

GRANITO

(ENDURINGS, URFIDUM)

Rank: 3
 Atributos: Poder 9, Refinamento 2, Resistência 9
 Força de Vontade: 18
 Essência: 20
 Iniciativa: 11
 Defesa: 9
 Tamanho: 11
 Tamanho: 8
 Corpus: 17
 Influences: Granito ...
 Numina: BlendInt†, Chorus, Clasp*, Command Earth, Comunicação com a Terra†, Know O Path†, Manipulate Earth, Material Vision, Wilds Sense
 Banimentos: Alguns são obrigados a não se intrometer nos assuntos daqueles que não são do Coro da Terra. Outros granito elementais nunca pode mostrar misericórdia nem "suavizar" sendo sempre fatais.

RIO

(SWIFT WATERS, DAGUKURUM)

Rank: 4
 Atributos: Poder 9, Refinamento 12, Resistência 12
 Força de Vontade: 21
 Essência: 35
 Iniciativa: 24
 Defesa: 12
 Velocidade: 31
 Tamanho: 8
 Corpus: 20
 Influences: Rivers ...
 Numina: Chorus, Comunicação com a Terra†,

Desiccation*, Drain*, Gauntlet Breach, Material Vision, Materialize, Reaching, Wilds Sense*
 Banimento: estes espíritos muitas vezes têm grande dificuldade em mudar suas mentes, e não pode voltar atrás em suas promessas - Algo visto como "inversão do fluxo."

TEMPESTADE

(ANGRY SKIES, MIR HIRA)

Rank: 2
 Atributos: Poder 6, Refinamento 2, Resistência 6
 Força de Vontade: 12
 Essência: 15
 Iniciativa: 8
 Defesa: 6
 Tamanho: 18
 Tamanho: 6
 Corpus: 12
 Influência: Clima ..
 Numina: Rajada (lightning), Invoke O Wind's Wrath†, Material Vision, Reaching, Telekinesis*
 Banimentos: Elementais da tempestade e Helions são antíteses de cada um. Muitas tempestade são obrigadas a cooperar com sol-espíritos ou aqueles que estão intimamente ligados a eles.
 Outra proibição comum é um limite sobre quanto tempo uma tempestade espírito pode permanecer em uma área.

RELÂMPAGO

(CLOUD SWORDS, ZELA UHUR)

Rank: 1
 Atributos: Poder 2, Refinamento 5, Resistência 1
 Força de Vontade: 3
 Essência: 10
 Iniciativa: 6
 Defesa: 5
 Velocidade: 17
 Tamanho: 4
 Corpus: 5
 Influences: Lightning •

Numina: Blast (lightning), Gauntlet Breach,
Materialize,
Reaching, Speed*

Banimentos: Muitos raios-espíritos descobrir que sua natureza é a antítese de madeira, e seus ataques não podem prejudicar este oposto natural. Outros são obrigados a escolher sempre o maior alvo em qualquer combate que entra, mesmo que a entidade não é um de seus inimigos..

LUNES

CAHALUNIM = O CORO FÉRTIL

"Você não pode sentir o fogo queimando profundamente dentro de você? Você não pode ouvir a música que ameaça estourar a diante? Como você pode segurá-la de volta? Por que você tentaria?"

Rank: 3
Atributos: Poder 9, Refinamento 7, Resistência 8
Força de Vontade: 17
Essência: 20
Iniciativa: 15
Defesa: 9
Velocidade: 26
Tamanho: 2
Corpus: 10
Influences: Moonlight• Glory ••
Numina: Blast (howl), Chorus, Discorporation,

Material Vision, Materialize, Revelation*, any one
Gibbous Moon Doms

Banimentos: Cahalunim são vulneráveis ao silêncio, e perder muito de seu poder, quando em uma área em som ambiente

OUTROS ESPÍRITOS

COLHEITADEIRAS, AMDULIM

"Cenação. Dentro de um Instantâneo, toda a eternidade"

Rank: 3
Atributos: Poder 7, Refinamento 7, Resistência 7
Força de Vontade: 14
Essência: 20
Iniciativa: 14
Defesa: 7
Velocidade: 24
Tamanho: 5
Corpus: 12
Influences: Death...

Numina: Blast (shadow blades), Chorus,
Discorporation,

Drain*, Material Vision, Seek*, Word of Quiet†

Banimento: Espíritos da Morte não podem se mover para atacar aqueles que usam crânios e ossos em seus corpos. Outros são expulsos pela luz de lanternas ou velas feitas a partir de gordura animal.

GUERRA

(WARMONGERS, HAFAL)

"Não tem espaço pra diplomacia aqui"

Rank: 4
Atributos: Poder 12, Refinamento 11, Resistência 12
Força de Vontade: 23
Essência: 25
Iniciativa: 23
Defesa: 12
Velocidade: 33
Tamanho: 7
Corpus: 19
Influences: War

Numina: Blast, Fearstruck*, Final Strike*, Gauntlet Breach, Materialize, Possession, Rage Blindagem†, Reaching, Wild Sense

Banimento: Espíritos da Guerra são notoriamente agressivos. Muitos carregam uma proibição que impede a negociação com uma entidade que não tenha primeiro provado seu valor em batalha. Outros não pode recusar um copo de sangue quando ele é oferecido, o

que pode deixa-los a serem incapazes de defender-se quando o sangue suficiente e dado a eles.

MAGATH — O HYBRIDS

CAMINHANTES

(VEHICLE/PAIN)

Rank: 4

Atributos: Poder 12, Refinamento 8, Resistência 12

Força de Vontade: 24

Essência: 25

Iniciativa: 20

Defesa: 12

Velocidade: 30

Tamanho: 8

Corpus: 20

Influences: Accidentes••, Dor ••

Numina: Discorporation, Fetter, Gauntlet Breach, Harrow, Material Vision, Mechanical Possession*, Reaching, Silent Fog†, Speed*

Banimento: Walkerbreaker desenvolveu um gosto particular por a Essência da dor de pedestres feridos e extremamente difícil deixar o combate se houver algum humanóides perto que não são esteja em edifícios ou veículos





CAPITULO

IV

PERIGOS DE ERAS

O DEUS AFOGADO

Tha'hon já foi bonito. Baseando seu poder e majestade na terra e no mar, senhor de humanos e animais. Ele foi rei sobre uma civilização de seres humanos que o adoraram de boa vontade, e devorou suas ofertas com toda a graça de um deus que se fez carne. Mas, então, a sua cidade foi arrombada, seus adoradores abatidos e Tha'hon si foi lançado para dentro do Abismo. Talvez tenha sido as mandíbulas de Pai Lobo-se que terminou com a Bela cidade de Tha'hon; talvez tenha sido as garras dos Urathas, ou mesmo o acaso de um desastre natural. Não importa. A única coisa que importa para o o abismo agora é que ele sobreviveu, e que já foi bonito. Ele quer ser adorado, ou ele quer se vingar de todos aqueles que o injustiçaram. O Deus Afogado é um ciumento e mesquinho.

O Deus Afogado funciona como elemento de horror clássico da "civilização antiga e corrupta que adoravam um monstro." Uma crônica que envolve esta encarnação do abismo pode ter um foco mais forte na investigação, com a alcatéia começando a descobrir pistas sobre a cidade-estado que estava perdiada e mais a sua religião ortodoxa. Eles podem ouvir trechos de oração em Primeira Língua que idolatram o deus bonito, ou descobrirem um ídolo peculiar representando um deus bonito ainda um pouco estranho, homem e peixe. Um culto humano pode ter sido feito ou mesmo descoberto, e, sonhando com Atlantis, fazer o seu melhor para levantar o seu deus belo das profundezas. Tal cenário pode também funcionar bem em um jogo de cruzamento envolvendo magos, que têm seu próprio interesse em coisas antigas e Atlântianas.

-Sentidos sobrenaturais: O Tha'hon tem sentidos aguçados que permitem a prosperar, mesmo nas profundezas sem luz do oceano. Quaisquer penalidades para ações baseadas em condições visuais difíceis são reduzidas por três, até um máximo de 0. assim, o Decaído não iria receber nenhuma penalidade para testes de Percepção feito nas trevas, mas ainda pode receber uma penalidade com base das circunstâncias que o distraiam.

-Nadador veloz: O Afogado é muito mais gracioso e rápido na água do que em terra. Ao nadar,

sua Destreza efetiva é aumentada em +4, aumentando a sua iniciativa, Velocidade e Defesa. Além disso, seu fator de velocidade ?? é considerado 9 em vez de 5, enquanto no água, para representar a sua adaptação aquática.

-Anfíbio: O Afogado pode respirar tanto na terra como na água. No entanto, ele recebe uma penalidade de -1 nas jogadas de força e resistência se permanece fora da água por mais de meia hora. A pena aumenta em -1 adicional a cada hora, pois o Afogado se desitralenta lentamente, a penalidade máxima é de -5.

-Regeneração: O Afogado recupera um nível de dano letal ou dois níveis de dano por contusão a cada turno como uma ação **Reflexa**. Ele vai curar dano letal em primeiro lugar, a regeneração continuará até que não haja mais dano letal em sua caixa de vitalidade para em seguida curar os contusivos. Dano agravado é curado a taxa de um nível por dia. Esta regeneração é possível apenas enquanto a criatura esta, pelo menos, 50 por cento imerso em água.

-Oceano da Comunhão: Como os dons da Natureza de Nível 3, Comunhão com a floresta (veja Lobisomem: Os Destituídos, página 130), exceto que só funciona no oceano.

-Chamando das Ondas: Como o Dom Elemental de cinco pontos: Lamento do Rio (veja Lobisomem: Os Destituídos, página 112), exceto que não tem custo de Essência, e pode ser usado apenas uma vez durante cada fase da lua (aproximadamente uma vez por semana). O Afogado invoca esse poder ao nadar em um círculo repetidamente, a construção de um redemoinho cada vez maior em torno de si, até que finalmente o oceano se levanta contra a Custoa.

-Tolerância Sobrenatural: O Deep acrescenta quatro dados para o atributo Resistência relevante quando resistir à poderes sobrenaturais de outras criaturas. Estes dados são usado em qualquer parada de dados onde **Instinto Primitivo** seria adicionado de resistir (ver "Conflito Supernatural " Lobisomem: O Destituídos, página 103-104).

O DEUS AFOGADO

Atributos: Inteligencia 1, Raciocínio 3, Perseverança

6, Força 9,
Destreza 2 (4 na água), Vigor 12, Presença 6, Manipulação 1, Auro controle 4
Perícias: Investigação 1, Atletismo (Swimming) 4, Briga
(Tentáculos, Cauda e Chifrada) 4, Furtividade
(nadando) 2, Sobrevivência (Sobre a água) 6, Intimidação 4

Vantagens: Senso do perigo, Senso de direção, Reflexos rápidos, Vigor de Ferro 3, Estomago de Ferro
Imunidade Natural, Resistência a Toxinas

Virtude: Fortaleza

Vício: Luxúria

Iniciativa: 7 (9 na água) Defesa: 2 (3 na água)

Velocidade: 16 (22 na água) (fator especial 5/9) Tamanho: 10

Armas / Ataques

Tipo Dano Dados

Tentáculos 1 (L) 14

Cauda 3 (C) 16

Chifrada 3 (L) 14*

* Um ataque de Chifrada só pode ser realizada como parte de uma carga (see World of Darkness Rulebook, página 164).

BLINDAGEM

Tipo Classificação Penalidade de defesa

Concha 4/4 0

Força de Vontade: 10

Vitalidade: 22

O PRIMOGÊNITO DE LUNA

As lendas Uratha alegam que Luna tinha muitos pretendentes, mas que ela teve filhos apenas para Pai Lobo. No entanto, lendas têm a tendência de omitir detalhes, ou para uso simbólico da linguagem disfarçar uma realidade mais suja. A lenda do Suhahdu foi deliberadamente esquecida há muito tempo, para o As pessoas que não podiam suportar a ideia que o primeiro Metamorfo a nascer não era um Uratha, mas uma monstruosidade sem paralelo.

Seja qual for o relacionamento que os lobisomens tem com Luna com suas constantes mudanças, é

uma relação que é compartilhada pela carne. No entanto, o Suhahdu é muito menos limitado nas formas que ele pode tomar. A carne herdou o a capacidade de mudança de forma completa de Luna - e toda a extensão de sua loucura. Os espíritos da lua não fazem nada para reconhecer este geração prodígio, eles reagem a ele com uma repulsa que parece nascer da vergonha. Mas, embora o Suhahdu não seja algo favorável para Luna, ela não tomou ação nenhuma para destruir o que ela criou.

Nesta opção, a Carne é claramente ligada de alguma forma aos Destituídos. Mesmo que eles não sejam, como dizem os seus mitos, descendentes diretos de Luna, eles não podem ignorar o depredações de uma criatura que é autorizado pelo seu patrono espiritual. Certamente qualquer Puro que tome conhecimento da existência tal criatura vai vê-lo como uma prova de que Loucura de Luna tanto como qualquer que se consideram suas "crianças". Por sua própria existência, o Suhahdu iria amplificar o ódio religioso dos Puros pelos Destituídos - mas, é claro, é apenas uma parte da ameaça que ele representa.

-Metamorfosidade: A Carne é um metamorfo, sem iguais. Pode transformar a sua forma como uma ação **Reflexa**, tomando a forma de um animal já existente, uma amálgama de várias criaturas, ou até mesmo conglomerados abstratos de carne e ossos. Em combate, ele realmente muda à medida que rapidamente tomar qualquer outra ação, formando membros para o único propósito de atacar a seus inimigos.

-Membros extras: A Carne pode formar e controlar até 20 membros a qualquer momento. Embora este não concede a Suhahdu quaisquer ações extras em um turno, isso significa que ele pode ter vários adversários ao mesmo tempo, ou de outra forma fazer uso passivo de múltiplas membros de uma só vez.

-Mimetismo biológico: A Carne pode duplicar adaptações biológicas não sobrenaturais de seres presentes em um animais de Tamanho no mínimo 1. Assim, ele poderia brotar brânquias, a fim de respirar debaixo d'água, mas não pôde replicar um feromônio particular para uma determinada espécie de formiga. A fim de usar um adaptação particular, ele deve ter sucesso em teste Inteligência + Sobrevivência. Imitando

uma adaptação é uma ação padrão; se bem sucedida, a adaptação dura pela duração da cena ou até que a Carne tente imitar uma diferente adaptação.

-Engolfar: Ao fazer uma ação de agarrar, A Carne pode se jogar sobre seu adversário afim de mantê-los no lugar. Uma vez que tenha engolfou seu inimigo, ele ataca seu cativo com dentes recém- formados e ácidos digestivos. A Carne recebe um modificador de para agarrar de +3 com a intenção de engolir. Se conseguir segurar o alvo, o inimigo é considerado tragado, e a Carne inflige dano letal para o adversário em vez de contusão na escolha de "Danos adversário" opção (para mais informações, consulte Mundo das Trevas Rulebook, página 157). Além disso, o adversário é considerado sufocado. (Veja "Prender a Respiração, Mundo das Trevas, página 49.)

Mudança de Tamanho: A Carne pode alterar sua forma e o tamanho como a de um gato como para o tamanho de um elefante, com o seu corpo a massa mudando. A carne é sempre um pouco anormalmente pesados? para seu tamanho (pelo menos quando usando formas com tamanho inferior a 8), devido à sua dimensões e os seus tecido serem densamente contratados em um formato mais pequeno. Embora seu tamanho possa mudar, a sua vitalidade continua a ser uma constante (com exceção de lesão, é claro), a sua vitalidade será sempre calculada como se a Carne tivesse sempre no tamanho 7.

Tolerância Supernatural: A Carne acrescenta quatro dados para os atributo de Resistência relevante quando resistir à poderes sobrenaturais de outras criaturas. Estes dados são usado em qualquer parada de dados onde o **Instinto Primitivo** seria a d i c i o n a d o p a r a r e s i s t i r (ver "Conflito Sobrenaturais", Lobisomem: O Destituídos, página 103- 104).

O PRIMOGÊNITO DE LUNA

Atributos: Inteligência 4, Raciocínio 6, Perseverança 3, Força 6, Destreza 7, Vigor 6, Presença 5, Manipulação 4, Autocontrole 4

Perícias: Ofícios 1, Investigação 2, Medicina 1, Ocultismo 1, Política 1, Ciência 1, Atletismo 7, Briga (Agarrar) 5, Furtivo 1, Furtividade (Pequenas Formas) 4,



Sobrevivência 5, Armamento 1, Empatia com animais 1, Empatia 2, Expressão 2, Intimidação 4, Persuasão 1, Socialização 1, Manha (Disfarce) 4

Vantagens: Ambidestria, Senso do Perigo, Memória Eidética, Reflexos rápidos 2, Fuga rápida 2, Iniciativa rápida, Estômago de ferro,

Linguagem (qualquer uma apropriada para a área) 2, Imunidade Natural, Resistências a toxinas

Virtude: Esperança Vício: Inveja Iniciativa: 13

Defesa: 6

Velocidade: 23 (fator especial 8) Tamanho: 1/10 (variável) a ARMAS / ATAQUES

Tipo

Dano Dados

Estocada/Garra/Mordida 3 (L) 14

Soco/Chute/Cauda 3 (C) 14

Engolfar

Blindagem: Tipo especial 15

Classificação Penalidade de Defesa Mudando de forma 2/4

* A armadura de carne é considerado a prova de bala, embora a armadura óssea seja particularmente reforçada, a sua forma muda os órgãos internos e localização tão rapidamente que as balas raramente danificam o tecido o suficiente para ser uma séria ameaça.

Vitalidade: 13

O INVISÍVEL

Invisível não nasceu, mas foi feito por Algo – Algum Espírito com o poder de uma Incarna, talvez - Criado para ser o cão de caça perfeito, um caçador que poderia acompanhar todo o rastro. A natureza exata de sua presa pode ser qualquer coisa, dependendo do que o Narrador achar mais interessante. No entanto, é inteiramente provável que o Invisível foi criado por um espírito Senhor da Raiva para caçar os bastardos meia carne que injustamente ficam no calcanhar das entidades das Sombras. É uma criação perfeita para perseguir lobisomens, afinal de contas - Parece razoável que isso foi intencional. Sua invisibilidade, em última análise deriva em parte do desejo de esconder o Nuigim

do lobisomens que caça, mas principalmente a partir da intenção de esconder o monstro a partir do olhar de Luna em si. Se o Invisível não pode ser tocado por sua luz, ela pode nunca saber de sua existência até sua vira-latas tiverem ido. Uma das hipóteses em potencial mais alarmante que vem desta opção é que o Nuigim pode ter sido não uma criação singular, mas um protótipo. Embora grande parte foi certamente investida em sua criação, é possível que um Incarna terrivelmente potente (ou Incarna) que trouxe à vida para poder criar outra. O impacto dramático do Invisível seria muito reduzido se houvesse uma alcateia inteira de eles, é claro. A mera ameaça de ter apenas um Nuigim criado pode ser um ponto de condução suficiente para uma história muito perigosa. Ganhar influência suficiente sobre uma ameaça Incarna e parar as suas ambições é provável que seja uma tarefa que exigiria muito risco e sacrifício.

-Invisível: O invisível não é registrado pela visão, mesmo sob luz infravermelha ou ultravioleta. Ele pode ser detectado por técnicas como ecolocalização, e irá desencadear detectores de movimento, mas não vai aparecer no filme. Todas as tentativas para atacá-lo em Briga ou Armamento terão uma penalidade de -1 De penalidade (subtraído após a subtração da defesa), e todos os ataques terão uma penalidade de -3. Se o ataque ele atacar direito (como exemplo, se o Invisível tiver sucesso em um teste de furtividade), os atacantes podem ser considerados como lutando às cegas. (Veja o Mundo da Rulebook trevas, página 166.).

-Peseguir sem ver: O Invisível é cego, mas é capaz de perceber seu ambiente por meios sobrenaturais. Ele é imune a quaisquer poderes sobrenaturais que requerem contato com os olhos, bem como as penalidades por escuridão ou deficiência visual. O Invisível pode exatamente discernir objetos ou criaturas de a uma distância de cerca de 60 metros.

-Aroma enlouquecedor: O Nuigim constantemente desprende um cheiro peculiar que interfere com a capacidade de outras criaturas "a concentrar-se adequadamente. O cheiro afeta todos dentro de cerca de 10 metros do Nuigim, e potencialmente mais a medi-

da que o vento carrega o aroma. Criaturas que estão na proximidade de reconhecimento olfativo de um ser humano tem uma penalidade de -1 para todos os testes de Destreza, social ou Mental, enquanto dentro do alcance mais apurados como Lobisomens, cães, vampiros com um sentido olfativo sobrenaturalmente elevada e outras criaturas com um nível semelhante de olfato são mais poderosamente afetados, e sofrer uma penalidade de -2 nas jogadas desse tipo. Esta penalidade é cumulativa com as penalidades nas jogadas de ataque impostas pelo Invisível com invisibilidade. O Nuigim é, naturalmente, imune a este efeito de seu próprio aroma. Qualquer tentativa de rastrear pelo cheiro sofre uma penalidade de -1. Seu perfume distrai significativamente a ponto de um rastreador pode facilmente perder o rasto sem perceber que o odor que ela cheira está assombrando sua memória em vez de fisicamente presente.

Cão de Caça: O Invisível pode rastrear pelo cheiro, com uma bônus +2 como se fosse um cão de caça Lobisomem (O Destituídos, página 179).

Intocado pela Luz: O Nuigim nunca teve luz clara sobre ele, e como tal é uma cifra para os espíritos que representam a luz ou visão. Lunos, Helions e outros esses espíritos não têm conhecimento da existência do Invisível; que ocupa um ponto cego em seu entendimento coletivo das coisas. Esses espíritos não podem atacar o Invisível com Numina (ou provavelmente ainda descredita de sua existência), os dons ensinados por tais espíritos sofrem uma penalidade de -1 para afetar o Nuigim.

Regeneração: O Invisível recupera um nível de dano letal ou dois níveis de dano por contusão a cada turno como uma ação **Reflexa**. Ele vai curar dano letal primeiro, regenerando o dano contusivo apenas quando não haver mais danos letais em sua caixa de vitalidade. Dano agravado é curado à taxa de um nível por dia.

Tolerância Supernatural: O Invisível adiciona cinco dados para o atributo Resistência relevante quando resistindo aos poderes sobrenaturais de outras

criaturas. Estes dados são usado em qualquer parada de dados onde **Instinto Primitivo** seria adicionado a Resistência (ver "Conflito Supernatural", Lobisomem: O Destituídos, página 103-104).

Atributos: Inteligência 3, Raciocínio 4, Perseverança 6, Força 9, Destreza 4, Vigor 9, Presença 2, Manipulação 1, Auto controle 6

Perícias: Ocultismo (Espíritos) 1, Briga (Garras) 4, Furtividade (Movimento silencioso) 5, Sobrevivência 5, Empatia com animais 1

Vantagens: Ambidestria, Senso de Direção, Memória Eidética, Vigor de Ferro 3, Imunidade Natural, Custos Fortes, Resistências Toxinas.

Força de Vontade: 9

Virtude: Prudência Vício: Ira Iniciativa: 10

Defesa: 4

Velocidade: 20 (Fator especial 7) Tamanho: 9

Armas / Ataques

Tipo Dano Dados

Garras 2 (L) 16

Mordida 3 (L) 16

Blindagem

Tipo Classificação Penalidade Defesa

Exoesqueleto 3/3 0

Vitalidade: 18

ESTRADAS PRATEADAS

Graça de Luna (•)

O Dom serve para pedir a ajuda de Luna para resistir aos efeitos de outros que tiraria o Uratha do seu caminho. Ao oferecer-lhe um sacrifício de Essência, O Uratha reforça os laços de Luna para si mesmo por um curto período, intensificando a sua determinação em sua causa. Durante este período de graça, O Instinto Primitivo é considerada mais dois para os fins de resistir a qualquer tentativa mágica de artifício ou de coerção. O efeitos duram por uma cena.

Custo: 1 Essência

Parada de Dados Nenhuma teste e necessário.

Ação: Reflexivo

Martir de Luna(••)

O uso deste Dom suprime os instinto quando em Fúria Mortal. O Uratha que cai em Fúria Mortal, enquanto sob os efeitos deste Dom só foge quando tem uma (em vez de três) feridas a esquerda da caixa de vitalidade. Este Dom é perigoso para ambos os Uratha e seus aliados, mas é frequentemente utilizado em casos em que o Uratha esquece as duvidas e medo e deseja causar o maior dano possível.

Este Dom dura uma cena

Custo: 1 Força de Vontade

Parada de Dados Nenhum teste e requerido. **Ação:** Instantâneo

Salto de Luna(•••)

Uma dos mais poderosos Dons cruia um túnel através do mundo físico e a Hisil. O Uratha pode, de repente desaparecem e reaparecem nas proximidades, ou movendo-se através paredes sólidas. O Uratha aparentemente caminha para o nada e sai em outro lugar. (alvos de um ataque surpresa por este dom, normalmente perde a sua Defesa). A viagem do Uratha é limitado pela natureza da Sombra, ao invés de obstáculos físicos nesta mundo. Um muro que existe na Hisil pode bloquear o progresso do Uratha, enquanto um cofre de banco no mundo, sem reflexo espiritual, não oferece qualquer obstáculo.

Custo: 2 Essência + 2 Força de Vontade Parada de Dados: Destreza + Esportes + Sagacidade

Ação: Reflexa

Falha Dramática: O Uratha é depositado em um local onde pode ter ofendido Lunos de alto poder.

Falha: O Dom falhar.

Sucesso: O comprimento do túnel é igual ao número de sucessos vezes dois em metros ou a velocidade do Uratha, ou o que for menor. Sucesso excepcional: O comprimento do túnel é igual ao número de sucessos vezes dois metros além da velocidade do Uratha.

Fios de Prata(••••)

Este Dom potente transforma cada um dos muitos fios de cabelo na pele do Uratha em agulhas de prata. Quanto mais poderoso mais cabelo é transformado. Uratha que tocam o jogador sofrem um ataque automático. O dano conta como prata (agravado para os

lobisomens). Qualquer adversário que fizer um ataque físico com o Uratha, sofre esse ataque. Isto só é útil nas formas Gauru, Urshul e Urhan.

Custo: 1 Essência

Parada de Dados: Vigor + Ocultismo + Pureza

Ação: Instantâneo

Falha Dramática: O pêlo cresce dentro do Uratha por um Instantâneo. O Uratha sofre um de ferimento agravado. **Falha:** O Presente falhar.

Sucesso: Fios aleatórios do cabelo são transformados em agulhas de prata. O efeito dura um turno por o sucesso. Os adversários sofrem o nível de Instinto Primitivo em dano para ataques corporais.

Sucesso Excepcional: As agulhas perfuram 2 de armadura.

Cinco Faces de Luna(•••••)

Este Dom banha o Uratha na lua com o luz do seu auspício, permitindo que ela funcione como se a Lua estivesse em sua fase auspiciosa para a cena. Qualquer um que ver a lua por trás de um Uratha usando este Dom vê a lua como uma roseta de cada uma das cinco fases.

Custo: 1 Força de vontade, 1 Essência

Parada de Dados: Presença + Expressão + Glória

Ação: Instantâneo

Falha Dramática: Luna vira as Custos para o Uratha; qualquer e todos os aliados no prazo de 10 metros perder benefício da fase da lua por uma cena. **Falha:** O Presente falhar.

Sucesso: Todos os aliados dentro de um certo número de metros igual aos sucessos obtidos são afetados por esse presente. O brilho mover-se com o usuário enquanto dura o Dom.

Sucesso excepcional: A área é dobrada.

DONS DOS ALFAS

Os Iminir aspiram ao papel de alfa da tribo, os líderes dos destituídos. Nem todo lorde da tempestade é um líder de matilha ou ocupa um cargo de autoridade, mas é o dever da tribo conduzir os outros através de exemplo e guiar os seus irmãos, até mesmo quan-



do se faz um papel de subordinado dons dos alfas estão freqüentemente ligados aos dons do lobo do inverno, e a os espíritos, dos lordes da tempestade que estão ligados ao primeiro totem da tribo. Os dons são tradicionalmente procurados por lobisomens de Imir que querem apresentar um comportamento mais autoritário sobre as

suas matilhas, a maioria notavelmente por alfas ou Uratha que querem a abrir caminho até o topo.

Sentir Culpa (•)

Ser o líder significa conhecer seus amigos e inimigos. Os lordes das tempestades usam este dom para descobrir qualquer vergonha ou culpa escondida na matilha ou em inimigos, ver se tal fraqueza pode ser neutralizada ou pode ser explorada, dependendo da decisão do lobisomem. ele deve observar os olhos do alvo por um turno, o personagem pode procurar na alma evidência de culpa ou vergonhas antigas que o

alvo abriga em seu interior. Isto é um Dom sensório, mas, não uma invasiva ao alvo. **Custo:** 1 essência

Teste: Inteligência + Empatia + Honra contra a perseverança + Resistência do alvo.

Ação: Instantâneo e competitiva; resistência é Reflexa.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem acredita que vê uma culpa séria que não está lá na realidade, ou vê inocência onde uma grande vergonha ou fortes mentiras.

Falha: O personagem não descobre nada sobre a culpa do alvo.

Sucesso: O personagem sente alguma vergonha séria ou culpa devido a ações do passado. O alvo não precisa estar sentindo a emoção na ocasião do uso do dom, porque o senso descobre alguma vergonha enterrada no coração do lobisomem. A informação concedida por esse presente é vaga, oferecendo apenas uma informação de se o alvo sente alguma culpa séria,

em lugar de detalhes exatos do que seja.

A Aura de alfa (••)

Deveria ser uma inspiração na guerra como também na paz. Este dom levanta sobre o lobisomem uma aura externa de confiança, criando uma palpável aura ao redor do lorde da tempestade na batalha. Inimigos derepente temem o lobisomem, enquanto re-avaliando os seus ataques e repensando em estratégias diante da face de um oponente impressionante.

Custo: 1 força de vontade

Teste: autocontrole + Intimidação + Honra contra a perseverança + Resistência do alvo **Ação:** Competida; resistência é **Reflexa**. Resultados do teste

Falha crítica: O dom falha e retorna contra o lorde da tempestade em vez do seu oponente.

Falha: O lorde da tempestade não projeta a aura dele para intimidar o alvo. O lorde da tempestade não pode tentar novamente pelo resto da cena.

Sucesso: O personagem emite uma onda espantosa de autoridade e competência. Para o resto da cena, o lobisomem pode usar o autocontrole dele ou sua Intimidação em combate em vez da Defesa dele contra o alvo, dependendo de qual for é mais alto.

Gosto das Falhas (•••)

Um bom líder descobre tudo que ele pode sobre seus inimigos antes de os confrontar. Este dom permite o lorde da tempestade a sentir as fraquezas de seu inimigo, descobrindo, falhas do oponente dele, faculdades mentais ou estilo de combate. Este dom não revela fraquezas específicas como com o dom dos Lua nova: Sentir Fraquezas, mas ao invés revela um quadro global do alvo falhas e limitações, permitindo para ao lorde da tempestade a, trabalhar em torno disso.

Custo: 1 essência

Teste: raciocínio + Empatia + Sabedoria

Ação: Instantâneo

Resultados do teste

Falha crítica: O lorde das tempestades recebe uma falsa impressão das fraquezas do alvo e reage como se as fraquezas existissem.

Pelos os próximos três turnos, o lobisomem sofre uma penalidade de -3 em todos os testes feitos contra o alvo, se eles são testes de combate ou testes sociais

feitos para intimidar, sexapil, ou negociar, etc.

Falha: O lobisomem permanece leigo as falhas do alvo.

Sucesso: O lorde da tempestade recebe uma impressão clara das falhas do alvo. O personagem sente como se conseguiu se uma vantagem em combate e situações sociais, como explorar fraquezas do oponente dele estilo de combate, reconhecendo aberturas em suas defesas, e assim por diante. Para o resto da cena, o personagem recebe uma bonificação de +2 a todos os testes feitos contra o o alvo, inclusive em testes de combate.

Vontade do lorde (••••)

Os líderes mais fortes se fazem imunes a influências externas, ouvindo só a voz das próprias autoridades deles e dos seus conselheiros. Este dom reforça o domínio do alfa sobre a sua própria mente diante do psiquismo ou de outra manipulação sobrenatural. Quando ativado, este dom faz o personagem automaticamente imune a todos os Dons, Disciplinas, Numinas e outros poderes sobrenaturais que afetam a mente como o dom de Domínio, a disciplina Majestade etc. os efeitos do dom duram por um turno dentro o qual o dom é ativado; se tentativas opostas de usar poderes que afetam a mente no lobisomem forem usadas em outros turnos, o lobisomem tem que

gastar outros dois pontos Essência para invocar invocar a vontade do lorde por aquele próximo turno se ele assim desejar.

Custo: 2 essência

Teste: Nenhum teste é necessário.

Ação: **Reflexa**

O Uivo de alfa (•••••)

Com um rugido longo e poderoso, o lorde da tempestade exalta a sua coragem, habilidade e nobreza sobre a de seus inimigos. O uivo troveja pelas orelhas seus inimigos, os tirando temporariamente da sua coragem e domínio, das próprias habilidades sobrenaturais deles. Qualquer inimigo ao alcance do som do uivo (seres que ativamente desejam prejudicar o personagem) sofrerão os efeitos do dom. Em casos de mais de um oponente, o narrador deveria usar a perseverança mais alta entre o grupo para resistir aos efeitos

do dom.

Custo: 3 essência

Testes: Presença + Intimidação + Glória menos a perseverança do alvo.

Ação: Instantâneoânea e resistida

Resultados do teste

Falha crítica: O lorde da tempestade não instila medo nos inimigos dele e não pode mais usar este dom em qualquer um durante o outro ciclo da lua.

Falha: O rugido não tem nenhum efeito além seu natural valor de intimidação.

Sucesso: Para todo sucesso no teste, um inimigo ao alcance da voz perde a habilidade para usar os poderes sobrenaturais (inclusive mudança de forma, a menos que em fúria mortal) por um turno. dons falham, Disciplinas não funcionam, vampiros não podem gastar sangue para aumentar Características, etc.

O DONS DE SCHEHERAZADE

Descritos em Sing's of O moon, no capítulo visionário

A História Interminável (•)

Um Cahalith pode capturar a atenção de uma multidão para ele indefinidamente, tão longo como ele se mantenha contando uma história. Ao ativar este Dom, qualquer um que ouvir a história se sentará e escutará ela pela sua duração, até mesmo espíritos que normalmente poderiam não entender ou poderiam não entender o significado do

conto. Para usar esse dom, o Cahalith deve poder contar uma história em canção ou palavras. Como contos líricos ou outros tipos de arte, este dom requer palavras faladas. **Custo:** Nenhum

Teste: Presença + Expressão + Glória, menos a mais alto, autocontrole dos ouvintes reunidos (ou a Resistência mais alta no caso de espíritos)

Ação: Estendida e resistida, cada teste representa um minuto, e o dom pode durar por até uma cena inteira.

Resultados do teste

Falha dramática: A história mexe algo vil e brutal dentro dos ouvintes. Eles se chateiam, e provavelmente atacam (isto é especialmente verdade em casos de espíritos).

Falha: Nenhum sucesso é obtido. Durante aquele minuto, os ouvintes são livre para agir como eles quiserem.

Sucesso: Durante o minuto onde o Cahalith obtém qualquer sucesso, os ouvintes têm que gastar um ponto de Força de vontade e têm que dever obter sucesso em um teste de autocontrole + **Instinto Primitivo** para realizar qualquer ação que possa interromper a narração.

Sucesso excepcional: A história é tão potente, a seu fim o Cahalith sente verdadeiramente triunfante, recebendo um ponto de Força de vontade perdida.

A Indulgência do Contador de histórias (••)

Desde dos tempos imemoriais, um contador de histórias que se senta a margem de uma lareira é concedido certas indulgências. Um homem vem a cidade com um conto; alguém o trará um quartilho. Se uma tia senta à mesa para falar dos dog familiares antigos, alguém estara atento para trazer uma fatia de bolo e um pouco de chá para ela. Assim sra com o Cahalith. Com um desempenho próspero de deste Presente, o contador de histórias começa um conto pretendendo manter a atenção da plateia os distraindo da suas metas. Ele pode envolver os ouvintes, com por exemplo uma historia local. Indiferentemente, como ela seja contada a história, ele pode fazer um pedido pequeno aos ouvintes e eles são compelidos para concordar.

Custo: 1 essência

Teste: Manipulação + Persuasão + astucia, competida pelo autocontrole do ouvinte + **Instinto Primitivo**

Ação: Instantâneoânea

Resultados do teste

Falha dramática: O alvo vê a história como, uma tentativa para manipular os ouvintes. Isto pode fazer o alvo responder com hostilidade. o Cahalith sofre uma penalidade de -1 para todas as ações sociais contra qualquer um que ouviu a história. **Falha:** Não há nenhuma compulsão para o ouvinte obedecer o Cahalith.

Sucesso: Durante o curso de sua história, o Cahalith pode dar um único comande a um ouvinte. Se funcionar, o alvo executará uma tarefa para o Cahalith sem



estar atento da manipulação. O comando deve ser dentro dos confins do conto, e não deve pôr o alvo em perigo. A tarefa deve ser algo que possa ser completada dentro da determinada cena. **Sucesso excepcional:** O ouvinte obedece a compulsão com maior fervor. Em testes futuros que envolvam o ouvinte, o Cahalith obtém +2 a todos os testes Sociais pertinentes.

Por acaso Sonhar (•••)

Histórias contadas na hora de dormir podem ajudar a uma criança a dormir, enquanto a guia para sono tranquilo com sonhos agradáveis. Aqui, o Cahalith, usa aquela idéia para necessariamente não prover sono tranquilo, mas conceder para um ouvinte um sono significativo.

Custo: 1 essência

Ação: raciocínio + Expressão + Pureza

Ação: Instantâneoanea

Resultados do teste

Falha dramática: A história contada antes do alvo dormir e este é assombrando inadvertidamente. O alvo sofre terríveis pesadelos, logo quando o alvo despertar, ele não recebe ponto de Força de vontade. **Falha:** A história na hora de dormir não tem nenhum efeito.

Sucesso: O Cahalith concede o ouvinte efetivamente o Habilidade de augurio Sonhos proféticos, o alvo dorme e tem um sonho significativo com símbolos proféticos. A Interpretação pode ser feita com um teste de raciocínio + Ocultismo, se o alvo não for um Uratha, porém, aquele teste sofre -3 dados.

Cortina de correntes (••••)

Um contador de histórias sábio sabe que quando um inimigo deve ser negociado, a melhor história é uma tragédia. Golpeando um inimigo com qualquer

história que o Cahalith possa criar seguramente, mas com um fim dramático, em uma história que logo lembrará que pode ser mais o próprio fim do ouvinte, e no final das contas serve como uma advertência boa a outros que vão cruzar o caminho do Cahalith. Cahalith com este dom pode contar um conto de aflição tão terrível que o alvo do conto é marcado por um destino com um fim terrível.

Custo: 1 essência

Teste: Manipulação + Expressão + Sabedoria contra a Compostura do alvo + **Instinto Primitivo**

Ação: Instantâneoanea

Resultados do teste

Falha dramática: Não apenas faz a história não mexer com o alvo, mas o ouvinte está atento que o Cahalith estava brincando com o destino dele.

Falha: O Cahalith termina a história dele, mas nada acontece.

Sucesso: A história influencia o ouvinte de um modo obscuro. da próxima vez o jogador do ouvinte (ou narrador) escolher gastar Força

de vontade para acrescentar dados a um teste, a tragédia golpeia e o teste é considerado um fracasso dramático automaticamente. A Força de vontade não é realmente gasta, porém.

Sucesso excepcional: Como acima, mas a força de vontade perdida é permanente.

Magnum Opus (•••••)

as Histórias servem para várias funções para uma matilha: para os lembrar de glórias passadas, educar, ou inspirar a grandeza futura. O potencial de inspiração da história demonstrada atinge seu potencial inteiro com este dom. O contador de histórias tece um conto épico de quão espetacular os sucessos deles serão no futuro próximo, e os ouvintes estão tão inspirados que eles podem executar atos com sucesso além dos sonhos mais selvagens.

Custo: 1 força de vontade e 1 Essência **Teste:** Presença + Expressão + Glória **Ação:** Instantâneoanea
Resultados do teste

Falha dramática: O efeito da história é contra a intenção. da próxima vez o ouvinte gasta Força de vontade para aumentar um teste, nenhum dados é acrescentado ao teste, e o ouvinte ainda perde o ponto.

Falha: Nada acontece.

Sucesso: A história desperta grandeza em seu ouvinte. da próxima vez que o ouvinte gastar Força de vontade para aumentar uma ação, em vez de acrescentar três dados ao teste, ele adiciona três sucessos para o total obtido. Note que o Cahalith pode usar este dom para afetar vários ouvintes, até a sua contagem de **Instinto Primitivo**.

Sucesso excepcional: da próxima vez o ouvinte gasta um ponto de Força de vontade para aumentar uma ação que ação é automaticamente um sucesso excepcional.

OS DONS DA GLORIA

Também descrito em rings of the moon no capítulo visionário (capítulo 4)

Implacabilidade (•)

Raro é a cultura que não tem histórias de grandes heróis que lutaram contra os inimigos deles há dias e dias. História e mito glorificam os guerreiros depois de se manterem por longos períodos quando eles já deveriam

estar mortos, o gladiador que sangra pela barriga, que luta embora a morte seja inevitável, para o pistoleiro, bandido que consegue suportar receber vários tiros para obter sua vingança. Com este dom, o Cahalith em caminho para se gloriar pode ignorar tentativas para o fazer doente ou o envenenar. ele, ri diante da face do perigo graças à tenacidade dele. Para o resto da cena, o personagem adiciona o sua Contagem de glória para os pontos de vitalidade dele.

Custo: 1 essência

Teste: Este dom não requer um teste.

Ação: Instantâneoanea

A Lição Aprendida (••)

Não é o bastante se lembrar das histórias do passado ou fazer um nome para o futuro. Um Cahalith que executa seu papel para a matilha deve poder fazer uso da experiência dele de certo modo para o beneficiar e a todos os sócios da matilha. Com este dom, o Cahalith usa as lições duras para apoiar e as aplicar a confrontações futuras, mostrando onde a matilha entra errada-

mente e como eles podem melhorar da próxima vez. Depois de uma cena onde um Cahalith ou a matilha é ferida e o inimigo ainda escapou, o Cahalith pode ativar este dom. Ativação requer que o Cahalith conte para a matilha uma história sobre o encontro falhado. A próxima vez que a matilha encontrar esses oponentes, eles ganham uma vantagem devido às lições aprendidas do fracasso.

Custo: 1 essência

Teste: Inteligência + Expressão + Glória

Ação: Instantâneo/anea

Resultados do teste

Falha dramática: A história do Cahalith é particularmente inútil ou ensina as lições erradas. Durante o próximo encontro com os oponentes nomeados, os oponentes ganham uma bonificação de +2 para as primeiras ações deles contra o grupo.

Falha: A história não inspira o grupo. Eles não ganham nenhuma bonificação.

Sucesso: A história desperta um senso educacional. Durante a próxima cena onde o grupo encontra os oponentes da história, cada membro do grupo recebe Força de vontade temporária igual à Glória mais alta do grupo. Este ganho pode exceder o máximo de força de vontade. O grupo tem que usar estes pontos em testes contra os oponentes em questão, e estes serão perdidos se não usados ao final da cena.

Sucesso excepcional: A história é algo de uma epopéia. Além dos efeitos de um sucesso, os sócios do grupo cada um desfruta de +1 na Defesa contra os oponentes nomeados para o resto da cena, e não pode ser emboscados pelos inimigos.

Colheita de Fúria Gloriosa (•••)

Que maior ou mais dramática exibição das Pessoas de Glória não é nada perto da forma gauru. Quão poderosa, potente, e no final das contas memorável é assumir a forma de guerra, entrando em uma raiva mortal perigosa. Com isto, pode levar um Cahalith a Gauru e utilizar essa como uma máquina de guerra que traz Glória sangüinaria para ele. Este dom deve ser ativado no momento em que o personagem entra em Kuruth. Qualquer hora que o caráter mata outra criatura viva na forma de Gauru com a Raiva Mortal, ele

ganha uma série de gratificações cumulativas que

aumentam com cada indivíduo morto.

Ele ganha:

- +1 para atacar
- Um ponto de Força de vontade (entretanto não além do máximo permitido pelo personagem)
- +1 para Defesa

Assim, se o caráter mata três indivíduos—seja eles cães de guarda, assassinos mortais, ou outros lobisomens—ele agora tem +3 atacar para atacar, +3 para a Defesa dele, e três novos pontos de Força de vontade. As bonificações para atacar e defender desaparecem depois da fúria mortal acabar. Porém, os pontos de Força de vontade permanecem até serem gastos ou caso contrário perdidos.

Custo: 1 essência

Teste: Este dom não requer um teste.

ção: Reflexa

O glorioso fortalecimento (••••)

Sempre que o Cahalith gasta Força de vontade, ela soma a contagem de Glória dele para os testes em vez de +3. No caso de ações resistidas, também acrescenta ao invés a Glória para características de resistência em vez do normal +2. **Custo:** 1 essência

Teste: Este dom não requer um teste. **Ação:** Reflexa

A Lenda esta viva (•••••)

Quando o Cahalith testemunhar morte, ele pode a virar os seus olhos ou ela pode contar uma história. Durante uma cena onde ele vê outro Uratha morrer, o Cahalith pode ativar esse dom e desenvolver uma história para contar em honra do caído. A morte não é em vão, como os objetos pegos o Cahalith também toma uma lição, aprende com ela e inspira os outros, e inspira outros com esta. Quando o Cahalith contar a história, ele escolhe um elemento do conto a enfatizar. Ao investir um pouco da alma dele na história, ele aprende uma única característica envolvida na história. Esta pode ser uma Habilidade ou um dom possuído pelo caído. Depois, a ajuda da história inspira outros para aprender a mesma coisa. Este Presente só funciona uma vez por morte testemunhada, e apenas para Urathas caídos.

Custo: 3 essência

Teste: Inteligência + Expressão + Glória, com uma penalidade -1 penalidade por ponto da característica que o alvo agonizante possui que o Cahalith deseja adquirir.

Ação: instanea

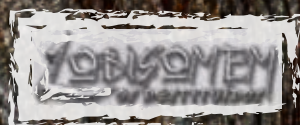
Resultados do teste

Falha dramática: A história é uma desgraça para o memória do caído. Não só não faz a característica se manifestar no Cahalith, mas durante as próximas sete noites é ele sera sitiado por pesadelos do Uratha caído. Ela não ganha nenhum ponto de Força de vontade ao despertar durante este tempo.

Falha: Com fracasso, a história do Cahalith não é magnífica o bastante para transferir a característica.

Sucesso: A história é suficientemente. Quando ele conta a história do caído, os ouvintes subtraem da experiência do falecido um ponto por sucesso ao tentar aprender as habilidades dele. Isto não reduzirá o custo de uma característica e o caráter pode fazer apenas uma tentativa para ajudar a outros a adquirir este conhecimento. Além disso, o personagem pode automaticamente comprar pontos na Habilidade escolhida ou caminho dos dons pela metade do custo de experiência normal. Ele pode contar apenas a história do caído uma vez por sessão de jogo.

Sucesso excepcional: Com sucesso excepcional, o A história de Cahalith está tão inspirada que qualquer hora que ele falar isto para ajuda outros, eles ganha um ponto de experimenta por ouvirem ela.



O LIVRO
DOS
LOBOS