

LOBISOMEN

Estado do Narrador

Nação Garou
Grupo de Traduções









A Litania

Não te Acasalarás Com Outro Caron

Combate a Wyrm Onde Ela Estiver e Sempre Que Proliferar

Respeita o Território do Próximo

Aceita uma Rendição Honrosa

Submete-te aos Caron de Posto Mais Elevado

Oferece o Primeiro Quinhão da Matança aos de Posto Mais Elevado

Não Provarás da Carne Humana

Respeita Agnelas Inferiores a Ti: Todos Pertencem a Gaia

Não Erguerás o Vén

Não Serás um Fardo Para Ten Povo

Não Desafiarias o Líder em Tempos de Guerra

Pode-se Desafiar o Líder em Tempos de Paz

Não Tomarás Qualquer Atitude Que Provoque a Violação de um Caern

Armas de Longo Alcance

Tipo	Dano	Alcance	CdT	Pente	Ocultabilidade
Revólver de pequeno calibre					
S&W M640 (.38 Especial)	4	12	3	6	B
Revólver de grosso calibre					
Colt Anaconda (.44 Magnum)	6	35	2	6	C
Pistola semi-automática de peq. calibre					
Glock 17 (9mm)	4	20	4	17+1	B
Pistola semi-automática de grosso calibre					
Sig P220 (.45 ACP)	5	30	3	7+1	C
Fuzil					
Remington M700 (30.06)	8	800	1	5+1	N
Submetraladora peq.*					
Ingram Mac-10 (9mm)	5	25	3	30+1	C
Submetralhadora grd.*					
H&K MP5 (9mm)	4	50	3	30+1	I
Fuzil de assalto*					
Steyr-AUG (5,56mm)	7	150	3	42+1	N
Espingarda de Caça					
Ithaca M-37 (calibre 12)	8	20	1	5+1	I
Espingarda semi-automática					
Fianchi-Law (calibre 12)	8	20	3	8+1	I
Arco curto**	4	60	1	1	N
Arco longo**	5	120	1	1	N
Besta**	5	90	1	1	I

Dano: Todo dano causado por armas de fogo e arcos é considerado letal.

Alcance: A essa distância (em metros), a dificuldade é igual a 6. Ao dobro dessa distância, a dificuldade é igual a 8. A menos de 1,80 metros, a dificuldade é igual a 4.

Cadência de Tiro (CdT): O número máximo de balas ou rajadas curtas que uma arma pode disparar num único turno.

Pente: O número máximo de balas que a arma é capaz de carregar. Algumas armas podem ter o pente cheio com uma bala na agulha; essa capacidade é indicada por + 1.

Ocultabilidade: Veja a tabela de Armas Brancas

* A arma é capaz de realizar disparos em modo automático, rajadas curtas e efeito “mangueira”.

** É preciso uma ação para colocar uma nova flecha em arcos longos e curtos e esticar a corda; as bestas requerem duas ações automáticas para serem recarregadas.

Delírio

Força de Vontade	% da População	Esquece?	Reação
1	10%	Sim	Medo Catatônico: O ser humano esmorece e choraminga, ou talvez chegue a desmaiar.
2	20%	Sim	Pânico: O ser humano corre de medo, tentando se distanciar o máximo possível do Garou.
3	18%	Sim	Descrença: O ser humano se recusa a aceitar o que vê, e vai provavelmente se recolher a um canto e olhar fixamente para a "alucinação" até ela passar.
4	15%	Sim	Selvageria: O ser humano toma algum tipo de atitude agressiva, seja disparar uma arma (entretanto, ele não terá presença de espírito suficiente para recarregar), atirar vasos ou até mesmo pular sobre o "monstro".
5	13%	Sim	Terror: Parecido com o pânico, exceto que com um pouco mais de racionalidade. O ser humano se mostrará racional o bastante para trancar as portas que deixa para trás ou entrar num carro e fugir.
6	10%	Sim	Conciliação: O ser humano tentará conversar e negociar com o Garou, além de fazer qualquer coisa para não sair machucado.
7	7%	Não, mas racionaliza	Medo controlado: Talvez essa pessoa seja um soldado. Apesar de aterrorizada, ela não entrará em pânico. O ser humano fugirá ou lutará como for apropriado, mas continuará controlando suas ações.
8	5%	Não, mas racionaliza	Curiosidade: Estas pessoas são perigosas porque recordam o que viram (mais ou menos) e podem muito bem investigar melhor o assunto. Teóricos da conspiração e criptozoólogos geralmente pertencem a esta categoria.
9	1,5%	Não	Sede de sangue: Nos rincões mais remotos da mente do ser humano, ele recorda as depredações dos Garou e se recusa a continuar a aceitá-las. Está amedrontado, mas com raiva, e vai se lembrar do Garou e provavelmente tentará caçá-lo.
10	0,5%	Não	Sem reação: O ser humano não tem um pinga de medo do Garou e nem se incomoda com a presença dele. Nem mesmo os Parentes são tão estoicos, de modo que os Garou tendem a desconfiar muito dessas pessoas.

Armas Brancas

Arma	Dificuldade	Dano/Tipo	Ocultabilidade
Cassetete	4	Força/C	B
Corrente	5**	Força/C	C
Bastão	6	Força+1/C	N
Clava	6	Força+2/L	N
Faca	4	Força/L	B
Porrete	5	Força+1/C	I
Espada	6	Força+2/L	I
Machado	7	Força+3/L	N
Arma de Haste	7	Força+3/L	N
Klaive*	6	Força+2/A	C
Grã-Klaive*	7	Força+3/A	I

Dificuldade: A dificuldade normal para usar a arma.

Dano: O número de dados de dano lançados para a arma.

Tipo: C = Por Contusão L = Letal A = Agravado

Ocultabilidade: B = Bolso, C = Casaco, I = Impermeável, N = Não se Aplica

*Estas armas são de prata e infligem aos Garou dano não passível de absorção.

** A corrente pode ser usada para enredar um dos membros do oponente com dificuldade +1.

Demonstrações de Força

Parada de Dados	Demonstração	Carga
1	Amassar uma lata de cerveja	20 kg
2	Quebrar uma cadeira	50 kg
3	Arrombar uma porta de madeira	125 kg
4	Partir uma tábua de 5x10 cm	200 kg
5	Arrombar uma porta corta-fogo	325 kg
6	Arremessar uma motocicleta	400 kg
7	Virar um carro pequeno	450 kg
8	Quebrar um cano de chumbo de três pol.	500 kg
9	Atravessar uma parede de cimento	600 kg
10	Rasgar um tambor de aço com um soco	750 kg
11	Atravessar uma chapa de metal de uma pol. com um soco	1.000 kg
12	Quebrar um poste de luz feito de metal	1.500 kg
13	Arremessar um carro	2.000 kg
14	Arremessar um furgão	2.500 kg
15	Arremessar um caminhão	3.000 kg

Saltos

Tipo de Salto	Metros por Sucesso				
	Hominídea	Glabro	Crinos	Hispo	Lupina
Vertical	0,6	0,9	1,2	1,5	1,2
Horizontal	1,2	1,2	1,5	1,8	2,1

Renome

Ragabash

Posto	Qualquer Combinação
1 (Cliath)	3
2 (Fostern)	7
3 (Adren)	13
4 (Athro)	19
5 (Ancião)	25

Theurge

Posto	Glória	Honra	Sabedoria
1 (Cliath)	0	0	3
2 (Fostern)	1	0	5
3 (Adren)	2	1	7
4 (Athro)	4	2	9
5 (Ancião)	4	9	10

Philodox

Posto	Glória	Honra	Sabedoria
1 (Cliath)	0	3	0
2 (Fostern)	1	4	1
3 (Adren)	2	6	2
4 (Athro)	3	8	4
5 (Ancião)	4	10	9

Ciallard

Posto	Glória	Honra	Sabedoria
1 (Cliath)	2	0	1
2 (Fostern)	4	0	2
3 (Adren)	4	2	4
4 (Athro)	7	2	6
5 (Ancião)	9	5	9

Ahroun

Posto	Glória	Honra	Sabedoria
1 (Cliath)	2	1	0
2 (Fostern)	4	1	1
3 (Adren)	6	3	1
4 (Athro)	9	5	2
5 (Ancião)	10	9	4

Dificuldades e Sucessos

Dificuldades

3	Fácil (operar uma máquina de refrigerantes pouco confiável)
4	Rotineiro (trocar um pneu)
5	Equilibrado (instalar um videocassete)
6	Médio (disparar uma arma)
7	Desafiador (trocar o sistema de som de um carro)
8	Difícil (consertar um motor danificado)
9	Extremamente difícil (consertar o tal motor sem as peças apropriadas)
10	Quase impossível (entrar num carro em alta velocidade pela janela)

Margens de Sucesso

Um Sucesso	Mínima (manter uma geladeira funcionando até o técnico chegar)
Dois Sucessos	Moderada (criar uma peça de artesanato feia, mas útil)
Três Sucessos	Total (consertar algo para que pareça "novo")
Quatro Sucessos	Excepcional (consertar um carro e torná-lo mais eficiente)
Cinco Sucessos	Fenomenal (criar uma obra-prima)

Testes de Fúria

As condições a seguir podem pedir um teste de Fúria, a critério do Narrador.

- Situação embaraçosa ou humilhante (falha crítica num teste importante)
- Qualquer emoção forte (luxúria, raiva, inveja)
- Fome extrema
- Confinamento, desamparo
- Ser provocado por um inimigo
- Grandes quantidades de prata na área
- Ser ferido ou ver um companheiro de matilha ferido

Dificuldade dos Testes de Fúria

Apesar de não serem realmente verdadeiras, aquelas velhas histórias de lobisomens que se transformam durante a lua cheia têm alguma base em fatos.

Fase da Lua	Dificuldade
Nova	8
Crescente	7
Meia-Lua	6
Minguante	5
Cheia	4

A dificuldade será reduzida em um ponto se, por acaso, for a lua do augúrio do personagem. O Garou na forma Crinos também subtrai um ponto de dificuldade. Esses modificadores não são cumulativos.

Níveis de Vitalidade

Parada de Dados Penalidade de Movimentação

Escoriado		O personagem se acha apenas ligeiramente escoriado e não está sujeito a nenhuma penalidade nos dados.
Machucado	-1	O personagem está machucado superficialmente, mas não tem nenhuma dificuldade de movimentação.
Ferido	-1	O personagem recebeu pequenos ferimentos e sua movimentação se encontra moderadamente inibida (metade da velocidade máxima de corrida).
Ferido Gravemente	-2	O personagem recebeu dano significativo. Ele é capaz de caminhar, mas não correr. Neste nível, o personagem não consegue se deslocar e depois atacar. Ele perde dados ao se mover e atacar no mesmo turno.
Espancado	-2	O personagem está gravemente ferido e só consegue mancar a cerca de três metros por turno.
Aleijado	-5	O personagem se encontra desastrosamente ferido e só consegue se arrastar a cerca de um metro por turno.
Incapacitado		O personagem é incapaz de se movimentar e provavelmente está inconsciente.

Tabela de Experiência

Característica	Custo
Atributo	nível atual x 4
Habilidade	nível atual x 2
Nova Habilidade	3
Dom	nível do Dom x 3
Dom de outro(a) raça/augúrio/tribo	nível do Dom x 5
Fúria	nível atual
Gnose	nível atual x 2
Força de Vontade	nível atual



Proteção

Proteção	Nível	Penalidade na Destreza
Roupas Reforçadas	1	0
Colete Blindado	2	1
Colete de Kevlar	3	1
Casaco Balístico	4	2
Equip. de Tropa de Choque	5	3

Armas de Arremesso

Arma	Dificuldade	Dano/Tipo	Ocultabilidade
Faca	6	Força/L	B
Shuriken	7	3/L	B
Pedra	5	Força/C	variável
Lança	6	Força + 1/L	N

Exemplos de Premiação de Renome

Cilória

Exemplo de Comportamento

Demonstrar bravura em circunstâncias quase letais; participar de um desafio justo.
Sobreviver a um ferimento incapacitante; derrotar uma ameaça secundária.
Derrotar uma ameaça mediana; sobreviver a um Reino Umbral hostil.
Derrotar uma ameaça forte; morrer ao defender um caern (póstuma).
Derrotar uma ameaça muito poderosa; sacrificar-se para salvar um caern e seus defensores.
Recusar qualquer posição na seita; ser acometido pelo frenesi da raposa.
Não impedir que um caern seja invadido pela Wyrn.
Covardia consciente que tenha como resultado a morte de um outro Garou.

Prêmio

1
2
3
5
7
-1
-3
-5

Honra

Exemplo de Comportamento

Ajudar a proteger um caern; prestar serviços regulares à seita durante um mês.
Celebrar um ritual de assembléia ou de punição; participar de um desafio justo; proteger um ser humano indefeso.
Mediar uma disputa com justiça e imparcialidade; proteger o Véu encobrendo incidentes que possam revelar a existência dos Garou aos seres humanos.
Ser verdadeiramente em face de extrema adversidade; morrer ao proteger um caern (póstuma); proteger um lobo indefeso.
Suportar tortura para proteger um companheiro Garou; sacrificar-se para salvar um caern e seus defensores.
Falar sem permissão numa assembléia; não proteger um ser humano indefeso; falar mal de uma outra tribo (dependendo da circunstância).
Recusar qualquer posição na seita; não ter prestado serviços regulares ao caern no último mês.
Comprometer/rasgar o Véu; não proteger um Garou indefeso.

Prêmio

1
2
3
5
7
-1
-3
-5

Sabedoria

Exemplo de Comportamento

Aprender um novo ritual; criar um amuleto; curar um companheiro Garou (não da própria matilha) com altruísmo.
Dar bons conselhos; descobrir um fetiche depois de seguir sinais místicos e conselhos; invocar o avatar de um Incarna.
Revelar, com provas incontestáveis, que uma área ou objeto pertence "à Wyrn"; completar com sucesso uma demanda espiritual; vencer alguém (o que inclui espíritos) num torneio de charadas.
Proferir um alerta profético que posteriormente se torne realidade; dar fim a uma ameaça sem danos sérios a qualquer Garou.
Descobrir um caern antigo que estava perdido; descobrir ou criar um novo Dom.
Recusar qualquer posição na seita; sucumbir ao frenesi; ausentar-se de um Ritual de Assembléia.
Ter más relações com os Parentes das redondezas; atacar uma força muito mais poderosa sem ajuda.
Quebrar acidentalmente um fetiche poderoso e necessário.

Prêmio

1
2
3
5
7
-1
-3
-5

Esquema de Montagem do Escudo

Material necessário:

- 01 folha de Papel Cartão (fácil de encontrar em qualquer papelaria). Ele é um pouco maior do que uma folha de cartolina e é o mais indicado para esse material;
- Estilete ou tesoura (de preferência o estilete, pois ele é mais indicado para esse serviço);
- Régua plástica ou de metal;

Sobre a impressão do escudo:

Para que o escudo fique com um acabamento bom, eu sugiro que as impressões sejam feitas em uma gráfica.

O papel indicado é o couche adesivo brilhoso ou couche adesivo semi-brilho.

A impressão em impressoras jato de tinta também fica boa, mas como é um material de manuseio constante, logo ele irá borrar.

Como montar o escudo

Após aplicar a impressão em um dos lados primeiro, cortar o excesso do papel e cuidadosamente colar as impressões no lado oposto, tendo sempre o cuidado de conferir se ele esta alinhado com a parte de dentro.

Como aparece no esquema de montagem, as impressões das bordas são um pouco menores do que as duas impressões internas. O motivo disso é que quando montado e dobrado, as extremidades serão dobradas para o centro e essa pequena redução garante que as dobras sejam perfeitas, sem amassar o escudo.

Após colado e as extremidades devidamente recortadas, cuidadosamente dobre o material para que fique no formato indicado.

Sugiro que após terminar de montar o escudo, o mesmo fique algumas horas embaixo de um peso (vários livros de preferência) para que ele fique plano, já que no transporte da papelaria ate a sua casa o Papel Cartão irá enrolado.

Mais um Projeto



LEGENDAS

CORTAR AQUI

DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA

PAPEL CARTÃO

CORTAR AS BORDAS

PARTE DE FORA



LEGENDAS

— — — — — CORTAR AQUI — — — — —

— — — — — DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA — — — — —

LEGENDAS

— — — — — CORTAR AQUI — — — — —

— — — — — DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA — — — — —

LEGENDAS

— — — — — CORTAR AQUI — — — — —

— — — — — DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA — — — — —

 CORTAR AS BORDAS

 CORTAR AS BORDAS

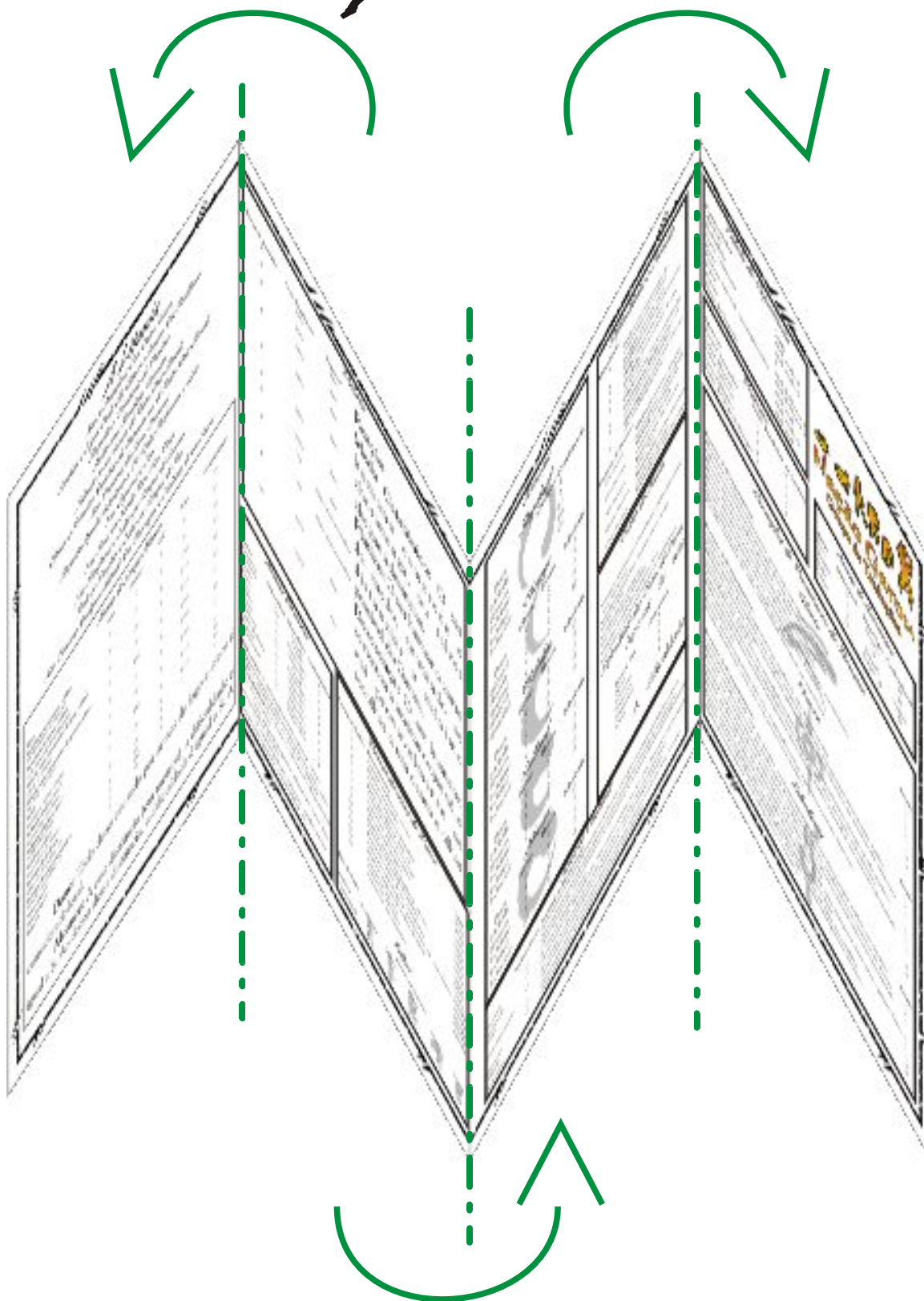


LEGENDAS

CORTAR AQUI

DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA

Visto por dentro



LEGENDAS

--- CORTAR AQUI ---

--- DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA ---

Visto por fora

