

BASTET

O Crepúsculo



Um livro com regras resumidas para Personagens Bastet

BASTET

O Crepúsculo

As 9 Tribos do Crepúsculo

Houve um tempo em que escolhemos andar sozinhos. Agora existem tão poucos de nós sobrando que nos consideramos afortunados por ainda termos esta escolha.

Créditos

Conteúdo: o conteúdo desse livro foi retirado ou baseado nas informações dos seguintes livros:

- Livro do jogador de Lobisomem 2ed.
- Hengeyokai: Os Metamorfos do Oriente
- Livro da Raça Metamórfica: Bastet
- Livro das Raças Metamórficas
- Os Registros Prateados

Tradução: Território Bastet, Garras da Lua HP, Ed. Devir, Nação Garou, Matusalém Capadócio.

Revisão: Matusalém Capadócio.

Tratamento de imagens: Matusalém Capadócio

Design da capa: Matusalém Capadócio

Diagramação: Matusalém Capadócio

O que há de novo nessa edição?

Nessa nova edição você encontrará a mais:

- Tradução dos dons que faltavam.
- Tratamento de todas as imagens do livro.
- Capa e Contracapa estilizadas.
- Organização dos capítulos por paginas.
- Correção dos erros nos títulos.
- Ficha completa de Bastet traduzida.
- Apêndice com informações adicionais incluído

Notas aos camaradas da internet:

aos camaradas que pretendem postar esse livro em seu sitio ou pasta de compartilhamento:

BASTET NÃO É HOMEM-ONÇA! HOMEM-ONÇA É UMA DAS TRIBOS BASTET, OS BALAM. NÃO TIREM O TODO PELO COTOCO.

Se querem nominá-lo, a nomenclatura ideal é “homem-felino” ou algo próximo disso.

Notas da Edição:

A Possibilidade de trazer aos olhos dos jogadores da língua portuguesa a chance de poderem jogar com essa magnífica raça metamórfica por si só já vale todo o esforço exigido para a tradução dos dons que faltavam.

Esse livro ainda não é a versão definitiva de um suplemento completo para jogar de Bastet, mas é mais do que suficiente para o divertimento de todas as mesas de Lobisomem entre nós, lusófonos.

Bom jogo a todos!

- O Matusalém Capadócio

“Somos um exército de sonhadores, por isso somos invencíveis; como não ganhar com esta imaginação?!(...) não podemos ou, melhor dizendo, não merecemos perder.”

- Sub-Comandante Marcos, líder do Movimento Zapatista



Capela Ercias Dagi:

<http://capelaerciasdagi.multiply.com>

Esse livro foi editado e compilado pela Capela Ercias Dagi sem fins comerciais, Distribua essa copia a todos que puder e, por favor

NÃO A VENDA!

Impresso na sua casa



BASTETS

O Crepúsculo

Índice

O Mundo dos Bastets	5
as 9 Tribos	16
Características	54
Apêndice	86



P. N. SPENCER '91

O mundo dos Bastets

Lendas

Dragão de Silício abre o seu computador portátil e fala: Este conto sobre os Bastet me foi mandado por e-mail a algumas semanas atrás.

Os filhos do Dragão foram encarregados com as lembranças de tudo o que aconteceu para que as gerações futuras pudessem buscar esta sabedoria. Os filhos do Lobo foram encarregados com a defesa de Gaia contra todos os males. Gaia pensou que estes dois seriam o bastante, mas logo começou a ouvir reclamações. Dragão reclamou que seus filhos não podiam viajar para muito longe dos rios, e portanto, não poderiam se lembrar de coisas sobre as quais eles não tinham conhecimento. Lobo ficou frustrado com a facilidade com que suas criaturas eram conduzidas para armadilhas ou surpreendidas pelas táticas do inimigo. Como eles poderiam planejar um ataque sem saber contra quem estavam lutando? Portanto, Gaia prometeu encontrar-lhes um aliado que pudesse espionar os acontecimentos de terras distantes' ou reunir informações sobre Seus inimigos.

Ela procurou em toda Sua criação, em busca de um espião apropriado, até que ficou muito cansada e parou para descansar durante a noite. Toda a Sua procura havia resultado em nada. Então Ela percebeu o brilho da luz da lua em um par de olhos. "Quem está aí?" Ela perguntou, e Gato deu um passo à frente. Gaia pensou: Com olhos como esses, ele deve ser capaz de ver muito bem, e é certamente furtivo o suficiente para espionar Meus inimigos. E assim, Ela encarregou os filhos do Gato como Seus olhos no mundo e espiões dos segredos que seus outros filhos tinham que conhecer.

Gato não gostava que lhe dissessem o que fazer, mas não podia discutir com Gaia. Gato também tinha inveja do Dom que havia sido dado aos filhos do Lobo e do Dragão. Seus filhos não haviam sido ensinadas com estes truques quando ele foi encarregado com o seu dever. Lobo e Dragão evitavam os lugares dos humanos e desperdiçavam seu Dom, enquanto ele achava os homens infinitamente fascinantes. Mesmo assim, ele não tinha escolha senão fazer como lhe fora pedido.

Logo, Dragão e Lobo vieram para Gaia com as mesmas reclamações de antes. "Tu nos prometeste um aliado," disseram.

"E dei-lhes um," replicou Gaia, chamando Gato diante Dela. Eu sei que seus filhos não falharam com seu dever, então por que eles não compartilham suas descobertas com os filhos do Dragão e do Lobo?" Gato, que estava cumprindo seu dever de má vontade, pensou em como poderia tornar esta situação favorável para ele.

"O trabalho de meus filhos está incompleto. Os locais de homens estão cheios de segredos mas não dispõem de muitos lugares onde meus filhos possam se esconder. Os homens fogem de medo quando meus filhos chegam muito perto, e portanto, eles não podem aprender os segredos dos homens. Eles não queriam entregar relatórios incompletos, pois isso pode ser tão prejudicial quanto nenhum relatório."

"Muito bem," disse Gaia. "Agora vocês também podem tomar a forma dos homens a fim de aprender seus segredos."

Gato ficou satisfeito ao conseguir o que queria. Seus filhos partiram para aprender os segredos dos homens, e foi assim que os Bastet foram criados.

Quando Dragão e Lobo vieram novamente diante de Gaia, eles reclamaram que Gato ainda não lhes contava o que havia aprendido. Gaia novamente convocou Gato e perguntou por que ele não havia compartilhado seus segredos. Gato retrucou, "E impossível compartilhar um segredo, pois uma vez que o faça, ele não é mais um segredo." Gaia percebeu então que não conseguiria nada com Gato e ficou zangada por ele tê-la manipulado. "Muito bem! Você pode manter seus segredos, mas faça-o bem - pois eles justificarão sua eliminação."

A próxima vez que Gaia escolheu uma criatura para ser Seus olhos, ela escolheu mais sabiamente.

Introdução

Pequenino, eu gostaria de ver alguém - profeta, rei ou deus - persuadir mil gatos a fazer alguma coisa ao mesmo tempo.

-- Neil Gaiman, "A Dream of a Thousand Cats" (de The Sandman)

Os Bastet em geral tem um personalidade muito forte, e todos eles são curiosos ao extremo. Como a maioria dos gatos o é não se espanta que esses também o fossem. A maioria deles costuma vagar pelo mundo, com exceção a algumas poucas tribos que são ligadas a suas terras natais. E mesmo essas vagam pela terra em que está ligada.

O que mais os diferencia dos outros metamorfos é o fato deles não terem uma auto-imagem de tribo. Eles pertencem a uma sociedade muito individualista, o que faz com que eles tenham uma certa distância uns dos outros, e a escassez de seus membros facilita essa distância. É muito raro você encontrar dois homens-gato na mesma cidade. Até mesmo nas grandes metrópoles isso é raro.

O que impulsiona os Bastet são os segredos. Qualquer tipo, de qualquer um. Eles querem saber tudo, serem os guardiões do conhecimento e são chamados de "Olhos de Gaia" e de "Guardiões dos Segredos". E não receberam esses nomes por nenhuma razão, sua característica curiosa aliada com seus dons os faz perfeitos espiões. E eles trocam os segredos entre si constantemente.

Ainda, sua paixão por segredos é uma maldição. Cada uma das tribos carrega 3 segredos, os segredos capazes de destruí-los. Eles chamam esses segredos de Yava. E quem possuir esses três segredos, além de poder usá-los contra os integrantes da tribo, fica mais protegido dos poderes da mesma e seus próprios poderes funcionam com mais força sobre eles.

Bom a essa hora você já deve estar se perguntando como eles fazem essa "troca" de segredos. Afinal eles são individualistas, dispersos e raramente se encontram. É aí que entra o Taghairm uma reunião ritual entre os Bastet das proximidades que ocorre normalmente uma vez ao ano, ou quando ocorrem imprevistos, e normalmente na lua cheia (que facilita os rituais praticados durante o Taghairm). Nos Taghairm os Bastet se reúnem para trocar informações gerais e segredos, místicos ou não.

Os seus maiores segredos são escondidos na forma de Tahla, isto é, em forma de uma charada ou de uma história. Assim só os mais espertos e sábios vão realmente entender o que se está sendo dito, enquanto o restante fica sem saber realmente o que foi dito. Então só quem realmente merece saber esse segredo fica com a informação. É assim que os Bastet passam seus Dons.

Como todos os metamorfos eles acreditam em uma Trindade que comanda o universo, uma criando (Nala), outra dando forma fixa ao que foi criado (Rahjah) e outra destruindo o que foi formado e devolvendo a criatrix (Cahlash). E ainda em mais uma entidade que é a corrupção materializada que eles chamam de Asura, e que os Garou conhecem como Wyrn.

Historia e Tradições

Os Bastet adoram seu papel de "olhos" de Gaia, função que lhes valeu respeito relutante e desconfiança eterna entre os Garou. A curiosidade, os modos graciosos e a arrogância dos felinos repugnam muitos lobisomens, assim como sua vaidade e sensualidade. Os Bastet, da sua parte, vêem seus primos como rudes, sujos e estúpidos.

De acordo com a lenda dos Bastet, Gaia, chamada de Mãe do Povo Gato, criou os Bastes para vigiar suas crianças humanas. A inventividade da humanidade fascinou os Bastes, que passaram a gostar de observar os homens à distância. Esta apreciação não impedia muitos Bastet de devorarem ocasionalmente um humano, mas em sua maioria, os Bastes tratavam os homens com boa vontade. Os adoradores de gatos do Egito desenvolveram-se durante esse período.

O Impergium abriu no relacionamento entre os Bastes e os Garou uma ferida que jamais cicatrizou. Embora os homens-gato tenham defendido que a expansão humana adequava-se ao propósito de Gaia, a verdadeira objeção ao Impergium provavelmente derivou do gosto dos Bastet pelos brinquedos dos humanos. Até recentemente, os Bastes guardavam um grande rancor contra seus primos Garou, mas os eventos do século passado levaram muitos Bastet a concluírem que os lobisomens poderiam ter estado certos em seus atos.

Quando os conquistadores armados com pistolas e espingardas chegaram à África, e ao Novo Mundo, os Bastet e os grandes gatos foram caçados por sua ferocidade e beleza. Há muitos Bastet que gostariam de acertar as contas com a humanidade, e que aproveitarão qualquer oportunidade de fazer isso.

Os homens-gato atraíram estranhos companheiros. Segundo os rumores, os Peregrinos Silenciosos têm aliados entre os Bastes. Os homens-gato também parecem ter desenvolvido relacionamentos com vampiros e magos, o que não melhora em nada sua reputação entre os Garou. Para os Bastes, essas alianças são educativas. Pode haver melhor forma de vencer a Wyrms do que aprender seus segredos na fonte? Para os Garou, os atos dos Bastet fedem a traição.

Em geral, os gatos são um mistério, e os Bastet gostam disso. Em contraste com os Garou, os homens-gatos são solitários. Todos os Bastet são iguais aos olhos da Mãe do Povo-Gato, embora os homens-gato de idade avançada ou grande habilidade e sabedoria recebam seu devido respeito. Em geral, os homens-gato são muito fiéis às pessoas com quem se relacionam bem. Aqueles que ganham a afeição e um Bastet ganham um amigo para toda a vida.

As Nove Tribos são os grupos aristocráticos dos Bastet, baseados mais a partir de raça que de crença. A identidade dos Bastet é baseada na raça e no comportamento, não na aliança de grupo. Cada tribo tem algum propósito entre o Povo, que geralmente é relacionado com o local de origem da tribo. Embora os homens-gato absorvam poder da lua cheia, eles não são ligados a Augúrios da mesma forma que os Garou. As três características mais proeminentes do comportamento dos Bastet são: curiosidade, limpeza e apego às tradições do clã. Os homens-gato consideram seu dever e direito divino saber tudo sobre qualquer coisa. Se um homem-gato achar que você sabe um segredo, ele fará praticamente qualquer coisa necessária para descobrir que segredo é esse. Os homens-gato se irritarão imediatamente se pensarem que alguém está escondendo alguma coisa deles.

Da mesma forma, os Bastet sabem ficar com a boca fechada. Embora eles sejam fofos quando incuráveis quando conversam entre si, eles possuem um prazer perverso em ver os outros se roerem de curiosidade. Alguns minutos passados com um homem-gato risonho e silencioso é o bastante para enlouquecer qualquer um que queira obter uma informação. Meticulosidade compulsiva é outra marca registrada dos Bastet. Na forma Hominídea, Felina ou qualquer outra, os homens-gatos são sempre impecavelmente limpos. Um Bastet em combate pode até mesmo interromper momentaneamente uma luta para se pentear. Os homens-gatos consideram seus primos lupinos irremediavelmente desleixados.

A maioria dos Bastet costuma fazer o que lhes der na telha. Essa aparente rebeldia torna os Bastet difíceis de se confiar. Porém, num nível mais profundo, os Bastet assumem muito seriamente seu papel de predadores atentos. Os homens-gato ligam muito pouco para a opinião dos outros. A honra pessoal, contudo, possui um grande peso.

Sociedade

Os Bastet são criaturas solitárias que se relacionam com outras durante períodos de tempo curtos. Com a exceção dos Simba, os homens-gato não mantêm uma sociedade própria. Durante as luas cheias, os homens-gato poderão convergir para uma área para uma espécie de assembléia, chamada sarau. Ali, eles trocam informações, contam histórias e entoam canções. Outras criaturas não são bem-vindas num sarau; qualquer um que seja pego espionando é imediatamente caçado e reduzido a pedaços.

Os Saraus costumam ser comandados por um único Bastet. O anfitrião oferece seu Reino e garante salvo conduto para todos os Bastet que tiverem comparecido. É considerado uma terrível falta de educação convidar indivíduos que não sejam Bastet. Como os Bastet raramente se distanciam de suas terras nativas, uma tribo normalmente dominará um determinado Sarau.

A despeito do estereótipo felino, os homens-gato dão pouco valor a divisões tribais e preconceitos. Não é normal que uma pessoa torne-se amigo de um homem-gato, mas isso não é impossível, desde que o homem-gato em questão considere sua companhia valiosa. Uma das medidas para se obter fama entre os homens-gato é colecionar fofocas. Descobrir segredos e espalhá-los entre o Povo é a melhor forma de se obter respeito; os gatos são os olhos de Gaia. Estragar uma trama da Wyrms também concederá uma dose de fama. A despeito de sua fachada de frieza, os Bastet são inimigos ferozes da Wyrms.

Raças

Os homens-gatos acasalam-se de forma muito semelhante aos lobisomens. Os Bastet, contudo, entram no cio apenas uma vez por ano. Durante esse período, os homens-gatos procuram por parceiros adequados, sejam humanos ou felinos. Os filhotes são criados por uma família adotiva e observados à distância por seu pai ou mãe Bastet. Às vezes, os homens-gato apontam algum outro Bastet como padrinho ou madrinha, para também observar os filhotes. Na adolescência, o mentor recolhe o filhote e lhe ensina as tradições do Povo. O mentor assume a criação do filhote por um ano, período depois do qual o filhote é considerado um Bastet adulto, ficando livre para prosperar ou perecer.

Como os homens-gato são férteis apenas uma vez por ano, os genes metamorfos são mais fortes que nos Garou. Mesmo assim, a maioria das cópulas não produzirá outro homem-gato (apenas 3 em 10 podem ser Bastet). Devido à natureza solitária dos homens-gato e o contínuo desaparecimento dos ambientes apropriados aos grandes felinos, os Bastet são cada vez mais raros.

Frenesi

Os Bastet têm a cabeça mais fria que seus primos lupinos. Mesmo assim, eles ainda são vulneráveis ao frenesi, particularmente as tribos Khan e Balam. Em geral, as circunstâncias precisam ser extremas para que um homem-gato seja levado ao frenesi, mas em situações como encarar fogo, ser encurralado ou ter seu Território Umbral violado, os Bastet testarão sua Fúria. Para todos os Bastet, com exceção dos Khan e dos Balam, aumente a dificuldade do frenesi em dois pontos.



Percorrendo Atalhos

Os Bastet, ao contrário de muitas outras criaturas-lobo, não podem simplesmente entrar na Umbra. A habilidade de penetrar na película não lhes é natural. Ao invés disso, eles precisam possuir o Dom: Caminhar Entre Mundos.

Mas os Bastet possuem um relacionamento diferente, e sob muitos aspectos mais forte com o mundo espiritual, na forma de seus Territórios Umbrais. Através do Ritual de Posse, o Bastet reivindicará uma porção da Umbra Rasa cercando seu território terrestre. Ele separa esta porção do restante da Umbra, e ali faz seu covil. Depois que tini Bastet estabelece seu Território Umbral, ele pode entrar e sair: se reino, percorrendo atalhos, com grande facilidade; contudo, não poderá ir a qualquer outra parte da Umbra sem o uso do Dom apropriado. Veja mais detalhes sobre os Territórios Umbrais.

Totens

Os Bastet são auto-suficientes. Embora eles se socializa em com qualquer um com quem possam aprender um segredo, eles fazem poucos aliados. A maioria dos Bastet não adota totens espirituais, preferindo homenagear Gaia em seu aspecto Mãe do Povo Gato. Alguns homens-gato, normalmente aqueles de descendência européia, homenageiam um totem avatar chamado o Rei dos Gatos, um espírito famoso por sua velocidade, astúcia e humor. Contudo, a maioria dos gatos caminham sozinhos.

Os Ratkin (homens-rato) e aqueles Garou que seguem o Totem do Rato, obviamente não mantêm boas relações com os Bastet.

Habitat

Os Bastet vivem em todas as partes do globo. A maioria permanece próxima aos outros membros de sua tribo, mas na era moderna, muitos Bastet têm adotado as cidades como suas moradias. Eles não gostam de viver nas cidades, mas sentem menos antipatia por elas que os Garou. As localizações gerais das tribos são listadas adiante.

A maioria dos homens-gato também estabelece um Território Umbral. Esses reinos não são necessariamente localizados em áreas das regiões selvagens. Um homem-gato urbano pode escolher um apartamento, uma casa ou um certo grupo de becos como seu reino; nesses lugares é difícil acontecer algum crime...

Criação de Personagem

Os homens-gato tendem, em seu disfarce humano, a serem graciosos, esguios e estranhamente atraentes. Eles são conhecidos por seu andar gracioso, seus olhos penetrantes e modos sensuais, sendo muitas vezes traídos por essas características. À luz baixa, as pupilas de seus olhos brilham. Os Bastet são capazes de enxergar na escuridão quase absoluta.

Descrição

Os Bastet, os grandes gatos metamorfos, consideram-se os "Olhos de Gaia". Este é um papel que eles apreciam, pois lhes dá uma desculpa para satisfazer sua curiosidade natural e espiar os segredos dos outros. É claro que eles preferem descobrir coisas ao observar os outros, ao invés de através de atividades que possam sujá-los, por isso, não são infalíveis em aprender segredos. Mas como guerreiros mais fortes que os Corax, os Bastet são capazes de cavar muito mais profundamente em busca de seus segredos, e são muito mais pacientes também. Por algum motivo estranho, os Bastet possuem uma espécie de magnetismo aos outros seres sobrenaturais e se tornaram peritos em aprender o que os vampiros, magos e até mesmo os seres feéricos têm para esconder. Os Corax enxergam bastante de seus altos poleiros, mas freqüentemente a visão de dentro é mais útil. Infelizmente, ao contrário dos Corax, os Bastet muitas vezes não sabem quando compartilhar um segredo ao invés de serem teimosos e enigmáticos. O tratamento severo que eles receberam durante a Guerra da Fúria não os tornou mais comunicativos.

As desavenças existentes entre os gatos metamorfos e seus primos lobos tem origem no Impergium. Os Bastet se opuseram firmemente a este método de lidar com a humanidade, pois eles queriam ver as coisas interessantes que a inventividade humana iria criar se lhes fosse permitido alcançar seu potencial máximo. Muitos dos Bastet modernos se arrependem da tolice de permitir que os humanos se expandissem ao ponto de muitos dos parentes e das famílias de gatos chegarem quase à extinção em muitos lugares do mundo. Mesmo assim, isso não os torna amigos dos Garou.

Organização

Com a exceção dos homens-leões Simba, que se organizam em grupos, os Bastet não são criaturas particularmente sociáveis. Por serem caçadores solitários, eles têm poucas razões para formarem uma sociedade própria. Os preconceitos tribais que formam divisões tão fortes entre os Garou são menos importantes para os Bastet. Sendo assim, estas criaturas individualistas, julgam os outros gatos por seus próprios méritos. Das oito tribos restantes dos Bastet, cada uma tem seus próprios mitos e Dons e até mesmo tendem a compartilhar de uma mesma perspectiva. de uma mesma perspectiva. Eles são divididos de acordo com as espécies de grandes gatos às quais estão relacionados, e não por filosofias ou vínculos regionais como os Garou.

Ocasionalmente, contudo, os Bastet se reúnem para trocar segredos, histórias e realizar rituais. Eles chamam estes encontros de Taghairm. Normalmente, um único Bastet é o anfitrião do evento, usando o seu Recanto (um "pedaço" da N4 Umbra que o Bastet "arranca" misticamente para si mesmo - para maiores informações sobre o Antecedente Recanto, veja Bastet, páginas 83-84). Visitantes que não sejam Bastet não são bem-vindos; e ai de quem for pego espiando em um dos encontros secretos dos Bastet's.

Características

Como os homens-gatos não recebem o apoio de Luna da mesma forma que os Garou, eles não possuem augúrios. A Força de Vontade de um Bastet é determinada por sua tribo; e o jogador pode desejar escolher uma Natureza e um Comportamento para o seu personagem a fim de recuperar Força de Vontade.

Os Bastet felinos sofrem as mesmas restrições de Antecedentes e Habilidades que os Garou lupinos. Além disso, os Bastet não podem escolher os Antecedentes Vida Passada ou Totem de Matilha e depois de um ano após a Mudança, ele também não pode mais ter o Antecedente Mentor.

Os Bastet determinam sua hierarquia de forma uni diferente dos Girou. Eles têm sua própria marca de Honra, mas valorizam mais a Ferocidade do que Glória e mais a Esperteza do que a Sabedoria. Além disso, os Bastet são tão poucos e tão separados, é muito mais difícil conquistar sua atenção (e, portanto, seu reconhecimento). Uma das maneiras pelas quais um Bastet pode subir na Hierarquia é participando de um taghairm e passando por um Ritual de Reconhecimento diante de seus semelhantes (apesar do ritual poder ser realizado por um Bastet solitário para si; os espíritos presentes se encarregam de espalhar as histórias sobre suas façanhas).

Atributos e Habilidades

Os homens-gato adultos geralmente têm Físico como seu Atributo Primário e Destreza como sua maior estatística (geralmente entre 3 e 5). Mental tende a ser seu Atributo Secundário e Social seu Atributo Terciário. Muitos Bastet adultos têm altos valores nas seguintes Habilidades: Prontidão, Esportes, Briga, Empatia, Intimidação, Furtividade, Enigmas e Investigação.

Os Bastet também têm rituais, mas não tantos quanto os Garou. Para aprender um ritual em particular, um homem-gato precisa às vezes cobrir grandes distâncias para encontrar um mentor. Eles podem aprender rituais Garou, mas é extremamente raro que um Garou ensine um Bastet.

Os Bastet não são tão orientados a combate quanto os Garou; muitos preferem correr ou se esconder de um confronto. As maneiras excêntricas e o olhar inquietante dos homens-gatos costumam interferir em situações sociais (como se pode confiar em alguém que olha para você daquele jeito?), mas seu charme e boa aparência compensam.

Os Bastet possuem posto e renome similares àqueles dos Garou, sendo às vezes reconhecidos por outros metamorfos (apesar de poucos Garou admitirem isso). Respeita-se muito a Sabedoria, com a Glória e a Honra a seguir. Em algumas tribos, como os Khan e os Balam, a Glória é mais importante do que a Honra, mas a situação se inverte entre os Simba e os Pumonca.

Os Bastet podem ter todas as características de Antecedentes, exceto Vidas Passadas; em outros casos veja as tribos individuais. para restrições de Antecedentes e pontos. Os Homens-Gato também têm Parentes, mas chamam os hominídeos e animais mais próximos a eles de Irmãos. Os Bastet também têm um antecedente especial: Território Umbral.

Renome

O renome dos Bastet são diferentes dos apresentados no Lobisomem. Conheça eles:

Astúcia

Os Bastet procuram segredos escondidos, manipular seus rivais, resolver enigmas e realizar bons negócios. Sempre que eles forem bem sucedidos nisso aumentarão a sua astúcia.

O Credo da Astúcia

"Seja calado e rápido
Observe a sua própria sombra
Siga os sussurros
Sobreviva, aprenda e prospere "

Ferocidade

Os Bastet rivalizam os Garous em selvageria. Eles são guerreiros por natureza e farão de tudo para proteger as suas terras. Os Bastet dão muito valor para este renome, que reflete diretamente as qualidades do Bastet em combate.

O Canto da Guerra

"Eu devo defender minha terra
Governar meu Ódio
Comandar a minha Fúria
E dispersar meus inimigos com o vento"

Honra

Os Bastet possuem um forte senso de honra interno. Eles normalmente a mantêm apenas com aqueles a quem eles julgam dignos. Os corações podres devem ser expulsos, não importa como.

Código de honra

"Eu devo manter minhas palavras
Eu devo agir graciosamente
Eu devo governar a minha língua
E defender meus semelhantes"

-O Rank dos Bastet sobe mais lentamente que os dos Garous porque a sua sociedade é mais independente, o que dificulta o reconhecimento.

- Homens-gato não podem renunciar o seu renome. Eles não podem renunciar à sua conduta.

- Perderá renome quando cometer brechas em seu respeito, matar outro Bastet, mentir sobre o seu renome ou obstruir a sua litania. Bastet abraçam a sua litania**, mas de forma menos formal que os Garou.

*O ritual que os Bastes realizam para passar de Rank

**Os Bastets tem a sua própria litania, que eles chamam de Karoush, com cinco leis Básicas: Honrar você mesmo; Honrar a sua palavra; Honrar os seus parentes; Honrar a sua Terra; Honrar o seu Silencio. Nas próximas edições faremos uma visão dos Balam com relação à Litania.

Estereótipos

Garou: os auto-intitulados "guerreiros de Gaia" deveriam saber que não é correto guerrear contra seus próprios filhos. Nós nunca os perdoaremos.

Ananasi: Por acaso estes macabros metamorfos são criaturas de Gaia? Para mim eles parecem mais algum tipo de Vampiro.

Corax: Quando eles se comportam bem – uma raridade, no melhor dos casos – estes pássaros podem ser aliados poderosos, mas você deve observá-los de perto se deseja aprender seus segredos.

Mokolé: É melhor deixar os crocodilos dormindo.

Nagah: Nós lamentamos a destruição desse povo sábio, mas o fato é que só os mais fortes sobrevivem.

Nuwisha: Os "Risos de Gaia", eh? Com tão poucos sobrando para sorrir, não é de se espantar que nós nunca mais ouvimos falar destes moscardos.

Ratkin: Estes vermes estão abaixo de nossa consideração, até mesmo como presas

KARROUSH: A LITANIA

Este é o Código que nossos Ancestrais Fizeram.

Esta é a Lei da Lua e do Sol.

Esta é a Lei de Dar Forma aos Segredos.

Esta é a Lei da Mudança

Honre a Si Mesmo

Nós carregamos a mágica dentro de nos, dentro de nossos corações e mentes e espíritos.

Nos desonrar é dispersar essa mágica e dispersar nossas almas.

Nós devemos permanecer limpos -- Nos limparemos da Corrupção, nos despiremos de nossas vidas anteriores, cuidaremos de nossa própria saúde e evitar a proliferação de doenças . Possessão é impureza, e nós devemos espantar outros espíritos de nossas peles, a fim de que não maculem nós mesmos.

Quando nós falhamos - - Devemos nos purificar com banhos, procurar curas para nossa doença, educar-nos os deformados nós geramos e limpar nossas almas com cerimônias. Se as crias d Destruidor nos levar a destruir, nós somos obrigados a tirar nossas próprias vidas. Se não, outros o farão para nós.

Honre Sua Palavra

Nós somos os mais sábios das Raças Metamórficas, e viemos de lugares que respeitam o significado da honra. Deixe os cães e os macacos mijar na confiança; nós somos um povo honesto -- entre nós, ao menos. É aceitável mentir para outras criaturas; não são de nosso sangue e não são limitadas por nossas leis.

Nós devemos permanecer confiáveis -- Não quebraremos nenhum juramento perante ao nosso Povo, e não faremos nenhum falso testemunho contra um de nossa espécie. Uma promessa feita é uma ligação jurada a Seline; nós agiremos como se a própria deusa nos punisse pela falha. Nós fugiremos para sobreviver uma luta, mas não correremos quando outros dependem de nossa força.

Quando nós falhamos - - nós devemos fazer a restituição àqueles que nós iludimos, em ações, em retribuição ou em dinheiro. Nós podemos ser desafiados a Hanshii ou ser punidos por rituais. Nós podemos ser exilados ou marcados. No pior caso, nós seremos desonrados, e recordados como mentirosos por todo nosso povo.

Honre seus Parentes e Raça

Nós nos lembramos dos Parentes que mantêm nossa linhagem viva, e nós respeitamos nossos primos de outros tribos. Os gatos grandes são mais preciosos do que nossos amantes humanos, mas ambos são relações de sangue. Todo o Bastet é sagrado a luz da lua, e nossos juramentos mais severos protegem-nos nestas épocas crepusculares. Todas as nossas leis pertencem aos parentes e povo, e nós os respeitamos como irmãos sob a lua.

Nós devemos permanecer justos -- Não discutiremos sem motivo, procuraremos a restituição aberta e o combate honorável, respeitaremos o desafio e o desafiador, e obedeceremos ao orador do conhecimento e ao anfitrião do taghairm. Quando nossos parentes e especie estão no perigo, nós ajudaremos; quando gritarem, nós os socorreremos.

Quando nós falhamos -- Aceitaremos o julgamento de nossos companheiros, nos distanciaremos de nosso espécie, abandonaremos o taghairm e aceitaremos o estigma de rompedores de juramento. Se nós permitirmos que nossos parentes sejam feridos, nós aceitaremos que seus espíritos carregarão a notícia de nosso covardia, e nós aceitaremos essa marca como é justo.

Honre Sua Terra

Nós somos as crianças da Lua e da Terra, modelados pelos Pais, gerados pela Mãe e amamentados pelos tetas de Seline e de Gaia juntas. Quando a corrupção chega ao coração de nosso mundo, quando Asura devora o espírito da terra, nós não ficaremos parados. Nossas armas são muitas -- segredos, garras, dentes e aliados -- e nós não hesitaremos em as empregar para a sobrevivência do nosso mundo. Nossos povos andaram demasiado perto da extinção para que nós levemos esses assuntos levemente.

Nós devemos permanecer ferozes -- Não envenenaremos a terra nem permitiremos que seja arruinada. Nós informaremos aos outros dos planos para poluir as áreas selvagens e da caça esportiva. Nós estaremos ao lado dos outros Killi, mesmo os cães odiados, se esse forem os meios de parar os demonios. Nós não nos aliaremos com as forças das sombras nem beberemos de sabedoria corrompida. Nós permaneceremos bravos em face a furia do Destruidor e nós triunfaremos.

Nós não falhamos com nossa terra e Mãe. Esse caminho conduz à morte.

Honre Seu Silencio

Nós somos os guardiões dos segredos, e nossos destinos dependem do silêncio. Cada um de nós carrega a maldição secreta de nossos próprios povos, e nós sabemos o custo de trair essa confiança. Nós sabemos também que temos o que outros querem -- ou o que pensam eles querem -- e nos diverte os fazer se contorcer. Nosso conhecimento é de nosso interesse. Nós não o compartilharemos a menos que nós desejemos isso.

Nós devemos permanecer quietos -- O Seredo do Yava nunca deixará nossos lábios, não permitiremos que caia em outras mãos. Nossos mistérios são nossa responsabilidade dividir, e nós avaliaremos os merecedores pelo Posto e pelo título. Nós nos esconderemos dos estranhos; pensarão que nos conhecem, mas os iludiremos. Nós envolveremos nosso conhecimento em charadas e contos; deixe os mais inteligentes descifrarem por seu próprio merito. Nós agiremos como se nós soubessemos ainda mais do que sabemos, porque mantem estrangeiros confusos. Deixe-os imaginando nossa sabedoria; avaliam-nos mais altamente quando fazem isso.

Quando nós falhamos -- Cobriremos nossas trilhas com o direções falsas, fingimos ser outra coisa e não o que somos, encheremos o ar com boatos inativos e esconderemos mensagens em código. Quem falha em manter o Yava será morto -- não há clemencia -- e aquele que age utilizando isso será dilacerado por gatos de caça. Não há nenhum perdão para este crime





As 9 tribos

Os Bastet vieram de nove famílias - nove ancestrais e mais uma irmã renegada. Os pais originais geraram 11 famílias; uma delas está extinta a muito tempo, e as outras sobrevivem como as Nove Tribos do Povo-Gato, mais uma: **os Ajaba**, renegado Povo-Hiena que foram atirados fora das Tribos a muito tempo atrás, e que mais recentemente foram conduzidos para suas terras natais pelos açoites dos Simba.

Os Primeiros filhotes Gêmeos, **os Khara** Dentes-de-Sabre, a muito se foram. Seu legado ainda vive, entretanto, como a ponte primitiva entre os gatos modernos e seus aspectos humanos. Sua forma Chatro evoca o medo ancestral que repousa no coração do terror-do-gato: a memória dos tigres Dentes-de-Sabre dos princípios dos dias do Impergium.

Estas Nove Tribos (ou Oito Tribos, como a maioria deles ainda acredita), mantêm uma estrutura social excessivamente livre, segurando-se juntas com o sangue em comum e um propósito em comum. Eles chamam a si mesmos de "os Olhos de Seline", guardiões da Deusa da Lua e companheiros da Mãe Terra. Para eles, a busca, a reunião e a troca de segredos é a coisa mais importante na vida. A própria vida, é claro, é importante também. Muitos Bastet sentem a criação como um dom - tempestuosa, muitas vezes perigosa, mas regozijante também.

Cada uma das Nove Tribos é relacionada com os gatos de verdade com quem eles cruzam. Por regra, os homens gato preferem estabelecer suas moradias perto das terras de sua tribo, mas esta regra, como todas as outras, é feita para ser quebrada. Cada tribo possui um propósito específico dentro da sociedade dos homens-gato. Contudo, com o passar dos séculos, a natureza individual do povo-gato corroeu esses propósitos. Muitos homens-gato ainda mantêm seu papel tribal, mas apenas da boca para fora, tendendo a agir conforme sua própria vontade.

Na verdade, as tribos são apenas oito, mas ainda são referidas coletivamente como As Nove Tribos, por tradição. Os Celican, que viviam no norte da Europa e na Inglaterra foram dizimados, primeiro pela Guerra da Fúria e depois pela Inquisição Humana. Povo alegre, os Celican eram aliados das Fadas, e muitos rumores persistem de que alguns deles escaparam para Arcádia, e ali residem sem jamais envelhecer. Muitos Bastet juram ter ouvido as melodias assombrosas de suas flautas, carregas pelo vento.

Muitos Bastet dão os Bubasti como mortos, porque há muito tempo nenhum comparece a um Sarau. Porém, eles não estão mortos, estão apenas se escondendo. Alguns fizeram alianças com os Gaki do Japão e os Tremere da Europa, embora eles mantenham seus motivos em segredo. Os Dons da Tribo listados estão disponíveis apenas aos membros da tribo. Para uma lista mais completa dos Dons Bastet disponíveis ao povo-gato, consulte os Dons dos Bastet.



Bagheera



Khan



Balam



Svava



Bubasti



Qualmi



Pumonea



Simba



Celicean



Ajaba

Bagheera

É, dentre todas as tribos Bastet, a mais populosa. Os supostos árbitros dos Bastet, os juizes da própria raça. Esses gatos tem andado muito ocupados viajando e aprendendo nos últimos anos que nem perceberam quando as outras tribos precisavam deles. Os Khan caíram numa guerra entre dois membros da própria tribo, e só quando a situação estava insustentável os Bagheera intervieram, sobrando alguns poucos Khan vivos. Os Balam não tiveram nenhuma ajuda quando mais precisaram, e também sobraram poucos dessa tribo. Eles permitiram o quase extermínio dos Ajaba pelos Simba.

Eles carregam um ar de autoridade. E são com certeza os mais viajados. Curiosos e escolásticos eles gostam de novas experiências e se aproveitam do máximo possível dos novos meios de transporte.

Esses gatos tem uma visão muito restrita de honra, e seus anciões levam a litania muito a sério. Eles também são uma tribo muito solta e seus membros são deixados a sua própria conta, mas os de baixo posto costumam ficar em contato com seus anciões.



Segredos:

Os Bagheera preferem conhecimentos culturais, charadas sobrenaturais, fofocas políticas e linguagens.

Yava:

- * Os Bagheera dormem profundamente durante a lua nova. Nenhum tipo de violência ira acordá-los.
- * Faça uma trilha de sal; um Bagheera ira segui-la do começo até o final.
- * Abençoar a presa de um Bagheera com Aabhaya (um gesto de mão significando proteção) força-o a fugir a menos que a raiva seja justa.

Bagheera (homens-panteras/homens-leopardos)

Fúria Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 4

Antecedentes: 4 pontos, sem jamak ou feitiche

Habitat: Índia e Norte da África

Como juízes e mediadores dos Bastet, os Bagheera tendem a ser bastante viajados e bem educados. Eles gostam de estudos filosóficos, religiosos e culturais. Embora sejam principalmente de descendência indiana, também existem Bagheera africanos, asiáticos e até mesmo europeus.

Eles são a tribo Bastet mais disposta a fazer negócios com os não-Bastet. Apesar de serem os gatos de temperamento mais razoável, quando um Bagheera fica nervoso, mesmo o mais arrogante Simba é esperto o bastante para ficar fora de seu caminho.

Os Baguera são os sábios dos Bastet, e ainda encaram seriamente seu papel. De todos os homens-gato, os Baguera são os mais dados a compartilhar seus segredos com forasteiros, sendo também os mais calmos. Mesmo assim, eles não gostam de ser feitos de bobo.

Os Baguera têm uma apreciação especial pela religião e pela filosofia, e gostam de saber notícias de outras culturas. Muitos viajaram para outras terras, particularmente para o Novo Mundo, e criaram Reinos em áreas urbanas. Embora sua maioria seja de descendência indígena, muitos são orientais ou europeus. A tribo como um todo nutre um ódio especial pela Wyrm.

Dons da Tribo: Fuga de Humbaba, escalador de arvores

Formas:

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
For+1	For+3	For+2	For+1
Dês+1	Des+3	Des+3	Dês+3
Vig+2	Vig+3	Vig+3	Vig+2
Man-1	Man-3	Man-3	Man-3
Apa-1	Apa 0		



Dons de Bagheera

Fuga de Humbaba (nível 1): esse dom, um dos primeiros e mais apreciados da tribo, permite que o homem leopardo desloque suas extremidades para poder atravessar pequenas brechas. Ainda que os Bagheera afirmem que o Sábio gato Humbaba idealizou o truque. Os Simba sustentam que eles aprenderam dos espíritos-rato.

Sistema: o jogador testa destreza + esportes para deslocar os membros de gato. Quanto mais apertado a passagem, maior é a dificuldade. Deslocar os pulsos para libertar-se de algemas Possui dificuldade 6, enquanto que deslocar suas coluna e costas para passar pelo duto de ar possui dificuldade 10. Enquanto o gato permanecer deslocado, seu Vigor cai em 2. As adaptações sutis não custam nada em Gnose mas as alterações corporais em grande escala requerem um ponto.

Escalador de Arvores (nível 1): como o dom comum de mesmo nome

Legado do Legislador (nível 2): Dizem que nuns passado distante, os Bagheera eram os juízes do povo gato. Esta posição nunca se concretizou, mas este Dom confere uma vantagem a um Bagheera que tente exercer este direito ancestral com um mínimo esforço. Com ele, uma pantera pode elevar seu tom de voz para atrair a atenção de todos sem ter que gritar e, além disso, sua voz ganha um tom de comando que faz com que até mesmo os Simba a levem a sério.

Sistema: O jogador testa Manipulação+Interpretação (dificuldade 7) para ganhar a atenção de todos durante uma cena. Este Dom também reduz em 1 a dificuldade de seu próximo teste Social para cada sucesso obtido. Qualquer um que queira desafiar a autoridade do Bagheera precisa vencer um teste resistido de Força de Vontade contra ele (dificuldade 7).

Fluxo de Ojas (nível 2): quando o Bagheera canaliza o ojas, a energia que todos guardamos, pode potencializar suas habilidades físicas e sensitivas além dos limites normais. Para isso, ele adota uma determinada postura e medita durante um momento, depois guia o ojas através do corpo e o dirige com o dim de satisfazer suas necessidades.

Sistema: a pantera deve meditar antes de interpretar o Dom. isso leva mais ou menos tempo, de acordo com a experiência; um Bagheera de posto um precisa de cinco turnos (minutos) para se concentrar, enquanto que um gato de posto cinco pode fazê-lo em um. A medida que vai se concentrando, ele testa Gnose (dificuldade 7). Cada sucesso que conseguir pode aplicar após em um ou todos os seguintes atributos: Força, Destreza, Vigor, Carisma, Percepção ou Raciocínio. Além disso, o fluxo desemboca em um estado êxtase, uma eletrizante sensação que aguça os sentidos e ilumina o oração. As bonificações dos atributos duram uma cena e não são "acumuláveis". A euforia dura o dia inteiro. O fluxo pode iniciar-se tantas vezes como o Bagheera desejar porém todas as tentativas que forem feitas após a primeira aumentam em dois a dificuldade e duplicam o tempo de meditação. Se ele fracassar em alguma das tentativas de canalizar o êxtase, o gato cai em uma depressão e não pode realizar mais tentativas nesse dia. Um fracasso pode conduzir ao frenesi.

Dança da Cobra (nível 3): há muito tempo, uma pantera chamada Tola começou a fazer tratos com o Rei Serpente. Depois de algumas semanas de discussões e debates, chegaram a uma espécie de acordo. Nada se sabe sobre que segredos Tola ofereceu ao Rei Serpente, porém o caso é que ela aprendeu esse dom como parte da troca. A Dança permite que um gato congele a presa com apenas um olhar. Alguns antigos Bagheera dizem conhecer mais segredos das serpentes porém se outros dons sobreviveram, não são bem recebidos.

Sistema: a pantera inicia a dança como um suave balanço; o jogador testa manipulação + expressão e gasta um ponto de Gnose. Isso exige que ela passe pelo menos um turno dançando e o efeito dura um turno por sucesso. A dificuldade do teste depende do objetivo: é fácil hipnotizar os animais (5), porém paralisar um vampiro inimigo não exige menos de 10. Para romper o feitiço, o alvo deve ganhar um combate de Força de Vontade contra o gato (dificuldade 8). caso falhe, cairá ajoelhado e indefeso até que o dom desapareça. Uma vez que a dança prendeu sua vítima, o gato pode fazer o que ele quiser; por exemplo pode abandoná-la, falar com ela ou golpeá-la.

Línguas do viajante (nível 3): Como o Dom Hominídeo de Nível Três: torre de babel

The Paradox of Time (nível 4): To most followers of Hinduism, time is not the linear stream Westerners believe it is. Rather, all times are 1 time, viewed from a perspective that shifts. In other words, it only appears to move because we believe it does. A skilled Bagheera can employ this seeming paradox to utterly confuse an enemy or enlighten a pilgrim. By showing him the relative nature of time, the panther can offer him a glimpse of his folly – or baffle him for minutes on end.

System: While the cat talks to his target in low, hypnotic tones, the player rolls Manipulation + Enigmas against the target's current Willpower rating. For each success, the subject's perceptions skew slightly, disorienting him for 2 turns. Until the Gift wears off, he subtracts 3 dice from all Dice Pools due to terminal confusion. Mages who understand the Time Sphere are totally immune to this Gift's effects.

Argila do Oleiro (nível 4): Como o Dom garou Hominídeo de Nível Três: Remodelar Objeto.

Atravessar a Cortina (nível 5): como o dom comum de nível quatro: caminhar entre mundos, esse feitiço permite ao leopardo chegar a Umbra próxima. No entanto, essa variação permite que outros cruzem com ele. Diz-se que a senhora dos Gatos ensinou esse dom para alguns Bagheera antigos durante a ocupação britânica da Índia. Com a ajuda dos Swara e os Khan, esses velhos reduziram vários senhores ingleses a um agonizante caos.

Sistema: todos os sistemas se assemelham ao dom já dito, ainda que tenha a particularidade de que o Bagheera pode levar um aliado para cada ponto de Gnose que possua.

Poder de Shiva (nível 5): Os Bagheera podem mudar para uma forma que lembra Shiva o Destruidor. Em unia explosão de luzes divinas, o Bastet se transforma em um homem-pantera na forma Crinos com 3,5 m de altura e seis braços, cada um segurando uma arma flamejante. Até que o chão esteja coberto de corpos, esta' força de destruição corta tudo ao seu redor (inimigos' ou não) em miúdos sangrentos. Este Dom é um último recurso,' que não deixa de ser bastante eficiente.

Sistema: O gato que invoca este Dom tem que gastar dois pontos de Fúria e dois pontos de Gnose e, então, fazer imediatamente um teste de frenesi (dificuldade 3). Se ele obtiver cinco ou mais sucessos, o Bagheera se' transforma em Crinos, cresce mais 1 metro e quatro outros braços brotam do seu corpo, cada um deles segurando uma arma flamejante. Esta forma destruidora, o Juddho, entra em um frenesi mortal que dura por um turno para cada, ponto de Fúria permanente que o Bastet possuir. Se ele' não obtiver 5 sucessos, nada acontece; uma falha crítica invoca um frenesi raposa. As estatísticas da forma Juddho são:

Força: +6
Destreza: +3
Vigor: +6
Aparência: 0
Armas Brancas: Força+4 (agravado)

Ninguém está a salvo do Poder de Shiva - todos à vista são atacados. O Bagheera é totalmente incapaz de qualquer forma de comunicação racional ou estratégia de combate. Até que a forma Juddho desapareça, o personagem só sabe como matar. Quando o Dom finalmente enfraquece, a Fúria da pantera vai a zero, ela assume sua forma de raça e dorme durante pelo menos quatro horas.

Balam



Conhecidos como "Os de Dois Corações", os membros dessa tribo nasceram da união de duas tribos mortas. Eles foram vítimas da invasão espanhola na América Central, e da Segunda Guerra da Fúria e ainda lutam contra os Garou e a Pentex na Amazônia. Seu número é pequeno e eles estão dispersos pelas florestas tropicais da América do Sul e América Central.

Os Balam são uma tribo muito xenófoba e rancorosa, eles culpam até hoje os Corações Podres (o povo branco) por terem destruído as suas tribos originais e forçado duas a serem uma. Eles matam qualquer um de quem não gostem e que entre em seus domínios.

A relação que esses gatos tem com seus parentes ao contrário do que possa parecer é extremamente apaixonada. Na região é possível ouvir freqüentemente lendas contando de um jaguar que entrou em uma vila para seduzir um forte rapaz ou uma bela moça e leva-os para a floresta, de onde nunca mais são vistos. Na verdade os Balam levam seus amantes para seus Territórios Umbrais onde eles os tratam como reis ou rainhas.

Segredos:

Os Balam procuram segredos de sua cultura antiga: linguagem, arte, cultura.

Yava:

* Demônios alimentam-se da ira dos Balam, mande um contra ele, e ele irá enfurecer até a loucura.

* Queime o coração de um Jaguar e você irá destruir a sua alma para sempre.

* Pelos de jaguar guardam grande poder. Se você achar um, queime-o na frente do gato. Uma vez que ela virar cinzas, o Balam irá morrer.

Balam (homens jaguares)

Fúria Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: 3 pontos, não pode ter Totem, recursos, aliados ou contatos

Habitat: América do Sul e Central

Os Balam são defensores ferozes das áreas selvagens da América Central e do Sul que estão diminuindo rapidamente. Eles são os mais exclusivos descendentes das tribos nativas da América do Sul e usam muitas das armas e modos das tribos antigas da região, embora alguns usem armas modernas (a melhor maneira de infligir dano em massa em seus inimigos Garou e da Pentex). A batalha desesperada para preservar suas terras e o seu povo deixa os homens-jaguars com pouco tempo ou inclinação para o convívio social - portanto, sua rica herança cultural, poderosas mágicas espirituais e forte senso de honra e responsabilidade familiar são invisíveis aos estrangeiros.

Os selvagens Balam são os sentinelas do Novo Mundo. Apenas os Khan possuem uma Fúria e um desgosto maior pelos humanos modernos do que eles. Para os Balam, a busca por segredos está em segundo lugar em relação à defesa das terras da tribo. Seus Parentes Humanos são quase sempre índios sul-americanos. Os Balam apreciam trajes coloridos remanescentes das vestes dos Incas e dos Maias. Os Balam estão engajados numa batalha feroz por seu território na Amazônia. Eles lutam contra a Pentex e contra os Garou, e não têm piedade para com nenhum deles.

Dons de Tribo: nevoa do caçador, tempestade de pragas

Formas:

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
For+2	For+3	For+3	For+2
Des+1	Dês+3	Des+2	Dês+3
Vig+2	Vig+3	Vig+3	Vig+2
Man-1	Man-4	Man-4	Man-3
Apa-1	Apa 0		



Dons de Balam

Névoa do Caçador (nível 1): Como o Dom dos Fúrias Negras: Maldição de Éolo.

Tempestade de Pragas (nível 1): Ao cantar uma súplica aos espíritos-Inseto, um homem-jaguar pode invocar uma nuvem de mosquitos, borrachudos, moscas ou algum outro inseto igualmente repulsivo. Estas criaturas não causam dano e sim distraem a presa, embora, a critério do Narrador, elas possam ser portadoras de doenças tais como a malária ou a febre amarela. Ao atrair a atenção de sua vítima com esta praga, o Balam pode tanto preparar uma emboscada como escapar.

Sistema: O jaguar testa sua Manipulação+Sobrevivência. Na maioria das florestas tropicais ou áreas litorâneas, a dificuldade é de 5. Em outros locais a dificuldade sobe até 7 e pode chegar a 9 em áreas onde estes insetos são escassos. Para cada sucesso, uma área de aproximadamente 3 m quadrados se enche com insetos voadores, o que reduz a Parada de Dados em dois durante um turno para cada sucesso. Depois disso, os insetos dispersam. O gato não é imune às mordidas dos insetos, mas normalmente sabe o que esperar e consegue agir normalmente.

Asas Ancestrais (nível 2): de acordo com a sabedoria popular, uma vez os Balam fora duas tribos. Os membros de uma das famílias originais, os Olioiqui, possuíam asas. Adentrando nesse passado remoto, o homem jaguar pode invocar seu dom e voar curtas distancias.

Sistema: o jogador testa inteligência + instinto primitivo contra dificuldade 8 e gasta um ponto de Gnose. Tendo sucesso, asas de cores brilhantes surgem dos ombros do Balam para levar-lo aos céus. Enquanto tiver asas pode voar 15 metros por turno em qualquer forma, além de poder carregar 90 quilos de peso adicional. Esse dom dura uma cena (ou meia hora), após isso as asas atrofiam e se desprendem sem causar dano algum.

Espelho fumacento (nível 2): como o dom comum de nível 3: visão longiqua

Toque do Sapo de árvore (nível 3): tocando sua vítima com a pata, os dentes ou até com a saliva, o Balam pode paralisá-la durante um tempo prolongado. Alguns jaguares aproveitam essa oportunidade para escapar ou difundir sinal de perigo: outros se dedicam a propósitos mais sádicos. Esse dom provem dos espíritos sapo de árvore, cujos fluidos envenenam as flechas dos antigos parentes.

Sistema: o jaguar gasta um ponto de Gnose para ativar o Dom; feito isso, a magia fica em sua pele até que toque em alguém. A menos que o alvo faça um teste de vigor + consciência ou instinto primitivo (dificuldade 8), cairá congelado durante um turno para cada ponto de Gnose atual do Balam (o valor que possuía antes de iniciar o Dom). se tiver sorte, ele pode romper a paralisia com um teste de Força de Vontade (dificuldade 9); caso contrário, estará indefeso enquanto durar.

Floresta Errante (nível 3): Como o Dom dos Garras Vermelhas: Terreno Irrastreável.

Nuvem das visões (nível 4): entre os antigos familiares, os jaguares eram respeitado por sua profundidade. Muitos olmecas e maias ajudaram-nos em busca de visões e a tribo respondia servindo-se desse antigo dom. Quando chamar os espíritos do ar e das plantas, o jaguar de hoje em dia pode invocar a nuvem das visões, uma densa nevoa que o envolve tanto clareando-o quanto cobrindo-o e que proporciona conhecimentos místicos aos que os buscam...e os que não.

Sistema: testando manipulação + enigmas e gastando um ponto de Gnose, O Bastet pode invocar a Nuvem a partir de nada. Esse nebuloso caleidoscópio ocupa uma superfície de 15 metros quadrados e afeta a quem não estiver usando uma máscara anti-gás ou proteção mágica, incluído o próprio Bastet. As alucinações resultantes dependem do Narrador, ainda que devessem deixar ver possíveis eventos futuros, recuperar sabedoria perdida ou oferecer pistas que os personagens inteligentes possam decifrar (ver "narração" em **Lobisomem**, pagina 59-61 para ter idéias).

Vingança da Selva (nível 4): Ao invocar suas c1xões com a terra, um Balam persuade a selva a se voltar contra seus invasores. O ataque começa bastante inocentemente com tropeços em vinhas e hordas de insetos famintos; contudo, se o estranho não entender o sinal e partir, a Vingança se torna mais desagradável. Poças de areia movediça, plantas e insetos venenosos e nuvens de gás nocivo surgem bem no caminho dos invasores. Finalmente, este Dom transforma um grupo de transgressores determinado em um punhado de sobreviventes desesperados - presas fáceis para um homem-jaguar e seus companheiros...

Sistema: O jogador usa um ponto de Fúria e dois pontos de Gnose para ativar este Dom. Apesar do Narrador ter a palavra final sobre exatamente o que acontece e a quem, a terra e suas pragas começam uma campanha sutil para expulsar os invasores. Estes eventos variam desde aborrecimentos até fatalidades, conforme desejar o Narrador. Apesar dos efeitos não serem fortes o bastante para acabar com um bando de inimigos sobrenaturais, a maioria dos mortais fica louco antes que os efeitos do Dom terminem.

Alimentar os Deuses (nível 5): esticando uma das mãos, um jaguar poderoso pode arrancar o coração de um inimigo a distancia, trazê-lo até a palma e fazê-lo arder em chamas. No caso de ter sucesso, o dom acaba com o rival. Somente a magia mais forte pode reconstruir as cinzas da víscera ou colocar outra em seu lugar.

Sistema: o jogador do Balam testa Gnose contra dificuldade 7, além disso gasta dois pontos de Gnose. Os sucessos do gato devem dobrar o valor do vigor do alvo. As armaduras, as defesas mágicas ou os pontos de Fortitude, Glamour, a Esfera de Espírito, Avatar ou contramagia inata adicionam um ponto de proteção. Por tanto, esse dom não é o melhor método para sacrificar seres sobrenaturais. Contra os inofensivos humanos, no entanto, é devastador. A vítima se contorce e morre, enquanto as chamas consomem seu coração. O órgão dura dois turnos para reduzir-se a cinzas; quando completamente queimado, a vítima está morto sem possibilidade alguma de salvação, a menos que alguém possua o poder de reconstruir o músculo a partir do pó e devolver dessa forma a alma ao corpo. O Dom carece de toda utilidade contra aqueles que já estão mortos; não como os mortos-vivos...os vampiros continuam podendo ser mortos dessa forma.

Bubasti

Os gatos das sombras do Egito. Esses Bastet são repudiados por todos os outros por um simples motivo: Eles carregam a mácula de Cahlash.

Na época em que o Egito ainda era jovem, antes mesmo do império romano sonhar em aparecer, esses gatos se envolveram em uma guerra entre dois vampiros que dividiram o Egito em dois. Set e Osiris eram seus nomes e eles e os Bubasti se aliaram a Osiris. Em suas várias noites de observação e espionagem os segredos sombrios os seduziram e os tragaram. Agora eles carregam a mácula de Cahlash e seu pelo é negro como uma noite sem lua e sua fome por segredos é insaciável.

Dois Milênios se passaram em guerra, e os Bubasti perderam seus parentes felinos. Os gatos de Kyphur foram extintos, mortos ou usados pelos Seguidores de Set como carniçais. Esses gatos carregam um grande ódio por todos os vampiros, e especialmente pelos Seguidores de Set

.Segredos

Os Bubasti buscam por segredos antigos ou proibidos, enigmas mágicos e focos sobre os vampiros em geral e os Seguidores de Set em particular.

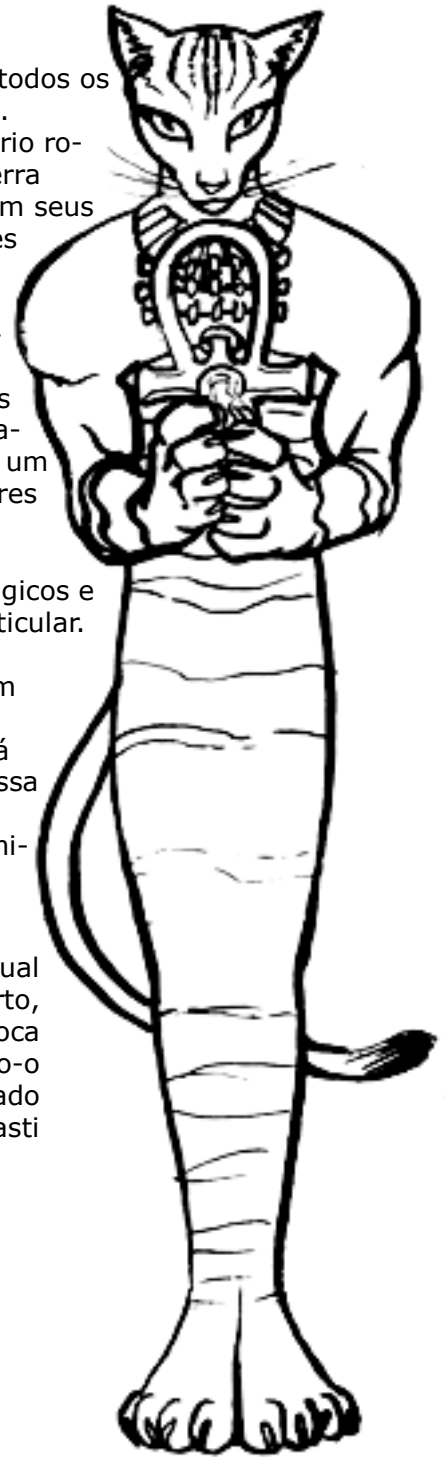
Yava

*Esses segredos são tão bem guardados que só são ensinados a um Bubasti quando ele alcança o segundo posto.

*Quando todos os imortais da tribo forem mortos, a tribo morrerá com eles. Se todos os membros de uma geração deixarem o Nilo essa será a última geração de Bubasti.

*Os Bubasti estão sempre famintos, nenhuma quantidade de comida ou bebida irá satisfazê-los.

* **Nota:** Alguns pouquíssimos Bubasti de Posto 7 conhecem um ritual que os torna imortais. Cada vez que um corpo que ocupam é morto, suas almas se transformam num escaravelho até entrarem pela boca de outra pessoa, então, dominam o corpo desta pessoa, tornando-o seu e transformando a pessoa num Bubasti - isso não pode ser usado para dominar vampiros- e destruindo a alma da vítima. Estes Bubasti "imortais", só são vulneráveis na forma do escaravelho.



Bubasti (místico homem-gato Egípcio)

Fúria Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 5

Bônus de Gnose: + 1

Antecedentes: 2 pontos, nenhum Aliado, Contatos ou Orgulho.

Habitat: Qualquer parte.

Apesar de muitos pensarem que eles estão extintos, estes homens-gatos são relacionados aos gatos do Kyphur, grandes gatos selvagens que uma vez viveram ao longo do baixo Nilo; os egípcios antigos louvavam estes animais como semi-deuses. Estes parentes felinos já se foram há muito tempo, mas de alguma forma, um punhado destes Bastet magros e misteriosos conseguiram sobreviver. Suas formas felinas são sempre pretas. Todos os Bubasti usam algum tipo de jóia ou símbolo oculto e se utilizam das tradições egípcias. Seus conhecimentos sobre culturas ocultas e antigas, ou proibidas, é sem igual entre os metamorfos e eles freqüentemente se aliam a magos e vampiros. Contudo, sua busca por mistérios sombrios torna os Bubasti especialmente vulneráveis à mácula da Wyrn e nem mesmo os outros Bastet confiam neles.

Os Bubasti descendem diretamente dos semideuses egípcios (segundo rumores, eles são a mais antiga das Nove Tribos). Embora sejam fisicamente mais fracos que seus companheiros, sua habilidade mágica faz deles adversários formidáveis. De todos os Bastet, os Bubasti são os que têm uma tendência maior em passar para o lado da Wyrn. Até mesmo a maioria dos outros homens-gato não confia neles. Os Bubasti são invariavelmente magros e negros, assemelhando-se aos gatos abissínios das ilhas de Shetland. Suas formas hominídeas costumam ser norte-africanas ou asiáticas, embora alguns sejam caucasianos. Todos os Bubasti possuem um olhar sinistro e penetrante.

A tribo é muito pequena; ela sofreu muito com a Guerra da Fúria, e até mesmo muitos Bastet acreditam que os Bubasti estejam mortos.

Dons da Tribo: Esmolas para os mendigos, amigo erudito

Formas:

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
For+0	For+1	For+2	For-1
Des+1	Des+3	Dês+4	Dês+4
Vig+0	Vig+1	Vig+1	Vig+1
Man-0	Man-2	Man-2	Man + 0
Apa+1	Apa-3		



Dons de Bubasti

Esmola para os Pobres (nível 1): os pedintes são personagens comuns das terras natais dos Bubasti. Como favor (e talvez como suborno aos Deuses) os gatos das sombras desenvolveram esse segredo, que permite invocar um pouco de comida ou de dinheiro para dar a um mendigo. Entretanto, o gato pode dar as "esmolas" a si mesmo, empregá-la de maneira egoísta deixa um gosto amargo na boca a bastante graxa nas mãos.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Gnose, a qual deve testá-la contra uma dificuldade 6. cada sucesso da lugar a um punhado de comida ou de moedas de cobre barato (nada de bilhetes, prata ou ouro). Muitos Bubasti disfarçam esse "milagre" metendo a mão em um saco ou em um caixa antes de compartilhar essas riquezas.

Amigo Erudito (nível 1): Um Dom simples, e ainda assim, útil. Este segredo permite que um Bubasti leia um livro, pergaminho ou tablete em qualquer língua escrita. Este talento não ensina ao gato nenhuma linguagem nova nem o ajuda a entender conceitos esotéricos ou determinar partes desaparecidas do texto. Mesmo assim, a habilidade de ler qualquer coisa à sua frente é sutil, mas não deixa de ser poderosa.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose, testa sua Força de Vontade e começa a ler. A dificuldade da jogada depende da obscuridade do texto:

Língua	Dificuldade
Moderna	5
Erudita (Latim, Sânscrito)	6
Arcaica ou morta	7
Pictogramas comuns	8
Pictogramas/códigos obscuros	9
Códigos pessoais/cuneiforme	10

Só é permitido um teste por seção de leitura. O Dom dura por uma hora para cada sucesso e o gato precisa descansar seus olhos por várias horas depois de terminar a leitura. Uma falha não significa que o gato não conseguiu ler o texto; ela pode significar que ele o leu inexatamente. Aconselha-se que o Narrador mantenha em segredo a dificuldade da jogada e baseie as informações dadas nos números de sucessos obtidos. Um sucesso permite que o gato tenha uma idéia geral, enquanto cinco ou mais sucessos indicam uma compreensão completa.

Labirinto de Ratos (nível 2): esse dom, um inquietante feitiço de confusão, desorienta a vítima até o ponto de que sofra um ataque de pânico que cega suas ações. As paredes se expandem e fecham-no, as sombras aumentam, os som chegam de todas as direções e os lugares antes familiares tornam-se estranhos e ameaçadores. Ainda que não produza efeito real nas proximidades da pessoa, o terror e a confusão tornam-no uma presa fácil para os homens gato mais próximos.

Sistema: o jogador testa manipulação + empatia (dificuldade igual a Força de Vontade ou Fúria, o que for maior). Se tiver sucesso ele fechará seu sentido de orientação e a capacidade de relacionar as coisas. Quanto melhor a rolagem, mais confuso ficará o alvo. 3 ou mais sucessos fazem-no sucumbir ao pânico; os lobisomens e vampiros devem fazer teste de frenesi; os magos devem testar sua força de vontade ou caíram em um breve período de Silêncio; os simples humanos caem aturdidos sim, mas a desorientação dura uns 15 minutos, aos poucos desaparecendo.

Quarto de Espíritos (nível 2): graças aos antigos enigmas do Egito, o Bubasti pode impedir que os espíritos acessem um determinado local. Nenhum espírito pode entrar ou sair da área protegida sem a permissão do gato. É Claro, os chaya mais fortes podem atravessar a barrigada como se fosse de papel; ainda sim, os homens gato mais sábios podem levantar barreiras mais resistentes que as que constroem os mais jovens...

Sistema: com o gasto de um ponto de Gnose e um teste de força de vontade com uma dificuldade 8, o Bubasti ergue um muro ao redor de uma superfície de até 9 metros quadrados. Cada sucesso que o jogador conseguir aumenta em 1 a película do loca (até um Maximo de 10), que se estende de modo que a barreira existe tanto no mundo material como na Penumbra. Isso enoja os espíritos que normalmente sabem quem é o culpado. O Quarto dura um dia por cada ponto de Gnose da reserva permanente do gato, a menos que algum espírito a destrua, que é algo que um chaya pode fazer testando fúria contra o novo valor da película. 3 ou mais sucessos reduzem o recipiente a sujeira espiritual.

Banimento da Ninhada de Cahlash (nível 3): Ao invocar os poderes da Wyrm, um Bubasti pode ordenar que uma das ninhadas do Destruidor debande. E claro que espíritos poderosos ou aprisionados em fetiches não são dispersados tão facilmente; realizar tal façanha pode exigir rituais ou até mesmo sacrifícios. Pequenos elementais independentes ou Malditos, contudo, podem ser expulsos com pouco esforço. Invocar o Cahlash tem um preço: Cada vez que o homem-gato realiza este ritual, seus pêlos se tornam um pouco mais pretos e suas ações, um pouco mais... irregulares. Garou ou Bastet com o Dom: Sentir a Wyrm podem detectar sua essência sobre o usuário do Dom até que ele se purifique de alguma maneira. Quanto mais espíritos ele expulsar, mais profunda se torna a mácula.

Sistema: O jogador do gato testa sua Manipulação +Enigmas e usa um ponto de Força de Vontade na tentativa de expulsar um espírito. A dificuldade é igual à Gnose ou Fúria do espírito, o que for maior., Cada sucesso remove 10 pontos de Poder do espírito. Expulsar um espírito de Poder 30, portanto, requer pelo menos 3 sucessos. Livrar-se de um espírito poderoso pode exigir um teste prolongado ou dois; um espírito aprisionado em um fetiche, entretanto, aumenta a dificuldade para 6 mais o nível do fetiche (um fetiche de nível 4 seria de dificuldade 10, assim como um fetiche de nível 5). Sacrificar um pouco de sangue para a Wyrm pode ajudar na efetividade do Dom; para cada Nível de Vitalidade "gasto" desta maneira, o Bubasti diminui a dificuldade em 1. Contudo, o espírito não está sob nenhuma obrigação durante o processo e pode atacar o Bastet até que ele pare ou até que o espírito desapareça. Gaia costuma ajudar os homens-gatos que sofrem uma falha crítica neste Dom; a mácula da Wyrm preenche totalmente o usuário, e ele deve ser bem sucedido num teste de Fúria (dificuldade 6) ou entrará em frenesi. Uma reconciliação não é impossível, mas livrar-se da mancha negra frequentemente exige uma tarefa rigorosa sem Renome.

As várias línguas de ptah (nível 3): como o dom homínideo de nível 3: torre de babel

Vôo do Escaravelho (nível 4): reunindo todos os elementos da sua alma, o Bubasti pode expulsá-los do corpo por um tempo. O corpo entra em uma espécie de transe cadavérico até o regresso do Escaravelho; ainda que não se decomponha, os demais sinais (mágicas ou qualquer outra coisa) indicam que o gato está morto. O Escaravelho voador assemelha-se a um inseto normal até que seja estudado com sentidos mágicos, onde no caso demonstra o resplandecer.

Sistema: manifestar sua alma no corpo do coleóptero exige um teste de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 8), e gastar um ponto de Gnose. Após isso, ela alça vôo de algum orifício que não chame a atenção (para descobri-lo, percepção + prontidão, dificuldade 9). O corpo permanece intacto um dia por sucesso, tempo durante o qual o inseto pode regressar e ressucitar o gato. Superado o limite de tempo, o corpo começa a necrosar na hora, ainda que ele tenha estado conservado de algum modo.

Animar Sombra (Nível 4): Como o Dom Theurge de mesmo nome. Ao contrário do que acontece no Dom dos lobisomens, os Bubasti não precisam fazer a mímica do movimento das sombras; uma vez livre, ela pode se preocupar com suas tarefas como se fosse uma duplicata perfeita do Bastet. E também, ao contrário do Dom dos lobisomens, uma pequena quantidade de luz tem que estar presente para que o Dom possa ser usado. O Bastet pode invocar uma duplicata sombria de si mesmo, ou talvez até sombras múltiplas, para batalhar ao seu lado. Essas sombras mantêm uma semelhança sobrenatural com o Garou e possuem os mesmos poderes. Este Dom é ensinado por um espírito da noite ou por um Quimérico.

Sistema: O Bastet precisa gastar um número variável de pontos de Gnose e ser bem sucedido num teste de Gnose (dificuldade 8). Para cada ponto de Gnose gasto, o Bastet invoca uma duplicata exata de si mesmo para lutar ao seu lado. Esses Bastet's possuem Atributos e Habilidades idênticos, mas não fetiches; eles não podem usar pontos de Gnose ou Força de Vontade, e cada um possui apenas um Nível de Vitalidade (qualquer ataque que não seja absorvido os destrói). O Bastet-sombra dura uma cena.

Causar Fome em Massa (Nível 5): como dom homínideo de mesmo nome

Muralha Espiritual (nível 5): uma das coisas mais práticas que um Bubasti pode aprender é a arte de reunir os espíritos menores dos arredores e construir com eles um muro das lamentações Umbral. Esse tipo de magia não faz com que o gato torne-se querido por espíritos por ele alcançar o quinto posto, o bubasti deve temer a capacidade de empregar este poder com sabedoria e de proteger-se a si mesmo do risco que supõe utilizá-lo.

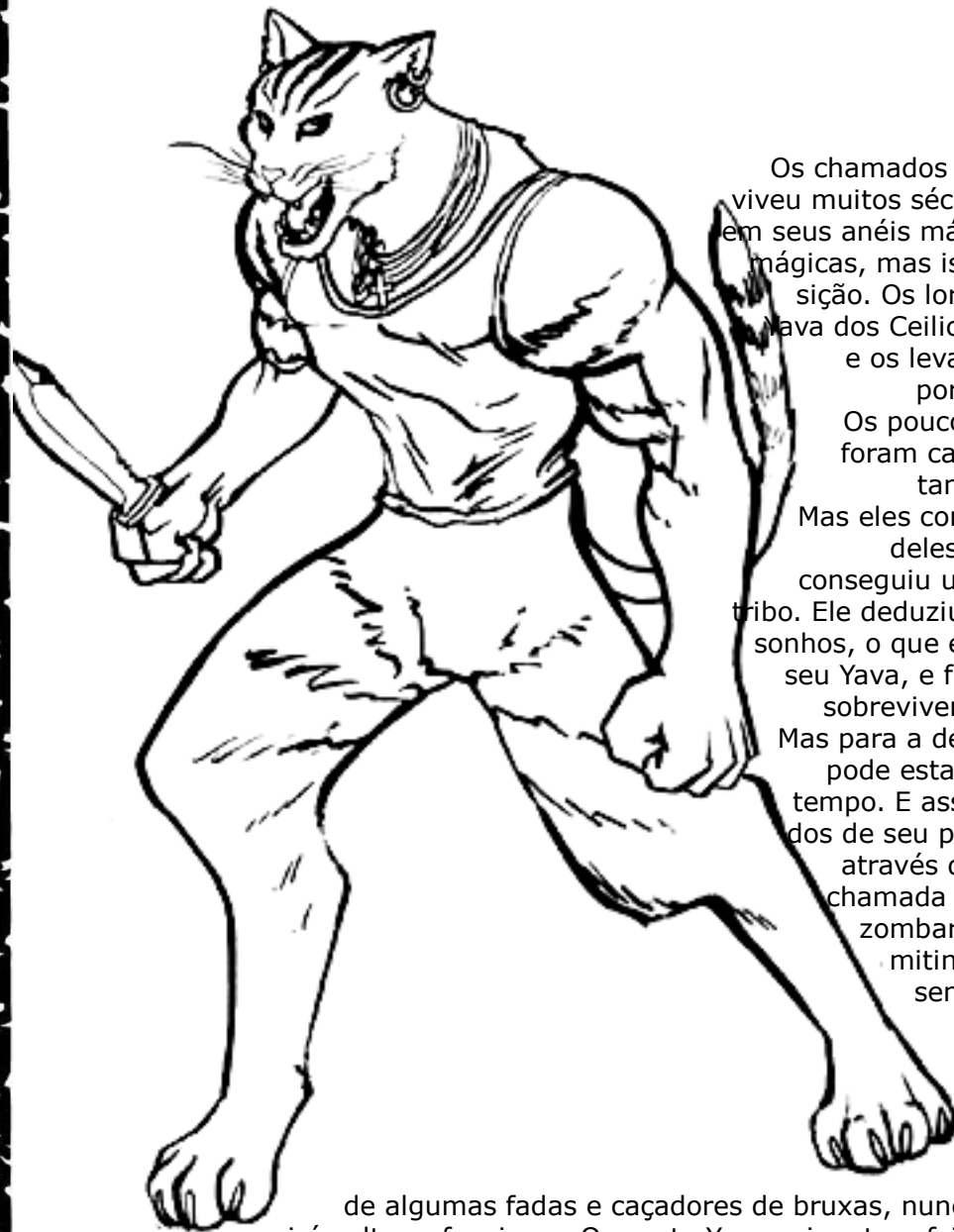
Sistema: o jogador testa Manipulação + Enigmas. A dificuldade varia entre 6 e 10, de acordo com a quantidade de espíritos menores haja nos arredores. Isso requer dois turnos. Para levantar o muro feito de chayas, gasta dois pontos de Gnose e faz um teste oposto entre força de vontade com a do espírito (recebendo uma reserva de 3 dados por cada sucesso que o Bubasti consiga no teste anterior). Caso tenha sucesso, o muro resultante bloqueia o passar dos espíritos, cria uma película de 10 e dura um turno por cada sucesso no teste de Força de Vontade. Se falhar, os espíritos permanecem soltos e informes e ainda ficam furiosos.

Escaravelho Fugitivo (nível 6): esse Dom, um dos segredos mais complexos da tribo dos Bubasti, permite ao gato desprender-se da alma, encarná-la e salvá-la de todo perigo enquanto o corpo morre. A alma, que costuma adotar o aspecto de um escaravelho voador, busca alojar-se em um novo corpo, no qual entra pela boca enquanto dorme para “depor” a alma antiga em seu interior. Os bubasti que sabem esse segredo proibido (não chegam a 8) são, em teoria, imortais ainda que esta longevidade se cobre pela vida de outros seres.

Sistema: dispor e extrair a alma requer 3 pontos de Gnose e um teste bem sucedido de manipulação + ocultismo (dificuldade 8). O fracasso tranca a alma no corpo enquanto ele morre (ainda que o dom pode ser tentado até três vezes se o gato possuir tempo). Uma vez liberada, a alma voa em busca de um hospede. Dispõe de 24 horas para encontrar um antes de que a essência da alma se desvaneça. Uma vez que encontra um hospede, o inseto vai até a boca e tenta tomar o controle do corpo. Essa “possessão” necessita de um ponto adicional de Gnose e um teste de Força de vontade que o Bubasti tem no momento da morte. A dificuldade desse teste é a Força de Vontade atual do hospede + 3 (máximo 10). Se tiver sucesso, o Bastet se apodera do corpo e conserva tanto suas lembranças como as do anfitrião. Caso não, pode fazer uma última tentativa antes de que sua alma se desfaça para sempre.

Para manter o controle sobre o hospede, cada semana o gato deve testar sua Força de Vontade contra a Força de Vontade original do hospede. Por tanto, o Bubasti raras vezes se apropria de criaturas sobrenaturais ou de pessoas determinada, ao menos durante muito tempo. Depois de transcorrido um mês lunar no corpo, o hospede se converte em Bubasti com cinco pontos no antecedente Vida Passada. Apesar de que todos os seus dons prévios se perdem no processo, as lembranças permanecem intactas. Desse modo, sabe aonde apertendê-los novamente. Um fracasso em qualquer fase da utilização do Dom envia alma direto ao Limbo do qual falam os Mortos, motivo do qual sua magia não é usada frequentemente.

Ceilican



Os chamados gatos fada. Essa tribo antiga viveu muitos séculos com as fadas, dançando em seus anéis mágicos e participando de suas mágicas, mas isso tudo mudou com a inquisição. Os lordes das fadas descobriram o Yava dos Ceilican e os fizeram de escravos, e os levaram para Arcádia quando os portões começaram a se fechar. Os poucos sobreviventes que ficaram foram caçados pelos inquisidores que também sabiam seus segredos. Mas eles conseguiram fugir, graças a um deles que depois de muito pensar conseguiu um modo de anular o Yava da tribo. Ele deduziu que já que agora eles eram sonhos, o que eles precisavam era ressonar seu Yava, e funcionou! E os pouquíssimos sobreviventes fugiram para a América. Mas para a desgraça da tribo o velho Yava pode estar voltando a funcionar com o tempo. E assim eles se mantêm escondidos de seu próprio povo, se comunicando através de uma rede de comunicação chamada Caminho Silencioso; que por zombaria é um código musical, permitindo que eles se comuniquem sem que ninguém mais o saiba.

Segredos:

Eles amam fofocas, folclore e segredos pessoais.

Yava:

Obs.: Os primeiros três segredos são de conhecimento

de algumas fadas e caçadores de bruxas, nunca se sabe quando um segredo irá voltar a funcionar. O quarto Yava veio a ter efeito recentemente não sendo de conhecimento de ninguém além dos Ceilican.

- * Eles temem o toque do ferro frio, ele os queima feito prata.
- * Recitar o nome de um Ceilican de trás para frente três vezes lhe causa desconforto. Recite-o então seis vezes e o gato morrerá.
- * O som de um sino de prata ou de um coro de igreja faz o gato ficar surdo por três dias.
- * Os Ceilican mudam de personalidade totalmente uma vez por ano. Eles se lembram da sua outra vida como se eles a tivessem visto e não como algo que eles tivessem sentido e vivido.

Ceilican ("perdidos" homem-gato faérico)

Fúria Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: 4 pontos

Habitat: Europa

Supostamente Extintos, Eles disfarçam sua sobrevivência no comportamento errático e nas artimanhas.

Os Ceilican são os encarregados do entretenimento das outras tribos, assim como a ajuda do Bagheera em gravar a sabedoria dos povos. Nenhum Ceilican nasceu desde a guerra da furia. O último membro da tribo (uma abominação) foi destruído pelas forças da inquisição. Agora os únicos Bastets que carregam seu legado são os Tiberi.

Dons da Tribo: benção/maldição da mãe, sabedoria do sátiro

Formas:

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
For+0	For+1	For+0	For-1
Dês+2	Des+3	Des+4	Dês+4
Vig+1	Vig+1	Vig+1	Vig+0
Man+0	Man+0	Man-2	Man-2
Apa+1	Apa-2		



Dons de Ceilican

Abençoando/Amaldiçoando a Mãe (Nível 1): O folclore conta que um gato possui a habilidade de abençoar ou amaldiçoar uma mulher grávida. No caso dos Ceilican, esta lenda é verdadeira. O Bastet pode auxiliar ou prejudicar à mãe, em alguma maneira menor mas memorável.

Sistema: Os efeitos deste Dom são mais psicológicos do que físicos, e começam com um impulso gerado pelas maneiras e atos do Ceilican com mãe que oferece seus desejos. Fazer certos ajustes exige um ponto de gnosis e um teste de Manipulação + Ocultismo (dif. 7). Ao tocar na barriga da mãe, o gato deseja-a saudável ou doente, geralmente com alguma rima poética. Após a ativação do Dom, algum evento bom ou ruim ocorrerá com a mulher ou sua criança. Embora o evento propriamente dito seja fora do controle do personagem, o número dos sucessos no teste deve refletir o poder da benção ou maldição.

As benção podem incluir uma boa hora, belos olhos, ou um bebê grande e saudável. As maldições incluem um nascimento antecipado, alguma inabilidade menor ou uma constituição pobre. Uma vez que um evento ocorreu, o Dom está descarregado.

A sabedoria de Sátiro (Nível 1): Invocando os talentos de seus aliados das tribos fae, um Ceilican pode tocar qualquer instrumento musical como se ele em fizesse parte de suas mãos. Embora este talento seja temporário, pode causar um grande efeito e uma bela impressão.

Sistema: Com um teste de Manipulação + Ocultismo (dif. 7), o gato ganha alguns pontos provisórios em Expressão, para tocar um instrumento e na habilidade secundária opcional para cantar. Para cada sucesso, adiciona-se um ponto na habilidade escolhida. Este dom não dura por muito tempo e é acionado apenas para o Ceilican realizar seus jogos (uma cena); mais tarde, a habilidade desvanece-se de seus dedos até que a aprenda ou use o Dom outra vez.

Banindo a Queimadura (nível 2): Este Dom tornou-se necessário durante a época da loucura, quando feiticeiros e caçadores-de-bruxas lançavam os Bastet no fogo em favor aos demônios ou ao Deus Cristão. Com ele, o Ceilican pode proteger-se ou um companheiro do fogo normal. Quando a mãe lua e o misterioso Rei dos Gatos originaram este Dom, o gato ardeu como as chamas também.

Sistema: Antes que o Bastet se encontre com as chamas, o jogador deve testar sua gnosis (dif. 7) e gastar um ponto de Força de Vontade para se proteger. Se bem sucedido, o Bastet não recebera dano algum por fogo não mágico pela duração do Dom. Os fogos mágicos reduzem seus efeitos por um nível de vitalidade para cada sucesso. Banindo a Queimadura dura por uma cena, mas não faz nada além de proteger o gato das chamas. Inalação de fumaça e privação de oxigênio continuam causando os mesmos efeitos.

Lâmina do Feiticeiro (Nível 2): Moldando este Dom em uma arma, um gato pode encantar uma lâmina de modo que prejudique seres sobrenaturais. O truque favorito de Swashbuckling, um Ceilican que vagueou as estradas abertas em eras passadas, este Dom vem frequentemente do Rei dos Gatos ou da Senhora do Gatos.

Sistema: O jogador gasta um ponto de gnosis e testa Manipulação + Ocultismo (Dif. 7), enquanto o gato embala a arma em suas mãos. A lâmina infringe então dano agravado até o nascer do sol seguinte. Embora este Dom permita que o gato encante armas de projétil, cada bala ou seta devem ser encantada separadamente. Embora as setas possam ser reutilizadas, as balas não podem.

Os Fluxo de dados (Nível 3): Como o dom dos andarilhos do asfalto (guia do jogador). Permite ao Bastet utilizar-se de um computador sem ter que tocá-lo. Ele visualiza dados e escuta sons produzidos pela máquina.

Sistema: Raciocínio + Computador, dificuldade 7 e um ponto de gnose para a conexão. A conexão dura uma hora ou até que perca o contato visual. É necessário concentração o que dá + 3 na dificuldade dos testes de percepção.

Fantasma (Nível 3): Torcendo as fibras da ilusão, o Ceilican cria absurdas e majestosas ilusões para confundir e entreter seus companheiros -- ou horrores e tormentos aos seus inimigos. Este segredo vem obviamente do povo faerie, e pode ser muito poderoso nas mãos de um gato com uma imaginação ativa.

Sistema: Para moldar um Fantasma, o jogador deve testar Manipulação + Subterfúgio ((Ilusões com som simples ou flash de imagem 6; Luzes ou sons complexos 7; Movimentos complexos 8; Ações complexas 9; Múltiplas ações 10)) e gastar um ponto de Força de Vontade. A ilusão resultante dura por uma cena a menos que o gato escolha desfaze-la, e pode estende-la a uma área de aproximadamente 10 pés quadrados. As ilusões de Simplórias são fáceis; no entanto quanto mais complexo o truque, mais difícil é executar. Embora as ilusões não tenham nenhuma forma sólida, uma testemunha ocasional pôde ser enganada e acreditar que um Fantasma é na verdade real. Luzes e imagens simples requerem um sucesso; Uma ilusão complexa e ruídos menores dois sucessos; Odores e imagens ou sons combinados três sucessos; Imagens interativas e sons quatro; Alucinações multi-sensoriais vívidas cinco sucessos.

Tio do Macaco (nível 4): como o dom hominídeo de mesmo nome

Primo Menor (nível 4): Este Dom permite que um Bastet transforme-se fisicamente em um gato caseiro. O melhor de tudo, não há nenhum resquício de mágica que possa denunciar o gato de nenhuma maneira, nem mesmo pelos sentidos místicos rotineiros. A menos que a vítima da trapaça sujeitar seu gato a um rigoroso "escaneamento" mágico, o Bastet está livre para entrar e observar o que bem desejar.

Sistema: O jogador do Ceilican gasta um ponto de gnosis e testa sua gnosis com dificuldade 8; para cada sucesso, o Ceilican pode reter sua forma felina para uma hora. Durante este tempo, seus atributos Físicos transformam-se naqueles de um gato doméstico, embora seus atributos sociais e mentais permaneçam os mesmos. Não pode falar, mas pode usar todos os Dons que sua forma felina permita. Embora uma pessoa que fizer um teste bem sucedido da Percepção + Consciência (dificuldade 8) possa dizer que "há algo estranho com esse gato," alguém só poderia ver sua verdadeira natureza caso penetrasse seu disfarce mágica (disciplinas ou a Mágica verdadeira, por exemplo). As tentativas de fazer adicionam +3 em sua dificuldade. Devemos notar que poucos vampiros ou magos se incomodariam em verificar um gato que está passando com um visão mágica a menos que sejam compelidos a isso ou por alguma razão paranóica (além de sua paranóia usual).

A Carruagem dos Leões (nível 5): Este Dom deixa um Ceilican conjurar uma carruagem, puxada por gatos enormes. Construída pela Deusa Freya, esta carruagem é feita de uma madeira grossa e coberta com símbolos nórdicos. Os dois gatos enormes a puxam tão rapidamente quanto um carro de porte médio, e podem, em segundos, carregar o Ceilican e um passageiro no ar. Somente a Senhora dos Gatos ensina este Dom; aprendê-lo sem sua benção é um insulto grave.

Sistema: O jogador testa gnosis com dificuldade 8 e gasta três pontos do gnosis. A Carruagem aparece suspensa no ar e dura-o por uma cena, ou por uma hora -- o suficiente para uma viagem rápida, mas não para usar-se como um transporte regular. Gastando um ponto de Força de Vontade, o jogador do Bastet pode incitar a permanência da carruagem no ar por mais dois turnos; Cada turno adicional custa um outro ponto de Força de Vontade.

A Loucura das Multidões (nível 5): Alguns Ceilican induzem seus apetites mais obscuros após o pôr-do-sol. Os mais sádicos destes jogos envolvem um frenesi que o Ceilican pode incitar o lado selvagem de todos ao seu redor, causando uma grande orgia a menos que "assuntos" muito importantes mantenham as vítimas controladas. O mesmo Dom pode domesticar um alvo já irritado, embora seja geralmente mais fácil começar o problema do que termina-lo.

Sistema: O jogador do gato-faerie testa Manipulação + Empatia para alterar a atitude de uma multidão para a sua vontade. Adicionando um ponto de Força de Vontade à mistura, pode-se controlar a vontade coletiva. A dificuldade da tarefa depende do tamanho da quantidade de pessoas, e de como inclinado deve seguir sua sugestão. Um nightclub embalado é mais provável para se conduzir uma orgia do que em uma Congregação Baptista (embora os resultados do último poder ser muito mais perturbadores...). Todos os alvos devem estar dentro de uma distância de 700 pés quando o gato começa a usar o Dom. As circunstâncias e os arredores podem adicionar ou subtrair da dificuldade total; Acabar um distúrbio eleva a dificuldade em 2. Uma pessoa atingida pelo Dom pode tentar resistir com um teste de Força de Vontade (dif. 7). A loucura dura por uma cena, e após deixa o controle do homen-gato. A dificuldade depende principalmente do tamanho do grupo: 4 grupo pequeno (2-20 pessoas); 6 grupos médios (20-50 pessoas); 7 multidões (50-100 pessoas); 8 motim (100-300 pessoas); 9 (300-500 pessoas); 10 (+ de 500 pessoas);

Khan

Essa é uma tribo honrada, eles carregam em si o respeito que os Simba exigem. Eles se encaixam perfeitamente na descrição de nobreza. São os nobres guerreiros de Gaia.

A antiga organização tribal era um sultanato. Com um ancião de sexto posto no comando assessorado por alguns de quinto e com um pequeno exército de espíritos e Khans para manter sua vontade.

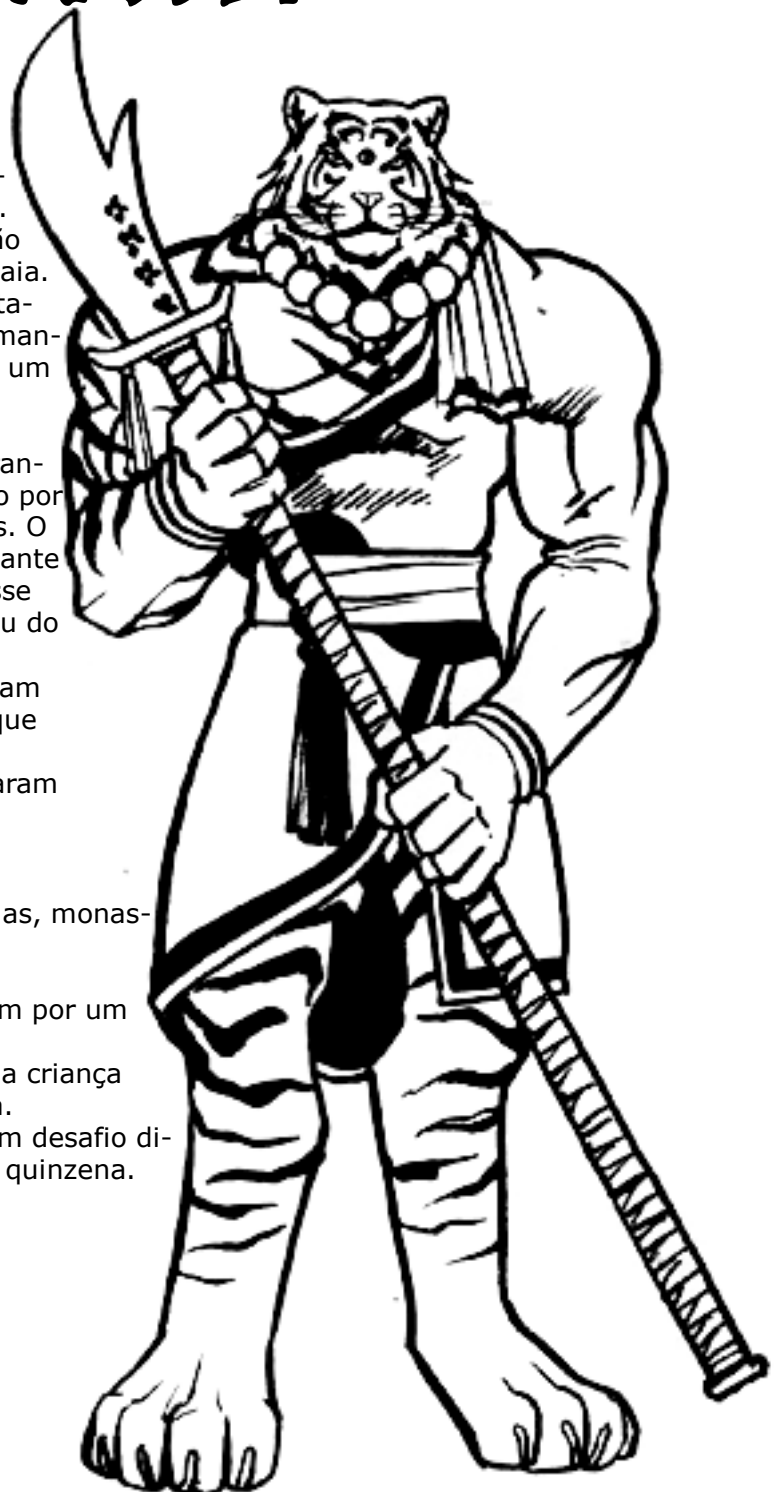
A tribo sofreu no último século uma grande queda no número de seus membros, não por causas externas e sim por conflitos internos. O último sultanato foi marcado por um incessante conflito entre o sultão e um lorde inglês. Esse sultanato acabou quando o sultão se utilizou do Yava tribal para atingir seu oponente, os Bagheera entraram no conflito e assassinaram ambos. Isso reduziu os Khan a nada mais que um punhado de sobreviventes, que para garantir a própria sobrevivência se dispersaram pelo mundo.

Segredos:

Eles preferem segredos de cidades perdidas, mosteiros remotos e grandes metrópoles.

Yava:

- * Durante um eclipse todos os Khan dormem por um dia, e então acordam famintos.
- * Um Khan não pode resistir a carne de uma criança inocente, apesar de violar suas leis come-la.
- * Um Khan não pode virar as costas para um desafio direto, fazer isso custa-lhe sua fúria por uma quinzena.



Khan (homens-tigres)**Fúria Inicial:** 5**Força de Vontade Inicial:** 2**Antecedentes:** 5 pontos, nenhum Totem.**Habitat:** Índia e partes da Ásia.

Os Khan, os guerreiros Bastet, se, igualam aos Ahroun em Fúria e freqüentemente os superam em suas habilidades físicas. Esta tribo dá ênfase às virtudes da honra e obediência. A dizimação de seus parentes felinos, tanto no sul da Ásia como na Sibéria, reduziu dramaticamente seus números e atizou seu ódio pelos humanos. Muitos membros do povo tigre deixaram suas terras natais tradicionais e se instalaram em várias cidades ao redor do globo, a melhor maneira de evitar a completa extinção da tribo.

Os Khan são selvagens, a artilharia pesada dos Bastet. Maiores e mais fortes que a maioria dos outros Garou e cheios da Fúria de um Ahroun, um Khan em forma Crinos é uma fera mortal. Os Hominídeos Khan são fortes e resistentes, em geral altos e de ombros largos. Todas as raças já encontraram pares entre os Khan, apesar de muitos serem de descendência inglesa ou indiana. Há quem afirme existir cerca de uma dúzia de Bastet Tigres Brancos mas poucos já os encontraram. Os Khan odeiam os humanos por caçarem seus primos e destruírem seu habitat.

Como os Simba, os Khan causam Força + 3 de dano ao morder.

Dons da tribo: pele de jade, Favor do rinoceronte

Formas:

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
For+2	For+3	For+4	For+2
Des+1	Des+2	Des+2	Dês+2
Vig+2	Vig+3	Vig+3	Vig+3
Man-1	Man-3	Man-3	Man-3
Apa-1	Apa 0		



Dons de Khan

Favor do rinoceronte (nível um): quando invoca o espírito do rinoceronte, cresce um chifre temporário no Khan. Ainda que esta protuberância seja um pouco antiestética, lhe permite arremeter contra seu oponente e provocar-lhe dano considerável.

Sistema: O Khan usa Gnose para desenvolver o osso. A calcificação dura uma cena e lhe permite chifrar os inimigos com Força +2 (dano agravado, dificuldade 7). Não obstante, o crânio dos tigres não foi feito para investir; efetuar este tipo de ataques inflige danos de força normal sobre o próprio Khan.

Pele de Jade (nível 1): Ao desejar uma forma mais sólida, o Khan pode transformar sua pele em uma dura superfície de jade. Dizem que o próprio espírito da Rocha ensinou este Dom a Yu Kwan, um guerreiro a serviço do alquimista Ko Hung.

Sistema: Ao usar um ponto de Força de Vontade e testar sua Gnose (dificuldade 7), o tigre ganha dois dados adicionais em suas jogadas de absorção. Este Dom dura por uma cena.

Coração da Fúria (nível 2): Como o Dom Ahroun.

caminhar sobre o Papel de Arroz (nível 2): concentrando sua energia interior, o Khan pode caminhar sobre uma superfície fina e fraca sem rompê-la, sem se importar em que forma esta ou quanto pesa. Um homem tigre crinos de 400 quilos não pesa mais que uma tira de papel, sempre que permanecer concentrado nesta façanha. Caso desvie sua atenção com outra coisa, ele recupera todo o peso de uma vez.

Sistema: o jogador testa Gnose para ativar o don. Assim feito, o Khan deve reduzir imediatamente sua velocidade para a metade enquanto caminha sobre a superfície que pretende atravessar. Qualquer distração obriga o tigre a testar Força de Vontade a fim de recuperar a concentração; quanto mais grave for a interrupção, maior será a dificuldade. O tigre não pode carregar o peso de outro ser vivo, mas pode transportar uma quantidade considerável de bagagem inanimada.

Encanto do Usuário (nível 3): Como o Dom garou Hominídeo: Remodelar Objeto.

Patas do espírito-tigre enfurecido (nível 3): um dos maiores segredos de guerra dos kxan, esse dom permite ao tigre cobrir suas patas com uma energia espiritual crepitante. Com esse poder, ele pode atacar inimigos no mundo espiritual sem ter que percorrer atalhos, contanto que não consiga vê-los. Obviamente nenhum espírito ensinara esse dom a um bastet; ele terá que aprender esse dom com um outro kxan.

Sistema: o Khan gasta um ponto de gnose e se concentra. No próximo turno, suas patas e suas mãos começam a incandescer em uma luz azul esbranquiçada e reluzente. Essa luz transforma-se em verde, depois em amarelo e então, em vermelho, em seguida para uma tonalidade cor-de-rosa e, finalmente, desaparece – ao todo, o kxan obtém cerca de 6 turnos de batalha até o efeito do dom terminar.

Banimento de Asura (nível 4): Como o Dom Bubasti de Nível Três: Banimento da Ninhada de Cahlash, exceto que usá-lo transforma os pêlos do tigre em branco ao invés de preto. Ao contrário dos Bubasti, os tigres canalizam a Weaver para banirem a corrupção.

Rugido do Dragão (nível 4): Berrando como um trovão, o Khan vomita uma bola de fogo em seus inimigos. Esta exalação de fogo continua em chamas até que ela ou o seu alvo estejam consumidos.

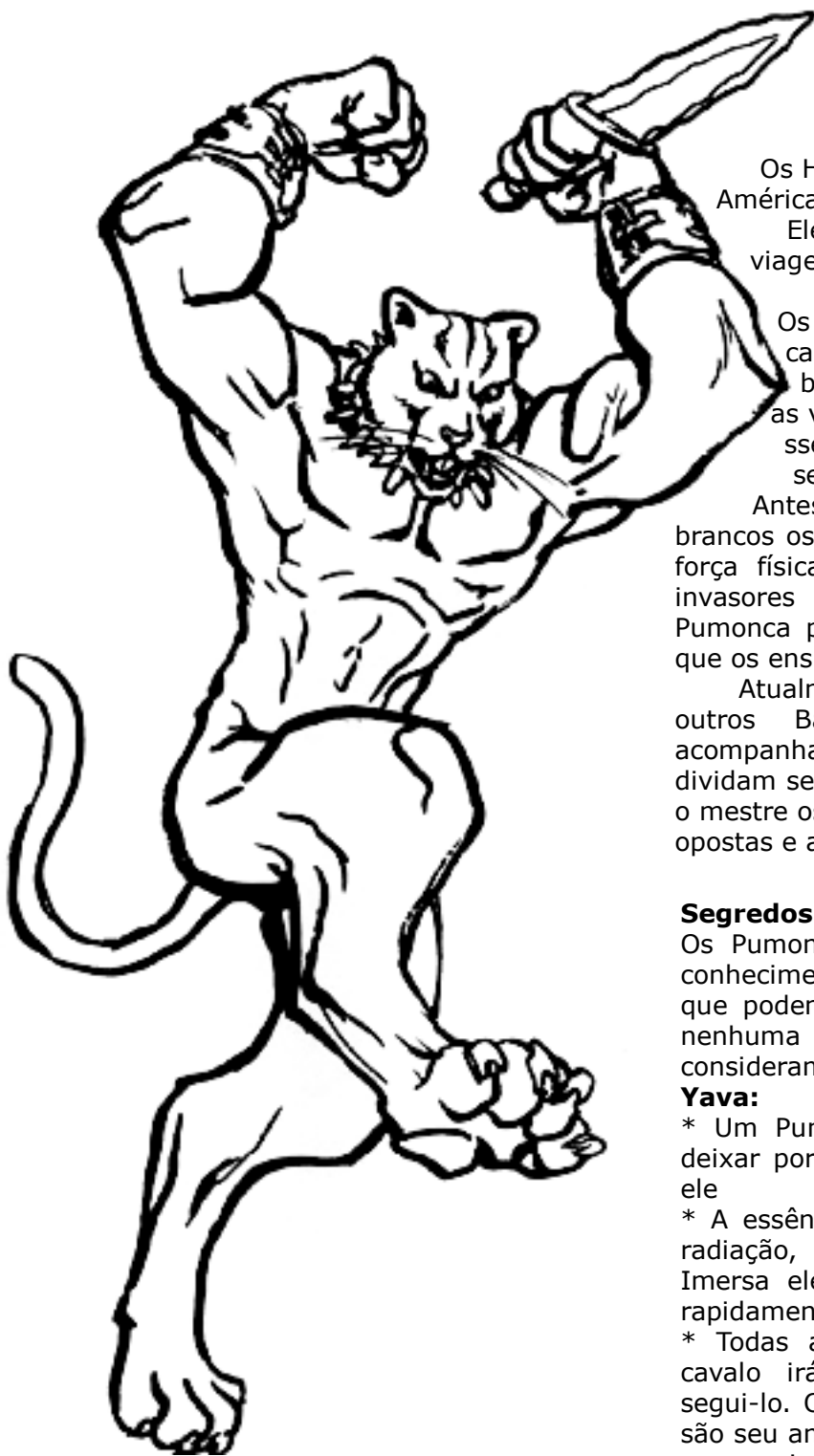
Sistema: Este Dom custa um ponto de Gnose para ser realizado e lança unia bola de fogo de um Nível de Vitalidade de dano para cada ponto de Gnose (não permanente) possuído pelo Khan. Um teste de Destreza+Briga coloca a bola de fogo onde o leão a quer. Ela inflama qualquer um que estiver dentro de um raio de 3 m de onde ela explodir a não ser que a vítima seja bem sucedida em um teste de Destreza +Esquiva (dificuldade 8). Se o alvo já agiu durante o turno, o Rugido de Fogo inflige o seu dano total. No próximo turno, ele infligirá metade do dano, acendendo qualquer coisa inflamável dentro do seu alcance. No terceiro turno, o fogo do Dom queima um último Nível de Vitalidade de dano e, então, morre. Um fogo iniciado com este Dom queimará como qualquer chama normal (veja Lobisomem, página 197).

Grito de Batalha (nível 5): Como o Dom Ahroun: Vontade Inabalável.

Golpe dos Mil Trovões (nível 5): quando um tigre furioso acerta um golpe e invoca a Rahjah ou alguma de suas manifestações (Shiva, Pan, Gu, etc.), ele cria uma onda expansiva que pode derrubar edifícios ou afetar espíritos impuros. O Rei dos gatos, em seu aspecto mis régio, ensina esse dom aos Khan dignos dele.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de Gnose e testa sua força de vontade (dificuldade 7). Cada sucesso inflige três pontos de dano de Poder contra Asura e outras perdições, não importando de que lado da película se encontrem. A Onda também afeta os edifícios que se encontrem em um raio de 60 metros. A Gravidade do dano depende dos êxitos do Khan: com um ele rompe janelas, como dois causa rachaduras nas fachadas, com três a madeira se parte, com quatro o cimento se desfaz e cinco dobram o metal. Essa onda só dura alguns segundos porem pode ser sentida a mais de um quilometro de distancia.

Pumonca



Os Homens Puma, os gatos originários da América do Norte e os guardiões desse lugar.

Eles são normalmente viajantes e suas viagens os levam por toda a América, mas raramente para fora dela.

Os Pumonca são os guardiões da América desde antes da chegada dos homens brancos. Eles tomavam conta de todas as vilas e não permitam que elas crescessem demasiadamente, e ensinavam os seus habitantes a respeitar a natureza.

Antes da chegada dos conquistadores brancos os Pumonca confiavam apenas em sua força física para sua luta, mas conforme os invasores trouxeram Garous e Magos os Pumonca precisaram pedir ajuda aos espíritos que os ensinaram Dons.

Atualmente eles são mais solitários que os outros Bastet e raramente são vistos acompanhados, qualquer trilha que eles dividam será pequena. Após o aprendizado com o mestre os dois Pumonca se viram em direções opostas e andam por um dia inteiro.

Segredos:

Os Pumonca buscam os segredos da terra, o conhecimento do povo nativo, e os corruptores que podem envenenar a ambos. Eles não tem nenhuma grande paixão por mágica, e consideram aqueles que a seguem perigosos.

Yava:

* Um Pumonca é um com a terra; se ele a deixar por mais que um ciclo completo de lua, ele irá morrer.

* A essência da terra envenenada (lixo tóxico, radiação, esgoto) é mortal para um puma. Imersa ele nessas toxinas e ele irá sucumbir rapidamente.

* Todas as bestas temem o puma. Nenhum cavalo irá carrega-lo, nenhum cachorro ira segui-lo. Os grandes gatos são seus parentes e são seu amigos, mas nenhum outro animal pode se aproximar de um puma sem terror.

Pumonca (homens-pumas)

Fúria Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Antecedentes: 3 pontos, nenhum Totem, Recursos ou Aliados

Habitat: Sul e Sudeste dos Estados Unidos

Os Pumonca são peregrinos solitários, até mesmo mais do que os outros Bastet. Contudo, eles parecem ter alguma conexão com suas terras natais na América do Norte e nunca permanecem longe dela por muito tempo. Muitos deles são descendentes dos nativos americanos, mas ultimamente os homens-pumas também vêm procriando com solitários ousados e de mesmos ideais. Eles se consideram filhos do Pássaro Trovão e levam muito a sério seu dever de proteger suas terras natais de qualquer forma de corrupção.

Enquanto os Balam guardam a América do Sul, assim fazem os Pumonca, ou homens-puma, na América do Norte. Apesar de, em geral, os Pumonca não serem particularmente espertos, rápidos, nem proficientes em mágica, eles são fortes e adaptáveis. Muitos sentem uma atração pela cultura dos indígenas americanos e vigiam atentamente os acampamentos locais. Os Pumonca tendem a escolher seus parceiros dentre diversos povos nativos, em vez dos colonizadores europeus que um dia escolheram seus primos felinos para a extinção.

Os Pumonca são solitários, solenes e reservados. Dizem que alguns são aliados dos Uktena, com quem têm muito em comum.

Dons da tribo: dadiva do peregrino, Espelho do Pardal

Formas:

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
For+1	For+3	For+3	For+2
Des+2	Des+2	Des+3	Dês+3
Vig+2	Vig+4	Vig+3	Vig+3
Man-1	Man-3	Man-3	Man+0
Apa+0	Apa 0		



Dois de Pumonca

Espelho do Pardal (nível 1): segundo a lenda, um dos primeiros Pumonca, conhecido como Escalada das três Aranhas, dominava as artes da imitação e a ventriloquia, segredos que passou a seus amigos. Graças a essa magia, o puma pode imitar a quem quiser (aves e demais animais, humanos e, inclusive, máquinas) e emitir sua melodiosa voz até certa distância. Como o próprio nome sugere, o segredo é transmitido apenas por um espírito Pardal, geralmente em troca de alimento.

Sistema: o jogador testa Manipulação + Lábia para imitar os sons que abarcam o espectro vocal humano normal. Enquanto tiver sucesso, a imitação será perfeita. Se tentar imitar sons fora do normal (vibrações subsônicas, explosões, zumbidos de alta frequência, etc.), o gato deve gastar um ponto de Gnose e a dificuldade é 7. O Dom dura apenas uma cena e os sons só podem “alcançar” até 30 metros da posição do homem gato.

Dádiva do Peregrino (nível 1): Viajar é difícil, sobretudo devido aos modos espartanos dos Pumonca. Este Dom permite que o puma se adapte rapidamente às mudanças de clima ou ignore por algum tempo o pânico causado pela fome e sede. Os espíritos-Pássaros e espíritos-Ursos ensinam este Dom.

Sistema: Ao testar Vigor+ Sobrevivência e gastar um ponto de Força de Vontade, o jogador permite que o seu homem-gato faça uma das seguintes coisas: ignorar os piores efeitos do calor e frio naturais durante uma semana ou passar um dia sem água ou três dias sem comida. A dificuldade do teste é 6, apesar de condições severas (temporais, secas, ondas de calor, etc.) poderem aumentar a dificuldade em 2 ou mais. O Dom pode ser repetido, mas a dificuldade aumenta em 1 para cada vez que ele for realizado sucessivamente.

invocar chuva (nível 2): os espíritos do vento e do tempo são os melhores amigos e os piores inimigos que um Pumonca pode ter. Este don, resultado de um pacto entre Velho Rosto de Pedra e o Vento do Leste, serve para que o puma invoque a chuva. Ela consiste melhor em uma chuvinha do que uma tormenta porém vale para refrescar um dia caloroso. Para regar os cultivos ou para reviver um arroio seco em questão de minutos.

Sistema: o jogador do puma testa manipulação + sobrevivência e gasta um ponto de gnose para invocar a água, a dificuldade é dada pelas condições: os céus nublados ou com nuvens são dificuldade 6, enquanto que o céu iluminado e estável a elevam a 10. se não houver nuvens, o dom poderá tardar em manifestar-se. A intensidade e duração da chuva dependem do número de sucessos; um sucesso provoca uma chuvinha breve. Enquanto que cinco sucessos produzem chuva durante mais ou menos uma hora. Este dom não provoca dano e não serve para inundar as zonas em que se utiliza.

Trabalho em Pedra (nível 2): o Dom Hominídeo de Nível Três: Remodelar Objeto, exceto que ele só afeta pedras, lodo, argila e vidro, usa a Manipulação+ Sobrevivência e remodela objeto permanentemente.

Criatura dos Pântanos (nível 3): os desertos e as montanhas não são as únicas paisagens por onde vagam os Pumonca. Os chamados “gatos dos pântanos” conhecem as zonas úmidas com a palma de sua mão. Quando cantam para os espíritos do pântano para exigir-lhes os favores que devem, o Pumonca pode chamar um elemental dos pântanos, feito de plantas e lodo, para que lhe preste ajuda. Enquanto a criatura conservar o seu livre arbítrio estará disposta a mostrar-se amigável com o gato e hostil com quem cruze seu caminho.

Sistema: o jogador gasta um ponto de Fúria e outro de Gnose para despertar a criatura e testa força de vontade contra dificuldade 7. O Monstro resultante é um ser semi-inteligente, no melhor dos casos, que fede e dura três turnos por sucesso. As características recomendadas para uma criatura são:

Atributos: Força 4, Destreza 2, Vigor 5, Raciocínio 1

Habilidades: Prontidão 1, briga 1, furtividade 3

Níveis de vitalidade: dois por sucesso, sem penalidades. Uma vez que esgotar seus níveis de vitalidade, a criatura se desfaz.

Relâmpago (nível 3): Um pacto feito com os espíritos da tempestade permite que alguns Pumonca invoquem um relâmpago. Se houver ao menos uma nuvem no céu, o puma é capaz de conjurar o relâmpago. A maioria dos pumas aprende este Dom com o próprio Pássaro Trovão.

Sistema: O jogador do puma gasta um ponto de Fúria para conjurar o relâmpago e testa sua Destreza+Sobrevivência para atingir seu alvo. Sob circunstâncias normais (céu parcialmente nublado, alvo de tamanho humano), a dificuldade do teste é 8; alvos maiores ou um dia tempestuoso podem reduzir a dificuldade para 7 ou 6, enquanto condições secas e alvos particularmente pequenos podem aumentar a dificuldade para 9 ou 10. O raio inflige dois dados de dano por fogo para cada ponto de Gnose do homem-gato. Mesmo que o Relâmpago erre sua vítima, ainda é uma experiência assustadora estar na mira do golpe de um raio. Vítimas potenciais precisam testar sua Força de Vontade contra uma dificuldade de 8 para evitar fugirem em pânico.

Favor do Companheiro-Elemental (nível 4): Primeira Velha Face fez muitos aliados entre os espíritos elementais, e fez muitos favores para a própria raça antes de morrer. Os espíritos sem idade lembram suas proezas ajudando aquele que invocar seu ancestral ançião. Um Pumonca que use esse Dom pode chamar um espírito elemental (veja Lobisomen, págs 266-267) para ajudar. Uma vez que o espírito chega, ele irá fazer o que puder para ajudar o gato; após terminar tarefa, o espírito vai embora.

Sistema: O jogador faz um teste de Manipulação + Enigmas e gasta um ponto de Gnose para invocar o elemental. A dificuldade da rolagem é a mesma que a Película do local. O espírito, se aparecer, será amistoso com o gato, enquanto ele lembrará de sua conexão sangüínea com a Primeira Velha Face. Nenhuma outra tribo procura a mesma benevolência; de fato, O Bubasti que tentou usar esse Dom foi destruído pelos furiosos espíritos elementais que ele convocou. Quando o primeiro serviço dado é terminado, ou quando 1 hora se passar, o elemental parte pacificamente.

A Terra Faminta (nível 4): A Mãe não está em paz. Alguns Pumonca sabem como provocá-la o suficiente para mostrar o desgosto da Mãe. Quando esse Dom é empregado, a terra estremece, abrindo ou dando caminho, encobrendo rastros, selando passagens, ou enterrando vivos os oponentes do gato.

Sistema: Dependendo do ambiente que vive o gato, esse Dom assume diferentes formas: entre vales ou montanhas, causa uma avalanche; em pântanos, provoca uma areia movediça; em desertos e planícies, faz com que o terreno se abra abaixo de um alvo. Para invocar esses desastres, o jogador faz um teste de Manipulação + Sobrevivência, com dificuldade igual à Película da área + 2 (máximo de 10) e gasta um ponto de fúria. Os efeitos exatos são definidos pelo Narrador, mas freqüentemente afeta uma área de 30 metros para cada sucesso. Se o ataque causar dano, assumo que a vítima perca 2 ou 3 níveis normais de vitalidade para cada sucesso. Muitos ataques, como rochas em queda, são mais mortais, porém pode permitir ao alvo fazer um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 6-8) para se livrar do ataque.

Conversar com a Terra (nível 5): Peneirando a poeira e convocando os espíritos de dentro do solo, o puma recebe visões de coisas que aconteceram na área. Essas visões interiores podem ajudar a seguir trilhas, testemunhando eventos passados, ou aprendendo de onde coisas vieram ou pra onde foram. Espíritos pássaros muitas vezes passam esse Dom adiante, mas muitos minhocas e elementais chaya fazem isso também, especialmente se as questões do Bastet servem aos fins do espírito.

Sistema: O Pumonca se concentra enquanto canta uma única questão e a debate. Enquanto ele o faz, o jogador faz um teste de Percepção + Enigmas para ver o passado. Sucesso revela a resposta. Quanto mais remota for a precisão, mais alta é a dificuldade, a não ser que deixado uma impressão tão vívida que ela nunca desaparece (Como uma Trilha de Lágrimas), que pode reduzir a dificuldade em 1 ou 2. Eventos que ocorreram há mais de um ano atrás requerem um ponto de Gnose para "ver". A Visão vem através da perspectiva do solo próximo, que pode mostrar detalhes difíceis de interpretar (imagine um assassinato pelo ponto de vista do olho de um verme); alguns sonhos transmitem impressões emocionais, também, deixando humor que pode durar por horas.

Tempo decorrido	Dificuldade
Uma Semana	4
Um mês	5
Um ano	7
10 anos	8
50 anos	9
100 anos	+10

Grito do Pássaro Trovão (nível 5): como o dom impuro aparição de nala, exceto que a tempestade pode durar por até uma hora se o jogador exceder 5 sucessos

Terremoto (nível 6): este pacto, um velho e desesperado segredo conhecido por só um punhado de gatos que ainda seguem vivos, permite que um Pumonca faça que a própria Terra se estremeça, o que provoca o desaparecimento dos caminho e a destruição dos edifícios. Ainda que o epicentro seja bastante reduzido, os temores podem ser percebidos a vários quilômetros de distancia.

Sistema: igual ao dom: Terra faminta, exceto que um terremoto requer dois pontos de Gnose e outros dois de Raiva, afeta a um quilometro e meio e provoca danos proporcionais aos sucessos do gato (um sucesso rompe as janela, dois racham as paredes, três deformam o asfaltao, quatro esmigalham o concreto e cinco rompem o metal).

Qualmi

Senhores das charadas e dos disfarces, os homens lince são considerados pelos outros Bastet como estranhos. Eles tem o hábito de nunca falarem as coisas diretamente e muitas vezes confundem e irritam quem não os entende. Os Qualmi também diferem da maioria dos Bastet pela sua tendência a ficar muito tempo em um só lugar, eles são largamente encontrados no Canadá e no Alasca.

Também ao contrario das outras tribos de Bastet, os Qualmi gostam da companhia de lobos. A amizade entre essa tribo e os Uktena é mais antiga que qualquer uma das duas tribos possa se lembrar.

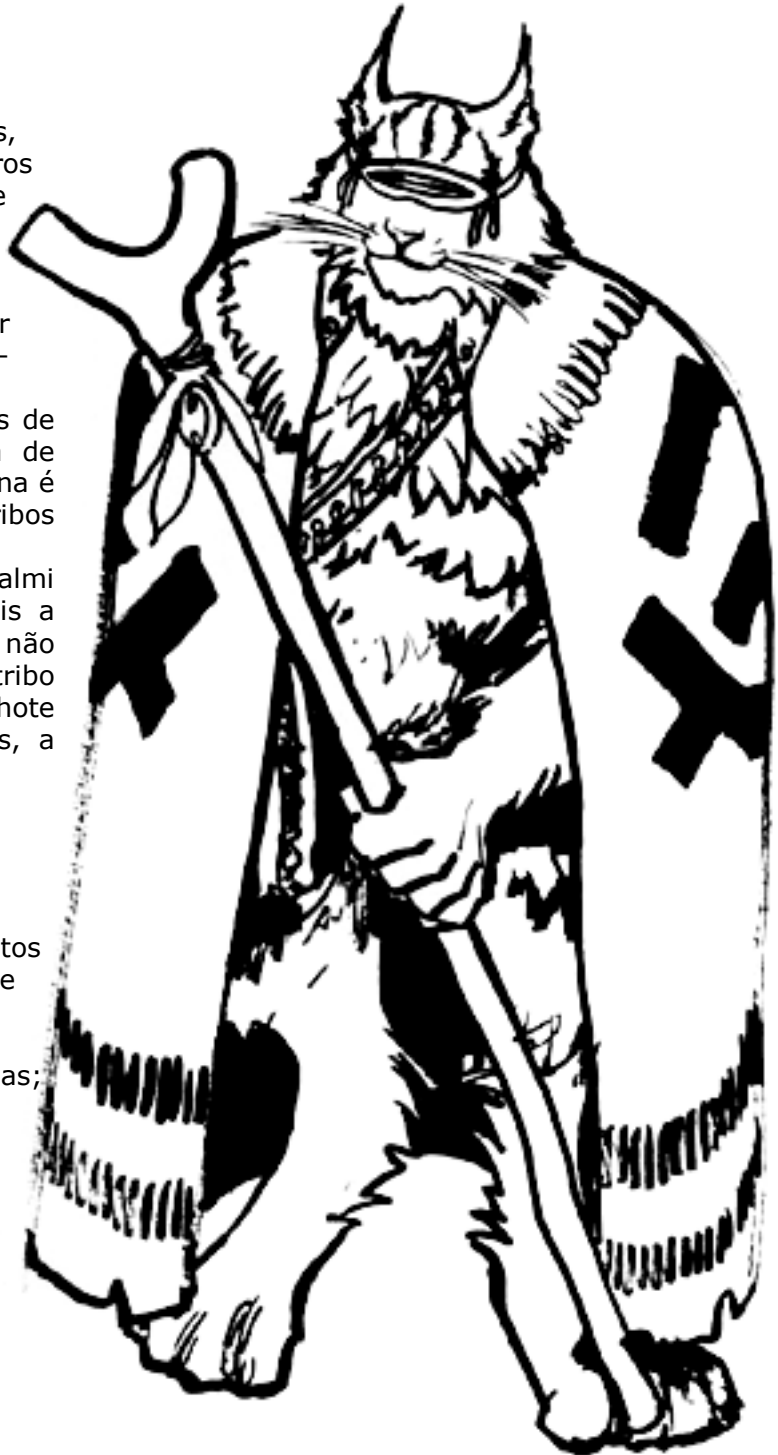
Devido a seu jeito enigmático os Qualmi normalmente preferem companhias animais a humanas. Os Qualmi, na verdade, não agüentam a companhia de um de sua tribo também. O Primeiro Ano de um filhote normalmente dura no máximo seis meses, a companhia de qualquer outro incomoda.

Segredos:

Naturalmente, esses gatos procuram por charadas. Eles gostam de conhecimento elementar e cultura nativa, mas parecem intrigados pela mídia moderna também. Muitos lincês tem televisões em suas casas: TVs que tenham uma ótima recepção acabo.

Yava

- * O poder de um lince mora em suas charadas; desvenda-las é desfazer sua mágica.
- * Os Qualmi dividem uma mesma alma com os salmões; envenene os salmões, e você prejudicará a tribo.
- * Nenhum lince pode falar a verdade sobre seus pais. Confronte-os com seus nomes e rostos, e ele ficará confuso por dias.



Qualmi (homens-linces)**Fúria Inicial:** 2**Força de Vontade Inicial:** 5**Antecedentes:** 3 pontos, não podem ter totem, recursos ou aliados**Habitat:** Norte dos Estados Unidos e Canadá.

Os Qualmi são um povo curioso e místico que desfruta de quebra-cabeças e enigmas ao ponto deles mesmos falarem enigmaticamente e com perguntas. Os Qualmi têm uma estatura menor do que a das outras tribos e tendem a parecer Nk mais velhos do que sua idade real; até mesmo os mais jovens têm cabelos brancos.

Muito poucos homens-linces têm ancestrais brancos, pois eles são principalmente descendentes dos nativos do norte dos Estados Unidos e Canadá. Os Qualmi normalmente vivem nas áreas mais remotas de suas terras natais. Eles têm uma preferência por roupas pesadas e volumosas, próprias para climas frios, mas sempre ostentam alguma insígnia da lua sobre elas.

Dons de tribo: café da manha de pedras, pelugem avessa**Formas:**

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
For+0	For+1	For+1	For+0
Dês+2	Des+3	Des+4	Dês+4
Vig+0	Vig+1	Vig+1	Vig+0
Man+0	Man-2	Man-2	Man-2
Apa+1	Apa 0		



Dons de Qualmi

Café da Manhã de Pedras (nível 1): Como o Dom Pumonca: Dádiva do Peregrino.

Pelugem Aversa (nível 1): Como o Dom dos Wendigo: Camuflagem

Obs.: O gato tem que retirar qualquer roupa ou equipamento para que o Dom faça efeito - somente o próprio lince muda de cor.

Nada Oculto (nível 2): lendo os enigmas do mundo como se fosse um escrito místico, o Qualmi pode obter respostas que aos mortais não são nada óbvias. É difícil ocultar as coisas de um lince!

Sistema: este dom combina os dons comuns de nível um: Visão espiritual, encontrar água, orgulho do explorador, sentir a verdade, sentir a mão da destruição e visão felina. Ele testa percepção + enigmas e a dificuldade varia entre 5 e 9, segundo o que o lince está buscando e de quão bem essa coisa está escondida. O Qualmi deve empregar um ponto de Gnose porém conserva a possibilidade de empregar o Dom durante toda a cena.

Vento do Oeste (nível 2): As palavras podem ser tão efêmeras quanto a névoa do Pacífico; ao fazê-las dançar e tremeluzir, um Qualmi pode conduzir um oponente esperto a um estado de perplexidade e então deixá-lo lá, tentando resolver seu quebra-cabeça para poder se libertar. Este Dom toma a forma de uma série de enigmas rápidos designados para dar' nós na cabeça da vítima. A maioria dos Qualmi fica especialmente contente ao encontrar uma pessoa esperta o suficiente para se livrar desta armadilha mental.

Sistema: O jogador testa Manipulação+ Enigmas, dificuldade igual à Força de Vontade do alvo (ou Fúria, se for maior). Um sucesso confunde o senso de direção e relacionamento do alvo. Quanto maior o número de sucessos, mais confusa se torna a vítima. Três ou mais sucessos a colocam em pânico: Lobisomens e vampiros precisam testar o frenesi, magos têm que testar sua Força de Vontade ou entrar em uma curta Quietude e meros humanos simplesmente enlouquecem. Esta desorientação dura por mais ou menos' 15 minutos, e então, desaparece lentamente. Para conter os efeitos desta confusão, o alvo pode tentar resolver o enigma (Raciocínio+Enigmas) antes de sofrer os efeitos. Estranhamente, muitos Qualmi ficam contentes quando sua vítima consegue pensar em uma solução para contornar o Dom; tal perspicácia frequentemente leva a uma competição de enigmas, onde o perdedor é o afetado pela mágica. Para simular este intercâmbio, veja a seção "Ludismo" no livro Lobisomem (página 223) e aumente a dificuldade em 1 depois de cada turno. Quando ela chegar a 10, cheque os resultados finais: Se alguém vencer e o outro perder, o perdedor sofre os efeitos da magia; se ambos perderem, ambos ficam confusos; se ambos ganharem, ninguém fica confuso. A maioria dos Qualmi aceita bem a derrota sob estas circunstâncias e eles podem se mostrar perdedores generosos.

Gota de Mar (nível 3): os Qualmi são metamorfos bem afamados; este dom, que lhes permite adotar uma extensa gama de formas, explica por que:

Sistema: este dom combina os poderes do dom hominídeo de nível quatro: tio do macaco e do dom Swara de nível cinco: todas as bestas sob o sol, com as seguintes diferenças: o teste é de manipulação + lábia (dificuldade 7); as formas do animal podem ser tanto do tamanho de uma lebre como de um osso; o observador que realize uma rolagem de percepção + enigmas (dificuldade 9) pode ver o que o homem gato é na realidade. Caso ele queira desfazer a magia do homem gato pode fazer uma charada (ver "Arte do jogo"): se esse não responder, ele volta imediatamente a sua forma inicial.

Rede da noite nível 3): como o dom comum Travessura Invisível, exceto que usa inteligência + enigmas

Dançando no ar (nível 4): como o dom impuro passagem da lua, exceto que usa inteligência + enigmas

Leve sopro de brisa (nível 4): como o dom lupino: dom dos elementos, Esse dom permite a um Qualmi conjurar um espírito que seja do elemento ar ou gelo, não podendo ser do fogo ou da terra.

Chamar as Estrelas (nível 5): as vezes, a melhor resposta é uma charada na força. Este dom recorda os dias da Estranha Mulher Coruja, quando os homens brancos introduziram os monstros de ferro nos territórios abertos. Quando confunde os espíritos da maquinaria com uma mareante adivinhação. O lince faz com que os fogos, os geradores de energia e outras fontes de combustão explodam. Isso soluciona os problemas.

Sistema: o jogador testa manipulação + enigmas (dificuldade 7) e gasta um ponto de força de vontade para fazer a charada. Se tiver êxito, a fonte de energia (gás, carbono, madeira, eletricidade, querosene ou o que seja) começa a queimar. Os efeitos concretos são definidos pelo narrador; as chamas pequenas podem provocar um ou dois níveis de vitalidade por sucesso, enquanto que os depósitos de gasolina ou caldeiras de trens a vapor podem causar quatro níveis de vitalidade por sucesso. Deve haver alguém que acenda a mecha (uma lata de gasolina que não explodirá por si só). Nenhum Qualmi se atreveu a averiguar que ocorreria se os espíritos das centrais nucleares se confundissem; todo o planeta poderia acabar contaminado.

Visão da Água (ível 5): A água vê tudo. Ao aprender a ver o que a água vê, um Qualmi pode enxergar através de barreiras e vislumbrar o que se esconde atrás delas. Paredes, cofres, a Película - tudo se transforma em vidro para um Qualmi que deseja ver através delas.

Sistema: Ver através de barreiras requer um teste de Percepção+ Instinto Primitivo contra o nível local da Película. Para cada sucesso, o lince consegue enxergar até 30m sem nenhuma obstrução. Cada objeto, desde paredes de pedra até seres vivos e a Película, parecem ser translúcidos e imateriais. Infelizmente, frequentemente se torna difícil destacar imagens dentro dos padrões de transparência. Um teste de Percepção + Prontidão normalmente é necessário para que o personagem possa enxergar os detalhes. Esta visão pára no nível do chão, apesar do gato poder ver abrigos subterrâneos ou porões se sua visão se estender até tão longe. Este Dom dura um turno para cada sucesso.

Simba



Os supostos reis dos Bastet. Eles são, no seu próprio ponto de vista, os únicos merecedores do trono. Porém se esquecem de que os Bastet, como gatos, são independentes e raras vezes agem em conjunto. Quando o fazem, dificilmente confiariam em um Simba no comando, apesar das constantes tentativas dessa tribo de dominar quem está a sua volta, e de formar um "Exército Bastet".

Atualmente a frente da tribo está um rei conhecido como Dente Negro que é a mais pura personificação do que são os Simba, um monstro sanguinário que praticamente dizimou os Ajaba. Porém ele é um monstro bem sucedido, e ninguém em sua sã consciência se meteria com ele ou falaria contra ele. Afinal, as paredes tem ouvidos.

Os Simba, sendo homens leões, normalmente andam em grupos com um macho dominante e algumas fêmeas. Sendo uma delas a primeira esposa, e outra a primeira caçadora (poucas podem ser os dois ao mesmo tempo). Eles, obviamente, existem em maior escala na África, porém podem ser encontrados em todo o mundo.

A história dos Simba fala de um príncipe, destinado a reinar sobre os Bastet, que morreu pelo descuido das outras tribos e pela traição dos Ajaba. Depois da morte desse príncipe, três irmãos lutaram para conquistar o trono e a liderança, se não dos Bastet, dos Simbas.

Amadu, Mayi e Abuja. Amadu escolheu para Simba, e por fim venceu a guerra, tomando para si. Os Simba brutamontes e orgulhosos, são a descrição perfeita dos descendentes de da tribo. Mayi, que escolheu os Simbas mais inteligentes, conseguiu segurar para si o norte da África. Simbas descendentes de Mayi têm a fama de serem mais compassivos, calmos e reflexivos, com um instinto guerreiro menos apurado. O terceiro irmão, Abuja, foi derrotado e, segundo dizem, fugiu para a Europa. Alguns dizem que dele descendem os Ceilican, mas os Simba negam.

seus soldados os mais fortes todo o "centro-sul" da África mas formidáveis guerreiros Amadu, e os mais numerosos

Hoje em dia há um grande General Simba, empenhado em ganhar para a tribo o posto de Rei dos Bastet que os Simbas sempre acharam que mereciam. Esse general é Black Tooth, um simba totalmente negro. Ele têm liderado uma campanha de genocídio na África, e praticamente exterminou os Ajaba, que, depois do suposto e lendário assassinato do príncipe nunca foram queridos pelos Simba. Os Bastet mais sensíveis o condenam pelo que julgam ser uma nova guerra da Fúria, mas Black Tooth é um líder carismático, e juntou muitos outros Simba consigo.

Segredos:

Qualquer coisa que ajude a tribo (ou o leão) a juntar poder, seja físico, político ou místico.

Yava:

- * Uma corda feita da juba de um leão irá prender um Simba rapidamente.
- * Para derrotar um leão roube seu rugido. Nele, você pode achar um pouco de sua alma. Ele não irá machucar alguém que tenha esse pedaço de alma até ele encontrar novamente seu rugido.
- * Nenhum Simba macho irá matar sua esposa, ou deixar que outro faça isso.

Simba (homens-leão)

Fúria Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Antecedentes: 4 pontos, não podem ter totem

Habitat: Savanas africanas

Acreditando serem os reis dos Bastet, assim como de outros animais menores, os Simba muitas vezes são despoticamente arrogantes. Como a única tribo Bastet com uma organização formal, eles dão grande valor à força e à ordem. Cada bando é auto-suficiente, apesar de algumas vezes eles formarem federações dispersas que juram lealdade a um rei supremo. Os Simba são quase exclusivamente de origem africana, apesar de existirem alguns brancos entre eles. Tanto os machos quanto as fêmeas possuem cabelos grossos e rebeldes em sua forma Hominídea, mas as fêmeas não mantêm a juba nas formas felídeas.

Originalmente, os Simba deveriam ser os líderes da raça felina. São os únicos homens-gatos a formar unidades soci-ais. Um bando típico tem um ou dois machos e duas a qua-tro fêmeas. Perdendo em tamanho apenas para os Khan, os Simba são grandes e poderosos. Muitos são nativos da África, mas um bom número de europeus vêm cruzando com os Simba há anos.

As mandíbulas de um Simba entre as formas Crinos e Felina são tão grandes que o dano por mordida é Força + 3. Eles tendem a ter mais autocontrole do que seus primos maiores, os Khan.

Dons da tribo: Majestade, submissão

Formas:

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
For+2	For+3	For+3	For+3
Dês+1	Dês+2	Des+2	Dês+3
Vig+2	Vig+3	Vig+3	Vig+2
Man-1	Man-2	Man-2	Man-1
Apa+1	Apa 0		



Dons de Simba

Majestade (nível 1): O primeiro truque que um bom rei aprende é como impressionar. Por empregar seu antigo direito de comando, qualquer Simba pode empregar este dom e ser atendido sem ressalvas.
Sistema: Este dom dura uma cena, é necessário um teste de Manipulação + Intimidação (dif.6). Outros Simba's são imune aos seus efeitos.

Submeter (nível 1): Outro truque importante do arsenal dos governantes é a habilidade de fazer com que seus súditos obedeçam quer eles queiram ou não. Através do domínio do corpo, um Simba pode fazer com que os, outros fiquem de joelhos ou rolem no chão em submissão. Eles podem dizer o que quiserem, mas suas reações traem sua covardia!

Sistema: Como o Dom Filodox: Imposição, com a diferença que os Simba de Postos Um e Dois precisam usar dois pontos de Gnose para usá-lo. O Dom não pode mudar a mente de suas vítimas, mas pode dominar seus corpos se o Simba obtiver pelo menos três sucessos em um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 7). Este Dom dura um turno por sucesso. Os Simba são imunes a este Dom se ele estiver sendo usado por um semelhante.

Armadura dos Reis (nível 2): Como o Dom dos Filhos de Gaia: Armadura de Luna.

Desafio da Alma (nível 2): Ao exteriorizar sua força interior, um Simba pode efetuar incríveis façanhas. Com este dom ele ergue sua constituição física ou a força de personalidade a alturas incríveis.

Sistema: Funciona como o dom de nível dois dos Bagheera: Onda de Ojas, exceto que este dom aumenta unicamente o Vigor, a Força, o Carisma ou a Manipulação (seguido de um rugido trovejante) e pode ser feito uma única vez por cena.

Rugido de Fogo (nível 3): como o dom de khan: rugido do Dragão.

Sombra da Luz da Lua (nível 3): Como caçadores noturnos, os Gatos Reais tem um perfeito segredo que os permite obscurecer uma área iluminada. Este poder não pode realmente extinguir a lua, mas sufoca a luz de uma área, incluindo luzes mágicas e tecnológicas.

Sistema: Para obscurecer as luzes de um local, o jogador do homen-leão testa Manipulação + Furtividade. O dom dura 1 turno por sucesso.

Luz (Fonte)	Dificuldade
Fraca (tochas, lâmpadas)	6
Brilhante (fogos, luar)	7
Iluminação Severa (lâmpadas fosforescentes)	8
Lâmpadas Poderosas (postes muito próximos, luzes de quintal)	9
Dominantes (refletores, luz do sol)	10

O Domínio Do Bountiful (nível 4): Um governante deve estar preparado para fornecer alimento para seus súditos. Com este Dom, um Simba pode fazer as colheitas locais crescerem rapidamente, o solo ficará fértil e as águas límpidas. Este Dom vem da mão de Manu TChaa, que terminando com a fome de uma região, e reinando com sabedoria, passou este segredo aos seus descendentes.

Sistema: Como o dom de Nível Quatro dos Impuros: Recuperar área Perdida, exceto que a mágica duplica o crescimento das colheitas e as torna saudáveis, purifica a água imediatamente, e custa um ponto de Gnosis.

Rei das Feras (nível 4): Como o Dom philodox: Rei dos Animais. Exceto que cobre um raio de 90 m.

Comandar a Multidão (nível 5): Como o dom de nível um: Submeter, exceto que isto afeta todos em um raio de 200 metros e requer um ponto do Gnosis.

Sistema: O jogador deve ter três sucessos em um teste de Força de Vontade (dificuldade 9) para dominar uma multidão furiosa ou de criaturas despertas. Inimigos Menores, seres humanos normais ou animais, reduz a dificuldade para 6.

Ascendendo ao Sol (nível 5): É dito que os leões carregam o sol em seus corações; o dito pode conter mais verdade que poesia. Alguns Simba's poderosos podem fazer com que a terra brilhe com luz do sol, até mesmo a noite. Segundo a tribo, Taa Mlimba utilizou esta mágica para destruir e afugentar os vampiros de suas terras. Embora esta não seja a luz do sol verdadeira, este Dom é realmente poderoso.

Sistema: Conjurando a Luz do Sol requer dois pontos de Gnosis e um teste de Carisma + Instinto Primitivo (dificuldade 7). Uma vez feito, o próprio corpo do Simba passa a brilhar como o do Rei Sol. A cada turno, a luz cresce mais e mais brilhante, até as rochas próximas se liquefazerem com o calor; depois de sete turnos, o poder diminui gradualmente e se desfaz. Esta luz, mesmo brilhante e quente como está, não fere a maioria das coisas vivas; mas contra os vampiros, outras criaturas que temem o sol e os inimigos declarados do simba, o dom infringe um adicional cumulativo de níveis de dano agravado para cada turno depois do primeiro (um nível durante o primeiro turno, dois durante o segundo, três durante o terceiro, etc.). Assim, causando em seu total 15 Níveis de dano.

Privilégio Real (nível 6): Este dom trapaceiro permite aos leões invocar seus antepassados e invocar este poder que permite roubar os dons de outros Bastet's, até mesmo aqueles que tradicionalmente pertencem unicamente a aquela tribo ou raça. O Rei Simba conhecido como Dente Negro têm juntado muito poder através deste segredo fatal. Com este dom é possível tomar segredos de espíritos que morrem no processo. Um simba que possui este Dom, não têm muitos amigos.

Sistema: O uso deste dom é simples, ainda que difícil: Para aprender um novo Dom, o homen-leão sabe que deve matar. Com os dados da vítima, o Simba invoca esta força terrível, rasgando os segredos da carne agonizante do alvo. Isto requer dois pontos de Gnosis e teste de Manipulação + Ocultismo. A dificuldade é o posto do gato agonizante +5. Para cada sucesso, o leão pode aprender um Dom que ele não souber, não importando o nível e causa no alvo 1 nível de dano agravado.

Para "guardar" esses novos Dons, o Simba deve pagar com pontos de experiência para não perde-los, um Dom roubado sem o gasto de experiência, "é liberado" quando utilizado uma vez, então esquecido. Unicamente os Simba sabe este Dom e alguns Bubasti tem tentado adquirir-lo, mas todos que o fizeram, morreram no processo.

Swara

Os mensageiros. Eles podem não ser robustos ou bonitos, mas com certeza são os mais rápidos Bastet existentes. E além disso possuem uma afinidade muito grande com o mundo espiritual que os permite percorrer atalhos, um Dom muito incomum entre os Bastet. Obviamente eles escondem o fato dos outros homens gato, que seriam incrivelmente ciumentos.

Essa tribo é extremamente paranóica, sempre achando que tudo e todos são corrompidos. E quem sabe, no Mundo das Trevas eles podem até estarem certos! Essa tribo é ainda mais viajante que as demais, e ela entende muito mais o perigo que Asura (Wyrm) oferece. Apesar disso eles ainda são vistos com olhos estranhos pelos outros Bastet, e poucos já viram um Swara.

Todos eles reverenciam a Lua como sua Deusa. Para eles ela é a única salvação, e acreditam que quando chegar a hora ela irá pegar seus filhos mais queridos e levar para junto dela para assistir a morte do mundo e o renascimento de um novo.

Segredos:

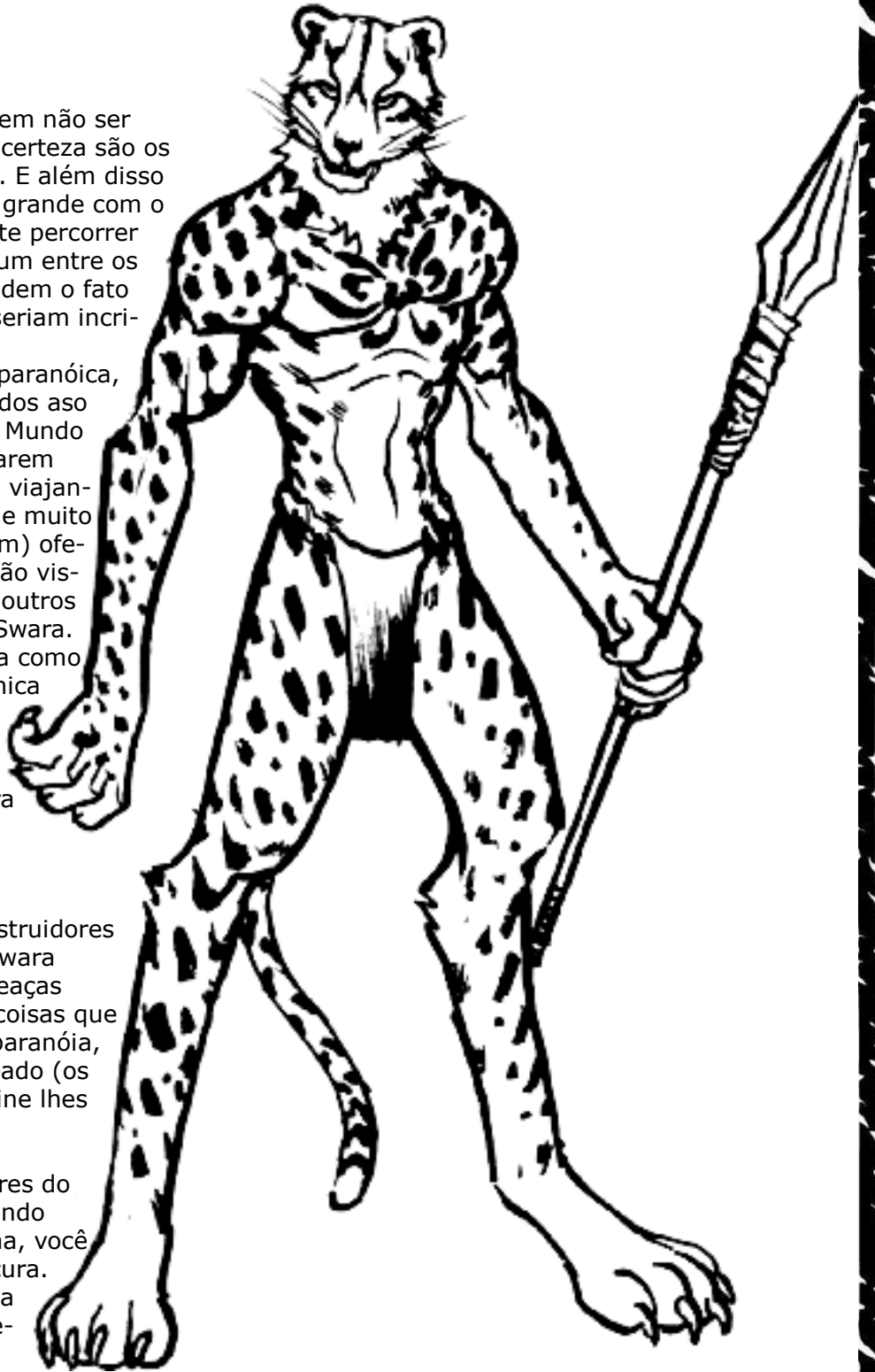
Como guardiões da terra e destruidores da corrupção, a maioria dos Swara prefere aprender sobre as ameaças existentes. Naturalmente, as coisas que eles aprendem reforçam sua paranóia, mas elas ajudam o Povo Prateado (os licantropos) na tarefa que Seline lhes deu.

Yava:

* Os Swara são muito protetores do bom nome de sua mãe. Contando histórias da covardia de Damaa, você pode reduzir uma Chita a loucura.

* O solo da lua (prata) intoxica os Swara. Misture-o na sua bebida, e ele irá dançar e rir por dias.

* O Destruidor tem sua mão cravada no fundo da alma de todos os Bastet. Um frenesi irá anunciar sua chegada. Os Swara temem esse tipo de frenesi, e devem evitar seu toque de qualquer maneira.



Swara (homens-guepardos)

Fúria Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 4

Antecedentes: 3 pontos, não podem ter totem ou recursos

Habitat: África Central

As outras tribos freqüentemente subestimam estes Bastet tímidos e vigorosos, mas os Swara desfrutam de várias vantagens que nenhuma outra tribo pode reivindicar. Para começar, as mais óbvias são a velocidade e agilidade naturais. A outra, contudo, é um segredo que a tribo guarda com zelo: Os Swara conseguem percorrer atalhos com muito mais facilidade do que os outros Bastet. Como os Pumonca, os Swara são viajantes solitários, contudo, seus territórios são muito mais extensos, até mesmo dentro da Umbra, e sua xenofobia inata sempre os leva de volta aos prados da África. Eles tendem a dar mais valor a seus ancestrais felinos, achando que o guepardo é infinitamente mais confiável do que os humanos. Aqueles Swara que procriam com humanos, normalmente escolhem os nativos africanos ou os Bandu como parceiros.

Estes são os Guepardos, as criaturas terrestres mais rápidas. Originalmente mensageiros dos Bastet, os Swara nasceram para correr. Mesmo em forma Hominídea, podem correr em linha reta a uma velocidade de 27 metros + (3 x Destreza) por turno. Os Swara movem-se duas vezes mais rápido em forma Felina, podendo ultrapassar um carro em distâncias curtas.

Os Swara preferem correr a lutar. Quando forçados à luta, aceleram, atacam, e correm. Tendem a ser tímidos e nervosos.

Dons da tribo: Garras de Diamante, Vôo do Antilope

Formas:

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
For+1	For+2	For+2	For+1
Des+2	Dês+4	Des+4	Dês+4
Vig+1	Vig+3	Vig+3	Vig+2
Man-1	Man-3	Man-3	Man-3
Apa+0	Apa 0		



Dons de Swara

Garras de Diamante (nível 1): Como o Dom Ahroun: Garras Afiadas. Esta magia é especialmente útil para os Swara, que desgastam suas garras com o uso diário.

Vôo do Antílope (nível 1): como o dom comum de nível 3.

Andar Entre Mundos (nível 2): Como o Dom Comum de Nível Quatro de mesmo nome. O fato deste talento ser tão comum entre os Swara é um segredo muito bem guardado.

Peso de um Coração (nível 2): como bem sabem os Swara, o peso das emoções se deve ao peso do coração. Fazer que o coração se inche traz euforia, enquanto que encolhê-lo produz terror ou desespero. Ao variar o tamanho do coração do outro ser, o Swara pode causar mudanças no seu estado de animo. A forma mais rápida de por fim a um combate é fazer com que o agressor se sinta rebaixado a uma depressão suicida. As histórias relacionam este dom com Hatti, que conhece os corações melhor que qualquer coisa.

Sistema: um teste de manipulação + Empatia altera o humor da vítima. Quanto mais brusca for a mudança (da jovialidade ao lamento repentino, por exemplo), mais difícil é o teste. Ainda assim, trata-se de um dom fácil de usar (a dificuldade varia entre 4 e 8). A vítima (se é que chega a saber que algo externo alterou seu estado de ânimo) pode resistir ao dom com um teste de Força de Vontade de dificuldade 8. de outra maneira. O dom durará uma cena sem infligir dano algum.

Caminho da Água Pura (Nível três): quando entra em estado líquido, o swara pode atravessar obstáculos sem entrar na Umbra. Como a água, gotejando por entre as grutas, filtrando-se através dos obstáculos e transpassando materiais distintos. Uma vez que chega ao outro lado e segue seu caminho. É dito que Shi'a o Fantasma da Água ensinou esse dom ao antigo Swara Nyolo na forma de um beijo. Quase morreu afogado, mas sobreviveu ao abraço por tempo suficiente para transmitir o don a seus amigos antes de render-se ao seu amor sob as ondas.

Sistema: o jogador emprega um ponto de Gnose e testa vigor + enigmas (dificuldade 7) para converter o Bastet em água, estado que o gato permanece durante dois turnos por sucesso. Enquanto for líquido, ele não pode ser ferido mediante ataques físicos, exceto mediante fogo (que provoca dano agravado normal). Pode reformar-se em qualquer momento, ainda que deverá usar o dom novamente para voltar ao estado líquido. Caso tenha sido "absorvido" enquanto estava em forma aquosa, o Swara surge dentro da matéria que o retém quando retoma a forma sólida.

Dança dos Chaya (nível 3): um os maiores favores que um Bastet pode oferecer a um espírito é a oportunidade de entrar em sua pele por um tempo. Ainda que muitos gatos jamais permitiriam semelhante "empréstimo", os Swara vêem a possessão voluntária como um serviço, não como uma moléstia. O don, que tem início com uma frenética dança, permite que o chaya penetre no homem gato e se apodere dele durante um tempo. O espírito ganha um corpo para governar e o homem gato obtém certos...benefícios. a Dança é considerada mais que um ato de amor ou afeto do que servilismo; trata-se de uma sensação que poucos Bastet podem chegar a compreender.

Sistema: um guepardo inteligente chama um espírito antes de começar o Dom e examina a Umbra para ver quem responderá antes de abrir-se a possessão. A maioria das vezes, o gato estará familiarizado com o fantasma ou o espírito antes de permitir-lhe o acesso. Uma vez que começa a dança, o jogador testa Carisma + Enigmas, dificuldade 7. o dom dura uns dois turnos por sucesso e permite que o Swara faça coisas antes impensáveis para ele: contorcionismo extremo, incríveis demonstrações de força, voar, etc. os efeitos concretos da dança dependem do espírito, do Bastet, das circunstâncias e da relação entre todos eles, e deve ser enfatizado mais o desenvolvimento da ação que o sistema de jogo

Carícia Fantasma (nível 4): Este segredo, chamado de "Carícia Fantasma" porque a maioria das pessoas culpa os fantasmas pelo seu acontecimento, recorda a época em que todas as coisas eram uma só. Ao aprisionar os espíritos que unem os objetos, os Swara podem enviar sensações através de grandes distâncias. Para usar este Dom, um guepardo tem que segurar alguma coisa que contenha parte da essência da pessoa que o personagem deseja contatar: Presilhas de cabelo, posses estimadas ou itens de vestuário são bons exemplos. Concentrando suas intenções no item, o personagem faz ao item o que gostaria de fazer ao alvo. Um pulso compassivo é transmitido entre os dois objetos e, se o gato for bem sucedido, transferindo um sentimento do item até o alvo. Apesar da mágica não poder machucar ninguém fisicamente, ela pode levar uma pessoa à loucura conforme dores' e prazeres fantasmas passam pela mente do alvo sem nenhuma causa visível.

Sistema: Para alcançar através do espaço, o jogador do Swara usa um ponto de Força de Vontade e testa sua Gnose. A dificuldade depende da distância entre o alvo e o Bastet. Depois disso, qualquer sensação concentrada sobre o irem é transmitida até o outro lado do elo. Quando as ações forem realizadas, a feitiço termina. Este Dom só transmite sensações, não dano; ele pode passar o sentimento de ter sido golpeado, mas não causa nenhum ferimento. Da mesma forma, o personagem também não pode mover o alvo; um Swara que simplesmente levantar um lenço não conseguirá levantar o seu dono.

Distância	Dificuldade
Próximo (1,5 km)	7
Alguma distância (3 a 8 km)	8
Distante (9 a 12 km)	9
Muito distante (12 a 60 km)	10

Julgamento dos Pestilentos (nível 4): como o dom felino de nível 5

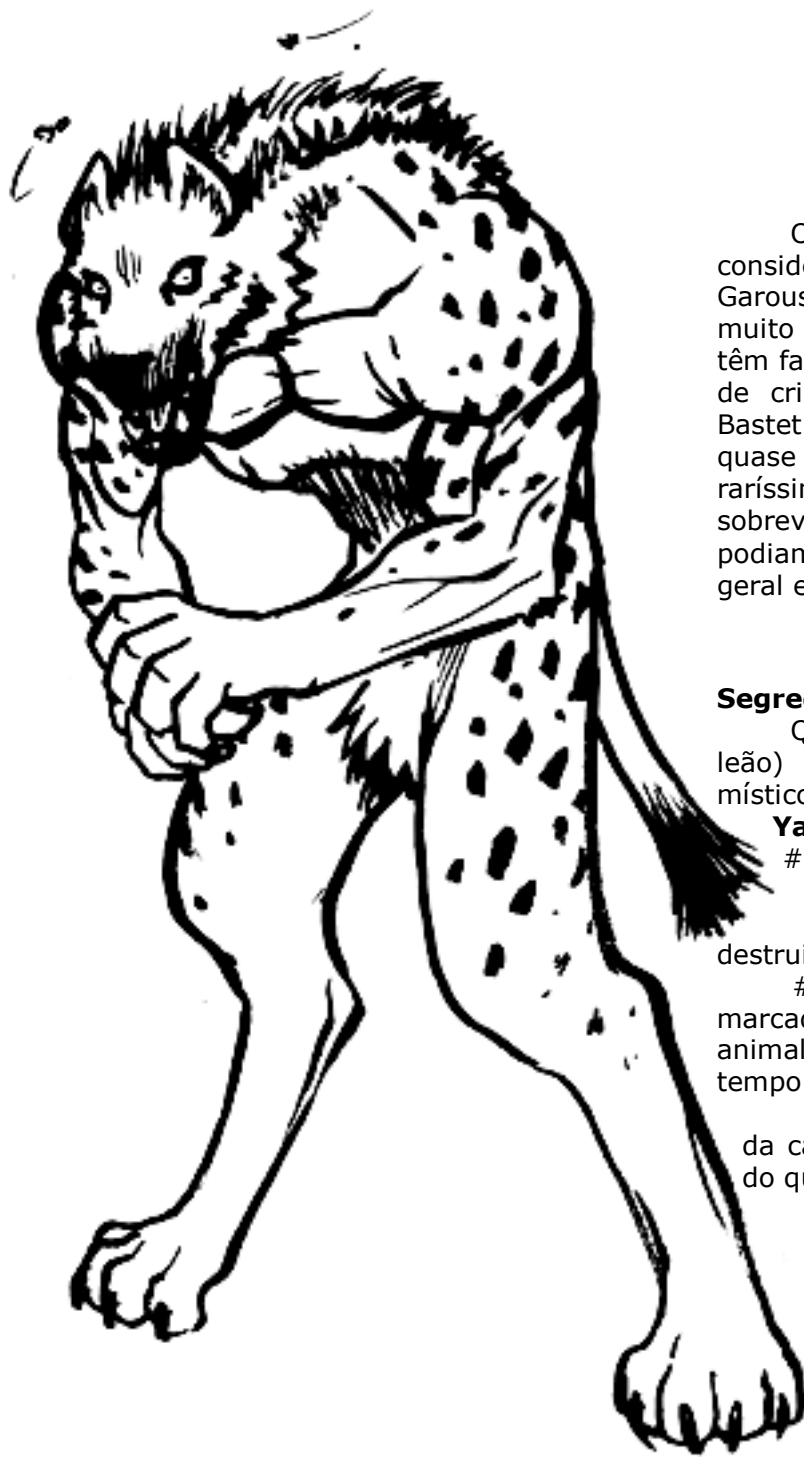
Todas as bestas sob o Sol (nível 5): como o dom de fúrias negras: mil formas

Rio de Sangue (nível 5): durante milhares de anos, o solo da África foi regado com o sangue de seus provadores. O Swara pode invocar através do solo todo esse sangue derramado e dar-lhe forma, ele pode criar um poço, um rio, um emaranhado de tentáculos ou qualquer outra coisa. Este vínculo com o sangue parece limitar-se ao solo africano ou, pelo menos, já não se contam histórias que provem que um Swara tenha empregado esse dom fora de sua terra natal.

Sistema: custa um ponto de Fúria reunir uma quantidade considerável de Fúria. Também é necessário um teste bem sucedido de manipulação + instinto primitivo. A dificuldade depende do lugar; uma zona em que tenha vertido muito sangue (um manancial, um campo de batalha, etc.) é 7, enquanto que no alto de uma montanha seria 10. É necessário vários turnos para que o sangue se solidifique; uma vez em estado sólido, o guepardo pode dar-lhe qualquer uma das seguintes formas: um muro, uma coluna, uma ducha, um gêiser, um estanco, um rio, uma corda, uma ponte ou uma esfera de "braços" que envolve a vítima em um abraço líquido. Todas as formas possuem Força ou níveis de saúde que dependem dos sucessos do gato. Para cada sucesso, o sangue recebe dois pontos de força e dois níveis de vitalidade. Ainda que permaneça líquido, o Rio de Sangue pode ser tão sólido como um pedregulho de areia ou tão fluido como a água. O dom dura uma cena, após isso a terra reabsorverá o sangue. Depois de interpretar o dom, o Swara cairá entristecido durante horas; o sangue de incontáveis mortes passou por suas mãos.

Ajaba

A 10ª tribo



Os Ajaba são licantropos de hiena. São considerados pelos Bastet uma mistura de Garous e do Povo Felino, o que os torna não muito queridos. Além disso, os Ajaba também têm fama de assassinos traiçoeiros e matadores de crianças. Os Ajaba têm yavas, como os Bastet. Black Tooth conhece dois deles, e assim quase exterminou a Tribo. As hienas são raríssimas hoje, as poucas existentes sendo sobreviventes de alto nível. Que, como não podiam deixar de ser, odeiam os Bastet em geral e os Simba em particular.

Segredos:

Qualquer coisa que ajude a tribo (ou o leão) a juntar poder, seja físico, político ou místico.

Yava:

Os Ajaba tem um entalhe do tamanho de um quarto de sua cabeça na parte traseira de seu crânio. Golpeia este ponto e destruirá seu cérebro.

O vinho branco misturado com terra marcada com uma pegada de hiena intoxicara o animal. A forte bebida, os deixará por muito tempo sob seus efeitos embriagadores.

Um Ajaba não pode suportar o gosto da carne de um bebê; Um criança mais nova do que um ano de idade é sempre seguro.

Ajaba (homens-hiena)**Fúria Inicial:** 4**Força de Vontade Inicial:** 3**Antecedentes:** 4 pontos**Habitat:** Savanas africanas e Índia

Os tribais Ajaba, ou homens-hienas, são o últimos da raça e estão determinados sobreviver e retornar por todos os meios necessários. Após séculos do conflito com Bagheera, Swara, Simba e Khan, foram reduzidos a duas ou três dúzias de membros vivos. Dispersados através do mundo moderno, são um tribo sem um repouso, um líder ou um futuro. Mas não têm nenhuma intenção de permanecer essa maneira. No passado distante, foram respeitados pelo seu papel como coletores do lixo. As criaturas fracas e envelhecidas, exilados tribais e parias eram consumidos por sua fúria. Os Bastet, especial entre o Simba orgulham-se, de seu papel mais ativo; se um de sua raça fosse morto por hienas, os homens-gatos locais apressadamente na primeira noite cairiam em vingança. Isto durou por milhares de anos; tanto que para os Ajaba, o Impergium nunca terminou. Esta guerra genocida, que se expandiu até entre os seres humanos e suas vilas, continuou até que o Simba "Dente Negro" descobrisse dois dos seus segredos terríveis.

Após a batalha da corte do Rei Hiena, os sobreviventes Ajaba fugiram. Aqueles com conexões no mundo humano ajustaram rotas de escape para seus irmãos e irmãs. Chegando á metrópoles como Bombaim, Calcutá, Los Angeles, e Cairo, a meta dos Ajaba era fazer aliados e manter-se vivos. Nenhuma hiena pode ter recursos para morrer, assim, os membros desta tribo jogam um jogo muito alto. Para resistir, devem propagar-se tão rapidamente e certamente quanto possível. A essa extremidade, muitos fixaram seus negócios com seu pai espiritual Seb-em-seb-at-Al -- uma encarnação de Cahlash -- e com outras criaturas da escuridão dos locais urbanos: Roedores de Ossos, Ratkin, vampiros Nosferatu, etc.

Formas:**Sokto**

For+1

Dês+1

Vig+2

Man-1

Apa-3

Crinos

For+3

Des+1

Vig+3

Man-2

Apa 0

Chatro

For+2

Des+2

Vig+3

Man-2

Felino

For+2

Dês+2

Vig+2

Man-2

Dano de mordida +3

Dons de Ajaba

Além a alguns dos Dons Comuns ou de Raça mencionados no capítulo quatro [Livro de Raça Bastet], os homens-hienas podem aprender um certo número de magias tribais de seus primos mais velhos. Assim, os outros Dons devem vir do ensino de um Aktu ou do favor de um espírito. Ou de um lugar mais obscuro.

Os Ajaba são uma tribo profundamente sombria; para a sobrevivência de sua raça, estão negociando com forças inferiores e afastado sua conexão com a terra, trocando a por um pacto com forças da corrupção. Muitos Ajaba mais velhos aprenderam Dons dos Dançarinos da Espiral Negra, e alguns adquiriram mutações dos Fomori, deformações demoníacas, ou ambos. Estes Ajaba são criaturas poderosas e transformam-se em senhores da noite onde quer que vivem. Seus territórios, embora pequenos, aterrorizam aqueles que procuram por competição e os ossos de suas vítimas são avisos a possíveis desafiadores.

Os seguintes Dons vão até o quarto nível. Nenhum Ajaba (sobrevivente da fúria dos Simba) tinha conseguido o Bon Bhat (Posto 5) a tempo aprender os Dons mais elevados. Estes poderes podem estar perdidos para sempre, embora os sobreviventes continuem a procurar por eles. Talvez as respostas encontram-se dentro das ruínas da corte do ka de Adjua, seladas pela magia do Simba. Quem sabe que segredos remanescem fora do alcance -- ou que preço os hienas sobreviventes seriam capazes de pagar para conhece-los?

O Doce Sorriso do Caçador (nível 1): como o dom hominídeo de nível 1

Maxilar Esmagador (nível 2): Invocando este Dom e agarrando sua presa em seus maxilares fechados, o ajaba começa uma pressão contínua que dura até que o osso se quebre, ou o hiena deixa frouxamente torturando-a até a morte. O espírito do sirracca ensina este Dom as suas crianças restantes.

Usando este presente como um grupo, diversos ajaba podem derrotar um oponente mais poderoso.

Sistema: O hiena faz um teste de força + Briga (dificuldade 6) para começar com um aperto firme, a seguir gasta um ponto de Força de Vontade. Cada turno, o Ajaba inflige um dado adicional de danos agravados como seus dentes, pressionando o osso até lasca-lo. (força + 4 dados de danos no segundo turno, + 5 no terceiro, e assim por diante...) o alvo não pode escapar deste aperto a menos que mate a hiena ou que ela mesma solte.

Perturbar Alma (nível 3): A risada estridente das hienas é apavorante sob na melhor das circunstâncias. Aumentadas por este Dom, ele transforma-se em uma ameaça insana. Os seres humanos e os animais normais apavoram-se com este som; mesmo as criaturas sobrenaturais são guiadas para o medo. Um Epipling do Medo ensina este Dom ao povo-hiena em troca de algum um pequeno serviço extra.

Sistema: Para ativar este Dom, o Ajaba simplesmente tem que rir. O jogador do ajaba teste sua Manipulação + Expressão ou Intimidação (o que for maior), dificuldade igual a Força de Vontade das vítimas, para cada sucesso o pânico será mais profundo: um sucesso torna o alvo inquieto, três sucessos a vítima treme incontrolavelmente, e cinco faz com que a vítima saia correndo e gritando noite a dentro. Um garou ou um vampiro devem fazer teste de frezezi se o Ajaba tiver 3 sucessos ou mais, e o resultado deve emití-lo em um frenzy raposa ou Röttschreck. Somente gastando Força de Vontade pode-se manter o auto-controle.

Identificando o fraco (nível 4): Estudando um alvo ou um grupo, um hiena pode dizer qual deles está mais preparado para morrer. O dom revela estados de doença da mente, do corpo, e da alma e ajuda ao hiena escolher sua próxima vítima. Esta visão pode ser abstrata e aberta à interpretações; um garou jovem no auge do Harano é mais provável de estar manchado do que um lobo idoso com um coração saudável. Mesmo assim, a visão exata, fornece introspecções distintas que um alvo pode nem mesmo estar ciente...

Sistema: O jogador do ajaba testa Percepção + Prontidão e gasta um ponto do gnosis. A dificuldade depende da severidade da doença dos alvos, ou do número dos alvos próximos. Ver a mancha de um homem com um fígado ruim é fácil se estiver sozinho (dificuldade 5), mais difícil se estiver em uma multidão (dificuldade 7), e ainda mais difícil se for saudável mas desequilibrado emocionalmente (dificuldade 8). Se mais de uma pessoa na escala for insalubre, o dom indica quem está mais doente. Esta doença pode ser física, mental, ou emocional, mas deve ser significativa. Este dom dura uma cena; seus resultados, quando exatos, dependem da circunstância da história e de seus personagens.



Características

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

CRIAÇÃO

Passo um: Escolha Conceito, Tribo, Raça e Natureza, Comportamento e Pryo.

Passo dois: Escolha os Atributos (7/5/3)

Passo três: Escolha os Atributos (7/5/3)

Passo quatro: Escolha os Antecedentes (Veja em tribos, abaixo), Dons (três Dons de Nível Um dos Gerais, Raça e Tribo em qualquer combinação), e Renome(3)

Passo cinco: Anote a Fúria e a Força de Vontade (ambos por Tribo), Gnose (por Raça), Qualidades e Defeitos e Posto (1). Gaste seus seus Pontos de Bônus (15) como desejar

RAÇAS:

Hominídeo (Apelido: filho de macaco): Um homem-gato nascido de pai humano. Semelhante aos hominídeos Garou.

Gnose Inicial: 2

Dons Iniciais: Garras de Gato, O Doce Sorriso do Caçador

Impuro (Apelido: Meia Raça): Ao contrário dos Garou, os homens-gato impuros não são desprezados. Contudo, eles compartilham as deformidades dos impuros Garou. Devido ao ciclo de fertilidade dos Bastet, os homens-gato impuros são raros. Os Bastet evitam relacionamentos sexuais com outros homens-gato durante seus cios. Ainda assim, enganos acontecem.

Gnose Inicial: 4

Dons Iniciais: Criar Elemento, Sentir a Natureza Primal

Felino (Apelido: gato selvagem): Um grande gato predador. A raça do felino depende da tribo na qual ele nasceu.

Gnose Inicial: 6

Dons Iniciais: Choro do Felino, Minha Marca

CONCEITO

Artista: músico, pintor, dançarino, ator

Solitário: preguiçoso, guardião do conhecimento, sábio, eremita, gato de montanha

Nativo: caçador, homem de tribo, modern renunciante

Profissional: advogado, professor, polícia, programador

Estudioso: professor, lingüista, guardião dos caminhos antigos

Investigador: místico, caçador de tesouro, estudioso de segredos secretos, viajante

Gatuno: espião, assassino, ladrão, bisbilhoteiro

Caçador de Emoções: audacioso, artista de circo, criminoso, piloto de corrida

Vagabundo: ciclista, gato vadio, morador de rua, fugitivo

Guerreiro: guardião, guerrilheiro, vingador, terrorista

PRYO

Dia: Você tem um coração aberto e honesto, e lida com as coisas de cabeça erguida. Você pode recuperar 1 ponto de Força de Vontade sempre que vencer um desafio de forma honesta e corajosa.

Crepúsculo: Você vê a vida em muitas formas e prefere buscas complexas e artísticas do que coisas simples.

Você pode recuperar 1 ponto de Força de Vontade sempre que descobrir um mistério ou criar algo complexo.

Noite: Você gosta de ser deixado em paz, e se irrita quando alguém se intromete em seus planos pessoais.

Você pode recuperar 1 ponto de Força de Vontade sempre que conseguir manter sua privacidade e proteger algum segredo valioso.

ANTECEDENTES

Aliados: Amigos de Qualquer espécie

Contatos: Sua fonte de informação e auxílio entre a população humana.

Território umbral: Um lugar mágico, uma parte da umbra onde você e a terra são um só.

Jamak: Um espírito com quem você troca favores (parecido, mas não igual a um totem).

Parente: Relacionamentos não Bastet, tanto humanos quanto gatos, que são imunes ao Delírio e sabe o que você é.

Kuasha: Por um ano, seu professor e amigo. Depois, você precisa troca-lo por outro Antecedente.

Raça pura: Seu pedigree e linhagem entre seu povo.

Recursos: A quantidade de riqueza que você tem a mão.

Rituais: As cerimônias que você conhece e pode executar

Segredos: Informações internas que podem ser tanto valioso quanto perigoso de possuir.

Trinket: objetos místicos que você possui. Fetiches, Talismãs (mago), Artefatos (tecnocracia), dentre outros.

Território: Um lugar místico (na umbra), que você possui.

PONTOS DE BONUS

Atributos: 5 por ponto

Habilidades: 2 por ponto

Antecedentes: 1 por ponto

Dons: 7 por dom (apenas Nível Um)

Fúria: 1 por ponto

Gnose: 2 por ponto

Força de Vontade: 1 por ponto

SISTEMA DE POSTO

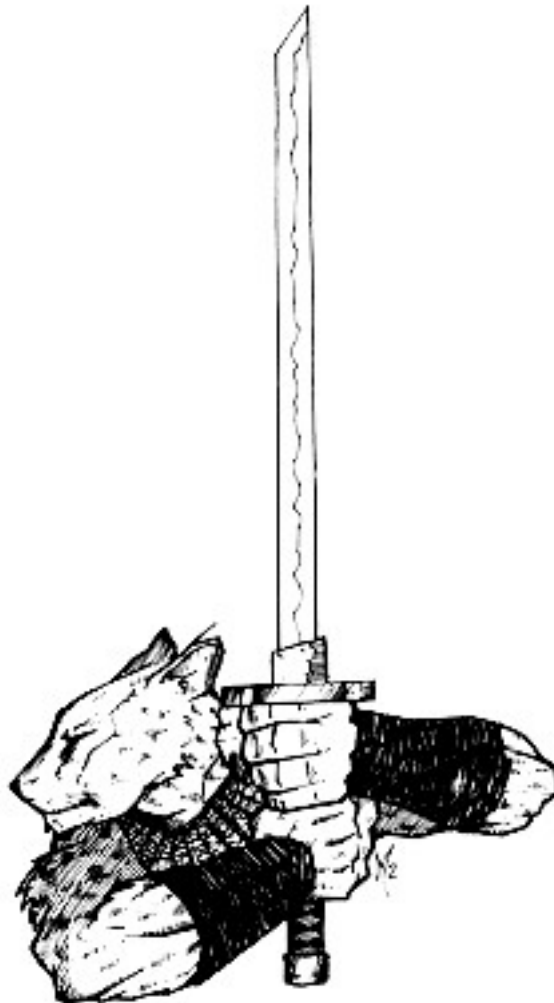
Posto 1 – Tekhmet – 3 em renome

Posto 2 – Akaa – 10 em renome

Posto 3 – Tilau – 15 em renome

Posto 4 – Ilani – 20 em renome

Posto 5 – Bom Bhat – 25 em renome



As 5 Formas

Os Bastet possuem muitas formas, da Hominídea à Felina. Ao contrário dos Garou, a forma Crinos não é um monstro furioso, mas uma combinação mística dos elementos mais poderosos de homem e animal.

Assim como os Garou, os Bastet possuem cinco formas: Hominídeo, Sokto (equivalente a Glabro), Crinos, Chatro (equivalente a Hispo) e Felino. Os homens-gatos também inspiram o Delírio na forma Crinos, mas com um nível a menos na Tabela de Delírio. A forma Chatro é que é realmente assustadora para os humanos. Esta forma de guerra, grande e cheia de dentes afiados, faz com que as pessoas que a observam sofram os efeitos completos do Delírio pois traz à tona memórias ancestrais de bestas ferozes de dentes arreganhados.

Hominídea (Dificuldade 6) - A forma humana, que carrega a ancestralidade étnica do homem-gato. Embora fisicamente fraca, a forma hominídea é a mais flexível (e com frequência inócua) das cinco. Mesmo assim, a linguagem corporal felina do Bastet frequentemente transpira em seu aspecto humano.

Sokto (Dificuldade 7) - Essa forma ancestral invoca a herança felina do homem-gato em uma mistura selvagem e persuasiva. Um Sokto Bastet tem músculos flexíveis, membros alongados, vestígios de bigodes maças do rosto angulosas e incisivos longos, semelhantes a presas. Seus olhos crescem e suas pupilas se estreitam. Suas orelhas esticam e seu cabelo se incandescer selvagemmente e assume a forma de marcas felinas, enquanto pequenas garras se estendem da ponta de seus dedos a seu comando. Nesta forma, o Bastet se torna cativantemente exótico, e ainda assim humano de maneira perturbadora.

Crinos (Dificuldade 6) - A meia-forma massiva combina os elementos mais poderosos de humanos e gatos. Embora aterrorizante, o Crinos Bastet é belamente impressionante, mais para esbelto do que imenso. Até mesmo o guerreiro mais óbvio tem uma aura de poder místico ao seu redor, e homens-gato que seguem as artes mágicas -- especialmente os Bubasti -- parecem brilhar com poder nesta forma. Bastet em forma Crinos invocam o Delírio, embora em uma escala menor do que o normal (veja "Lobisomem: Guia do Jogador" para detalhes).

Chatro (Dificuldade 7) - Esta forma primordial de guerra combina o felino "moderno" com o Tigre Dentes-de-Sabre pré-histórico com suas gigantescas presas de sabre. As características e feições de um gato grande em seu aspecto felino são óbvias, mas a estrutura corporal do gato é mais massiva, suas garras são mais largas e mais longas. Seus caninos superiores se estendendo, ultrapassando a mandíbula; seu queixo retrocede para acomodar os dentes de sabre; suas costas formam uma corcova entre os ombros e sua cauda encurta para refletir o novo centro de gravidade do corpo. A forma Chatro é uma ligação com um passado totalmente extremo, um assassino de olhar assassino do Impergium. Os mortais se lembram desse terror em uma esquina sombria de suas mentes; um Bastet em Chatro evoca um Delírio tão potente quanto qualquer Garou em Crinos. Ela também adiciona um dado em sua parada de dados de mordida.

Felino (Dificuldade 6) - Como a forma hominídea do homem-gato, a forma Felina deve ser óbvia. Em todo caso, a corpulenta forma felina é forte, rápida e perceptiva, mas carece do poder bruto do Crinos ou das possibilidades da forma hominídea.



Novos antecedentes

Jamak

Narradores devem acompanhar a criação de um Jamak; estes aparecem quando coisas importantes estão em movimento e solicitam frequentemente favores que podem começar uma aventura nova inteira. Cada Jamak tem uma personalidade distinta; pode ser um tanto bidimensional, mas existe. Os Dons e os bônus do espírito vêm com um preço além dos pontos de antecedentes pagos. Um Jamak transforma-se em um personagem regular, com suas próprias excentricidades e demandas.

Características dos Jamak

Os Jamak preferem permanecer imateriais. Podem falar a seus patronos e aparecem como imagens fantasmagóricas, a menos que um homem-gato entre na umbra, não terá muito o contato "físico" com seu Jamak. A não ser em casos de crises ou situações importantes, raramente o espírito manifeste-se através, ou junte-se uma luta na Umbra. Se isto ocorrer (no caso para defender seu patrono ou aconselhar-lhe), use os seguintes itens para listar as características do espírito e sinta-os livre para adicionar qualquer coisa que parecer apropriado. Recorde, Jamak são avatares de um espírito maior e pode possuir muitas habilidades. Alguns traços básicos:

- * 10 pontos de essência para cada ponto no antecedente;
- * 10 a 15 pontos a dividir-se entre a Fúria, o Força de Vontade e Gnosis.
- * O encanto Materializar, Sentido de Direção, Cura, Reformar, Armadura e os todos os outros encantos que você sentir seria apropriado;

Materializar: Este Encanto permite ao espírito criar uma forma física para si no mundo material. Suas características não mudam, e ele continua a usar as mesmas paradas de dados que usaria no mundo espiritual. As diferenças são as seguintes:

- 1)** O espírito ganha níveis de Vitalidade, para representar o dano físico que sofre. Um espírito normal (tamanho humano) ganha 7 níveis de Vitalidade. Um ser maior ou menor pode ter mais ou menos níveis, de acordo com a vontade do Narrador. Espíritos não têm penalidades por danos.
- 2)** Se sofrer Dano Agravado em sua forma física também sofrerá danos em sua Essência espiritual. Outros tipos de dano, porém, removem apenas níveis de Vitalidade.
- 3)** Em sua forma física, um espírito não é mais difícil de se ferir do que outros seres físicos (ignore, portanto, as regras de fúria influenciando dificuldades de danificá-los).
- 4)** Danos causados por espíritos são sempre iguais a sua Fúria. Por exemplo, um espírito ferindo com as garras ou com uma espada ainda causa Dano igual a Fúria, sem modificadores. O tipo de dano, porém, depende da forma do ataque (um soco seria por Contusão, uma espada seria Letal, e uma garra poderia ser Letal ou Agravado, de acordo com a vontade do Narrador ou do tipo de elemental).
- 5)** O espírito só pode se materializar em áreas em que a Película é igual ou menor que seu nível de Gnose.

Sentido de Direção: A grande maioria dos espíritos possuem um sentido natural para viajar pela Umbra. Um espírito apenas tem de testar Gnose para localizar um lugar particular ou um indivíduo no mundo espiritual.

Cura: O espírito testa Gnose (dificuldade 6 para danos comuns, 8 para danos agravados) para curar um alvo. Este poder só pode ser usado uma vez por Cena sobre cada alvo diferente.

Reformar: O espírito é capaz de se dissipar, reformando-se em uma porção diferente da Umbra. Para isso, ele tem de testar Gnose. A maioria dos espíritos usa este Encanto para escapar de seus oponentes.

Armadura: Gastando dois pontos de Essência, o espírito é capaz de ganhar grande resistência. Este Encanto confere, pelo resto da Cena, dados adicionais à parada de absorção de danos do espíritos. O número de dados depende do poder do espírito, mas não pode ultrapassar o nível de Gnose do mesmo.

O Jamak representa uma fração dos aliados dos Bastet. Jamak's notáveis incluem o Gato Ardente, A Aranha Anciã, Rei Serpente, Holo o senhor dos Rinocerontes, Gundee o inchado (hipopótamo), Waloo o gigante branco e Anjura a Senhora dos Falcões. Muitos totens Garou personalizaram aspectos também, e os gatos são frequentemente familiares com seus nomes. Sinta-se livre para criar suas próprias personalidades para tais espíritos. Afinal de conta, os "cães" compreendem somente uma parte da história...

Borboleta

Custo de Antecedente: 1

As muitas formas da borboleta recordam a metamorfose no coração da criação. Ao contrário de muitas outras criaturas ou espíritos, a borboleta sempre muda, estourando sempre em formas, em cores e em tamanhos novos. É o Jamak favorito especialmente dos Balam, Bagheera e Qualmi, este Jamak avalia o coração calmo, cheio da maravilha na dança da criação.

Favores: A borboleta concede ao seu aliado o Dom: O Tio do Macaco, e adiciona +2 à dificuldade do teste de frenesi do Bastet. Embora desloque-se através do espectro de cor, a borboleta não possui raiva ou desespero. Este espírito é como um símbolo da esperança e da renovação.

Proibição: Os aliados da borboleta não podem atacar com raiva, somente para defesa.

Velho Snapjaw

Custo de Antecedente: 2

Um espírito-amigo que favorece os Bubasti, este devorador guarda o conhecimento místico. Um jacaré ou um Crocodilo-espírito (dependendo de onde você o encontra), Snapjaw movimenta-se junto das águas da transição, prestando atenção à passagem das coisas afastado até que alguém aproxime de sua loja dos segredos. Se for digno, ele testa-o até que resolva uma série de enigmas; se parecer indiferente ou hesitante para fazer o que deve ser feito, Snapjaw consome-o, às vezes destruindo-o inteiramente, mais frequentemente ele adverte outros Jamak de sua covardia.

Favores: Snapjaw testa o escolhido constantemente; um homem-gato que supostamente possa dar as respostas aos seus enigmas (Raciocínio + Enigmas com dificuldade variada) pode adicionar três dados extra a sua parada de dados para todo os testes de Enigmas que não envolvam os próprios enigmas de Snapjaw. A ferocidade do Velho Snapjaw reflete também em seu protegido, dando-lhe um ponto extra de Fúria ao Bastet que ganha seu favor.

Proibição: Aqueles que se aproximam do Velho Snapjaw não devem hesitar em fazer o que quer que seja necessário para aprender um segredo mágico. Ele não escolhe covardes ou tolos.

Tzinzie

Custo de Antecedente: 2

Zumbindo eternamente, Tzinzie que é o senhor das moscas gira através do universo, mordendo quem quer que o satisfaça, empestando povos e infernizando-os. É trapaceiro por natureza, voando entre os seres maiores, mais lentos, infestando-os com promessas falsas, e desaparecendo, rindo. Poucos compreendem o quanto (geralmente Bubasti, Ceilican ou Qualmi) pode ser profundo um espírito Tzinzie.

Favores: Os gatos que se aliam com o Tzinzie aprendem frequentemente o Dom Pés de Gato, e ganham um ponto extra de Destreza ao enfrentarem um oponente maior ou mais poderoso.

Proibição: Um escolhido de Tzinzie nunca deve ferir o fraco, nem devem deixar uma pessoa importante descansar pacificamente.

Sussuros

Custo de Antecedente: 2

O espírito dos segredos, sussurros conduz seus aliados às descobertas. Com pouco esforço, o escolhido pode decifrar mensagens que nenhuma pessoa normal poderia compreender. Este Jamak caminha no ar, despercebido e mal pode ser ouvido. Diz-se que é o eco do Jamaa, das vozes celestiais que filtram para baixo ao mundo mortal como memórias metade-ouvidas. É um Jamak difícil de se encontrar, e tende a revelar-se somente aos Bastet's mais sábios.

Favores: Os aliados dos Sussurros reduzem todas as dificuldades relacionadas a Enigmas por 3 se fizerem seu teste da Percepção + Consciência primeiramente (dificuldade 7). Pode ensinar também dons relacionados ao silêncio, e perscrutar.

Proibição: Os aliados dos sussurros devem evitar fazer ruídos altos, especialmente ao falar.

Citlacoatl - O Rei Serpente Emplumada

Custo de Antecedente: 3

Um espírito habilidoso, inteligente, Citlacoatl flutua através das florestas úmidas e das planícies áridas. Seus protegidos sabem as sombras minúsculas onde mesmo os homens-gato jamais se arriscam. O Rei Serpente é infinito e compreende as maneiras entre a vida e a morte. O Rei Serpente mede os três mundos da criação, e sua língua prova a essência dos Gaffling, dos fantasmas e dos Epiph igualmente.

Somente os Pumonca e Balam compreendem a sabedoria que Citlacoatl traz; a maioria dos outros Bastet se distanciam de seus conselhos. Os gatos podem ter nove vidas, mas as serpentes são eternas. Citlacoatl prestou atenção à ascensão e à queda dos Astecas, dos Incas, dos Maias, dos Olmecas e de muitos outros, e presta atenção a seus fantasmas mesmo agora, vagueando pela Shadowlands. Os homens mortais divertem o rei das serpente. Um gato que respeita a sabedoria deste espírito pôde aprender compartilhar desse humor -- ou temê-lo.

Favores: Citlacoatl viaja entre os mundos da vida, da morte, da consciência e do sonho. Para encontrá-lo, um homem-gato entra em um transe e vai procura-lo. Ocasionalmente, o rei serpente pode seguir o werecat, somente para o seu divertimento. Citlacoatl tem um senso de humor impar (alguns diriam doente). O Bastet que lhe faz rir ou o protege de alguma forma pôde aprender o "Rito das Nove Vidas" ou o Dom: Andar Entre Mundos.

Proibição: Embora houvesse algumas similaridades entre Citlacoatl, O Rei Serpente, e a Serpente da Wyrn; os dois nunca chegaram a um acordo. O seguidor de um transforma-se imediatamente no inimigo do outro. Citlacoatl odeia também os agentes da Wyrn; a criação é demasiado divertida para ser destruída.

Mantis

Custo de Antecedente: 2

O criador do mundo de acordo com algum folclore, o Mantis sábio e paciente sonha sua maneira fora do problema. Este Jamak sabe os sete níveis do silêncio, da meditação e da morte, e ensina-os a seus aliados. Quando algum problema o ameaça, Mantis dobra-se e espera. Mais cedo ou mais tarde, a solução vem. Os Khan e os Bagheera compreendem a sabedoria do Mantis, e auxilia os Simba a moderar sua raiva tribal.

Favores: Mantis emite sonhos e profecias àqueles que o compreendem. Em termos do jogo, isto abaixa a dificuldade para os testes que envolvem Enigmas, investigação ou ocultismo. Este bônus depende dos sucessos que o gato tem em um teste de Força de Vontade (dificuldade 9). Cada sucesso abaixa a dificuldade em um. Tal disciplina requer frequentemente o exame de uma hora ou de mais, e não pode ser usada em combate ou em circunstâncias não éticas.

Proibição: Os aliados do Mantis não podem ser violentos ou reclusos e se não forem espertos o bastante, o espírito deixa-os sozinhos.

Ika Ika - O Rei Macaco

Custo de Antecedente: 3

Um espírito barulhento e artiloso, Ika-Ika representa o capricho, o absurdo e a ferocidade; seus amigos, entretanto, compreendem a sabedoria inerente no caos do Rei Macaco, e respeitam sua movimentação para quebrar regras sempre que possível. Quando encontra alguém que o respeita (uma ocorrência rara), Ika-Ika é um aliado leal e poderoso. Será o primeiro Jamak a mostrar se algo está errado. Geralmente Ika-Ika encontra aliados entre os Bagheera e Swara que se divertem, enquanto os Khan e os Simba mais sérios irritam-se suas maneiras descuidadas. Bubasti, em geral, odeiam este espírito louco, e evita aqueles que são seus aliados. Naturalmente, ama irritar estes gatos, e favorece um gato que o faça.

Favores: O Rei do Macaco concede um ponto extra em Destreza para acrobacias, o restante do dia. Em uma base mais permanente, ensina às vezes a seus amigos os Dons Treeclimber, Visão Distante, Garras Trovão e O Tio do Macaco. Estes últimos dois Dons são deixados para aliados respeitados, não para simples camaradas; um Bastet deve conseguir ao menos o terceiro Rank (posto) e manter uma aliança longa com Ika-Ika para receber tais favores.

Proibição: Ika-Ika gosta da anarquia; seus amigos têm que saber colocar abaixo as paredes da seriedade ou ao menos deixa-las frouxas. Mesmo assim, devem saber quando parar -- o rei do macaco é caos sábio, não crueldade. Devem também compreender o valor da amizade, Ika-Ika pôde mostrar-se como um macaco ou como um homem louco. Seus amigos devem dar-lhe boas-vindas se quiserem mantê-lo.

O Rei dos Gatos

Custo de Antecedente: 3

Ágil, veloz e inteligente, o rei dos gatos possui os trabalhos brilhantes de Rahjah e o encanto obscuro de Cahlash. Embora a maioria dos Bastet siga-o um aspecto ou outro, muito poucos realizam que ambos os espíritos são um e o mesmo -- um espírito que faz boas ações mesmo quando viola a boa conduta.

Alguns vêem o rei dos gatos como o primeiro de seu tipo, quem conservou Seline do Asura; outros acreditam que é um avatar de ambos os espíritos do pai. Seja qual for suas origens, o rei dos gatos é um companheiro audaz como uma espada afiada e de uma sagacidade devastadora. Embora sua aparência mude para servir a ocasião, parece preferir a caça com armadilhas. Embora seja felino se há necessidade (às vezes branco, frequentemente negro), o rei dos gatos prefere dançar em torno dos humanos, inimigos audazes para prejudicá-lo. É a alma da rebelião valente, e favorece aqueles que vive com estilo.

Favores: Os aliados do rei dos gatos recebem a qualidade "Graça" e um ponto permanente em Destreza se viverem por seus códigos: Jogue duramente, ria da morte, e saia com florescer. Pode ensinar qualquer Dom Bastet, mas raramente o faz.

Proibição: O Rei dos Gatos não tolerará uma disposição melancólica. Se um de seus aliados cair na depressão ou na morbidade, abandona-o para encontrar outro aliado.

Hatii o Trovejante

Custo de Antecedente: 5

Um do Jamak o muito poderoso, este Espírito-Elefante raramente escolhe aliados entre os homens-gato. Há demasiado sangue entre seus primos e protegidos e os gatos predadores. Nunca escolherá um aliado entre os Simba, porque diz-se que em anos passados que se seguiam o Impergium, crianças elefantes eram caçados para o seu divertimento. Hatii nunca perdoa um inimigo, nem esquece-se de um ato da bondade. Um Khan, é um aliado avaliado, um amigo forte e sábio que presenteia seus escolhidos com uma pele resistente e uma memória excelente.

Favores: O Hatii faz testes de coragem ou sabedoria para atrair a atenção dos werecats; aqueles que defendem heroicamente rebanhos de elefante, especialmente de outros werecats, são seus aliados favoritos. Este espírito concede dois pontos adicionais de Vigor em batalha. Este bônus aparece somente durante uma luta, e desvanece-se quando essa luta termina. Adicionalmente, pode presentear o werecat com a qualidade "memória fotográfica" para uma cena específica por história, e oferece ocasionalmente uma sugestão a algum enigma que confunde o Bastet.

Proibição: Os aliados de Hatii devem defender os rebanhos de seus primos sempre que possível, e devem caçar e matar qualquer um que assassine um elefante por esporte ou pelo marfim.

Pássaro do Trovão

Custo de Antecedente: 5

Como uma rachadura através do céu, o Pássaro do Trovão vem nas asas do infinito. Seu domínio é a coragem e a pureza, e dorme nos altos das montanhas e monta os céus nas formas mais vastas para que o olho humano não possa reconhecê-lo. Aqueles poucos que podem suportar a fúria do Pássaro do Trovão terão o respeito deste espírito.

O Pássaro do Trovão não tem nenhuma cabeça, mas tem um bico grande com dentes afiados. Não tem pés, mas grandes garras. Não tem nenhum rosto, mas relâmpagos saltam de seus olhos quando irritado. Embora pareça ser um espírito perigoso, o Pássaro do Trovão gosta de seres humanos e favorece as criaturas, principalmente os Pumonca e principalmente os Wendigo. Em sua voz, a rachadura da criação pode ser ouvida. Nos ventos, a batida de suas asas pode ser feltro. Os gatos que podem suportar seus testes de bravura são recompensados por seus poderes.

Favores: Muitos Dons Pumonca vêm do Pássaro do Trovão, que ensina a todos os gatos que o favorecem. Nas emergências, pode emitir um trovão para auxiliar o bastet. Os falcões e as águias vêm frequentemente ao seu encontro e são amigos do Pássaro do Trovão.

Proibição: O Pássaro do Trovão detecta um covarde. Seus aliados não podem se afastar de nada que lhes cause medo, embora tende a perdoar mais do que muitos outros espíritos. A corrupção e seus agentes são-lhe abominações; um aliado deste Jamak deve destruir qualquer coisa que instigue a corrupção, ou ao menos tentar. Aqueles que formar alianças com forças da corrupção (incluindo vampiros, fomori e malditos) podem ser fulminados por seus raios.

A Senhora dos Gatos

Custo de Antecedente: 5

A criação, como os Bastet sabem, parte de uma mulher. A louca mãe Nala, o infinito nascimento-morte de Ahu e o conforto da mão Seline e Gaia. Os gatos reconhecem a essência feminina que da forma ao mundo. A Senhora dos Gatos é essa essência, a incorporação da maternidade feroz, natural e apaixonada. Através de suas muitas faces, os Bastet reconhecem o grande poder que ela representa. Freyja, Durga, Hécate, Sekhmet -- todos estes nomes e muitos mais personificam A Senhora aos olhos humanos. Até mesmo os Bastet manifestam-na da forma mais óbvia, Bast, em seu nome racial. Como o Rei dos Gatos, canaliza sua divindade através de um rosto acessível.

A Senhora aparece em uma variedade de formas; às vezes vem na forma de um grande gato branco, às vezes uma mulher pálida como a lua, uma deusa com vestes de guerra, um búfalo branco ou um gatinho azul minúsculo. A menos que esteja irritada, sua voz e seu toque é macio, e todos os sons desvanecem-se enquanto se aproxima. Este espírito ensina todas as habilidades da sobrevivência, da caça e dos Dons mágicos, e aparece frequentemente quando seus seguidores necessitam, não antes. Às vezes faz análise de uma forma humana para o seu divertimento, ou transforma-se um tigre branco nos penhascos siberianos. Os seguidores da Senhora dos Gatos reconhecem-na instintivamente. Enquanto que NUNCA espera que alguém se curve a ela, este Jamak merece todo o respeito, e não tem nenhum problema começá-lo. Tão delicada como parece, A Senhora pode tornar-se feroz e imprevisível. Na defesa de suas crianças ou da natureza, ataca como um leão encurralado. Mãe carinhosa, amante apaixonada, deusa da guerra, senhora dos mistérios -- A Senhora dos Gatos é tudo isso e muito mais.

Favores: A Senhora dos Gatos vem Bastet àqueles que os merecem. Ocasionalmente, concede algum poder especial; sob a maioria das circunstâncias, entretanto, a Senhora prefere vir em pessoa, recomendar o gato.

Proibição: Quando o Nala puder ser extraído a Cahlash, seu aspecto de Senhora dissipa a corrupção. Um inimigo feroz a Asura, não tem nada fazer com os empregados de Cahlash, especialmente aqueles empregados aos gatos. A destruição ou o perversão são-lhe anátema. Um Bastet que se junte a Cahlash perderá este Jamak para sempre.

O Rei das Feras

Custo de Antecedente: 6

O símbolo majestoso dos reis e dos conquistadores, este Espírito-Leão rugue desafios orgulhosos a todos os rivais.

Reverenciado espírito Simba, o Rei das Feras esmaga seus inimigos abaixo de suas patas poderosas, sua juba é como a luz do sol e seu rugido é igual a 500 trovões. Nenhuma criatura pode encontrar com seu olhar por muito tempo;

Ainda assim, o Rei das Feras é um déspota generoso. Embora exija obediência total, ele agracia aqueles que o segue com força e poderes mágicos. É raro um bastet que possa "ter recursos" para ter este espírito como seu patrono, assim um Simba orgulha-se quando o segue (afinal o Rei das Feras rivaliza até com os totens Garou). Uma vez que, muitos seres humanos rendem homenagem a este espírito, são favorecidos também. No mundo moderno; os homens cresceram "espertos demais" para totens. Seus aliados vêm dos Bastet, e de algumas tribos de Garou.

Favores: Este Jamak fala em tons formais e exige o mesmo de seu escolhido. Homens-gato que pode se encontrar com os padrões elevados das Rei das Feras podem receber um ponto extra da força na batalha e pode reduzir todas as dificuldades de intimidação por três. Suas vozes parecem aprofundar-se na alma de quem as escuta, e aquelas que podem ver auras observam que os seguidores do Rei das Feras parecem chamejar com poder. O Rei ensina também muitos Dons quando sente orgulho de seu seguidor (pode ensinar qualquer Dom Bastet). Estes benefícios estendem-se a cada membro que se alia com o totem (ou no máximo um grupo de quatro personagens).

Proibição: Este espírito é um aliado áspero; seus seguidores devem curvar-se a sua majestade que domina cada criatura a sua frente. Toda falha ou covardia custarão seu orgulho inteiro, provavelmente abandonando seu aliado para sempre.

Território Umbral

O Território Umbral é o protetorado e o campo de caça dos Homens-Gato no plano espiritual. Os Homens-Gato tomam posse de grandes regiões do território para si - outros são impedidos de usar a terra sem permissão, e isso inclui seções da Umbra Rasa.

Este Antecedente representa o poder e tamanho do Território Umbral de um Bastet, seu protetorado no mundo espiritual. Os Homens-Gato são criaturas extremamente territoriais, tanto no mundo físico quanto na Umbra. A Película pode ser aumentada usando-se Gnose durante o Rito de Posse; o tamanho do território apenas pode ser aumentado acrescentando-se ao nível da característica Território Umbral. Os níveis quatro e cinco são geralmente possuídos por gatos selvagens.

- 5 quilômetros quadrados; a Película base é cinco.
- 15 quilômetros quadrados; a Película base é seis.
- 40 quilômetros quadrados; a Película é sete.
- 120 quilômetros quadrados; a Película é oito (Rajá; Emir).
- 400 quilômetros quadrados; a Película é nove (Marajá; Sultão).

Uma vez criados, estes Territórios Umbrais são muito difíceis de ser encontrados e atravessados. Detectar um Território Umbral exige um teste de Percepção + Ocultismo contra a dificuldade da Película do Território Umbral. Aqueles que viajem pela Umbra encontrarão uma barreira que evita a passagem. A aparência da barreira difere de um Território Umbral para outro, dependendo das características de seu dono. O Território Umbral de um Khan pode ser semelhante a um palácio de Marajá altamente fortificado, enquanto o Território Umbral de um Simba pode parecer com uma caverna lúgubre. Passar por um Território Umbral requer ou a permissão de seu dono ou um teste de Gnose contra a Película do território.

Todas as criaturas são autorizadas a passar pelo território de um homem-gato, desde que observem as seguintes regras:

- Respeitar seu anfitrião;
- Respeitar seus habitantes;
- Respeitar a terra.

Qualquer ser que ignore essas regras está sujeito a ataque imediato. Um Bastet pode atravessar o território de outro sem permissão, mas aquele que desejar permanecer deve desafiar o protetor do território. Tais desafios terminam em um duelo até a morte.

Freqüentemente o Território Umbral é a residência de seu dono Bastet. O Bastet geralmente deixa seu reino apenas para caçar e verificar o território físico sob seus cuidados.

Dentro de seu território, um Bastet tem certas habilidades que não pode usar fora dele:

• **Percorrer Atalhos:** Um Bastet pode entrar e sair de seu Território Umbral a qualquer momento. A Película para ele é três, e ele não precisa fixar-se em um objeto brilhante, apenas concentrar-se em uma característica de seu território. Os outros testes para entrar na Umbra são os mesmos para os Garou. Porém, o Bastet deve estar no território físico que envolve o Território Umbral para poder entrar dessa maneira; por essa razão poucos Bastet deixam seus territórios e lutam selvagememente para manter invasores afastados.

• **Salto Umbral:** Um homem-gato pode saltar de um lugar e desaparecer, apenas para reaparecer no turno seguinte em algum outro lugar. O homem-gato deve fazer um teste de Gnose, dificuldade seis, para conseguir este feito, e não pode fazê-lo mais vezes em uma cena do que o nível de Gnose corrente do Bastet. A distância percorrida geralmente é cerca de um movimento completo de um turno. Se o teste falhar, o Bastet reaparece dentro de sua área normal de salto. Uma falha crítica significa que o homem-gato ficou preso no meio de seu salto e deve tentar saltar de novo no próximo turno para escapar.

• **Rastrear:** Um Bastet pode abandonar seu reino a qualquer momento e encontrá-lo a partir de qualquer lugar do mundo. Naturalmente, ele terá que viajar a distância normal para retornar.

• **Espiar:** Um Bastet pode, de seu reino, ver o território físico a qualquer momento que lhe convier. Ele também pode olhar seu reino a qualquer momento do mundo físico, como se tivesse o Dom: Visão Umbral. A Película para isso é apenas três.

• **Bando (Parentes):** os Parentes de um Bastet (aqueles que ele comprou com o antecedente Bando) podem entrar e sair do Território Umbral desde que escoltados por seu dono. Para isso, o Bastet deve tocar seu Parente quando este entrar.

DONS COMUNS

A natureza mágica dos homens-gato reflete-se em seus altos níveis de Gnose e em seus Dons. Estes são baseados mais em habilidades naturais do que em relações com os espíritos. Cada filhote aprende três Dons de nível um de seu mentor ou mentora. Os Dons são geralmente compar-tilhados em Saraus e trocados por segredos valiosos. Os homens-gato também recuperam Gnose na lua cheia, um ponto por noite se sozinho, dois por noite se em um Sarau.

Ao contrário da maioria dos outros metamorfos, os Bastet costumam aprender seus Dons uns com os outros. Outra maneira de aprender novos Dons é "roubá-los" das outras criaturas metamórficas - espiar alguém que esteja usando o Dom, e então, treiná-lo até aprender seus segredos. Alguns Dons são mais fáceis de aprender desta forma do que outro. Estranhamento, os gatos encontram uma maior dificuldade em "roubar" Dons de Augúrios; eles não têm a intimidade que os Garou desfrutam com a lua, apesar de freqüentemente eles possuírem Dons próprios semelhantes.

Além de sua própria mágica, os Bubasti e os Qualmi às vezes usam mágica humana.

Banir Doenças (nível 1): Ronronando ou lambendo o Balam poderá curar doenças. Para usar este gift (dom) teste Manipulation (Manipulação) + Medicine (Medicina) com dificuldade 6. Para doenças mais sérias será preciso gastar um ponto de gnose e a dificuldade será 7. Doenças muito graves gasta-se 2 pontos de Gnose e a dificuldade passa a ser 8.

Pés de Gato (nível 1): Como o Dom Lupino de nível 3, mas é de nível 1 para os Bastet.

Chamar Atenção (nível 1): O Bastet pode chamar a atenção de todos para que o olhem. Para ativar teste Manipulation (Manipulação) + Expression (Expressão) com dificuldade 7. Isso reduz em 1 a dificuldade de todos os testes sociais.

Radiestesia (nível 1): Passando suas patas ou fuçando o chão, o Bastet pode localizar fontes de água nos arredores (correntes subterrâneas, encanamentos, etc.) com um pouco de sorte, saberá se o líquido é potável ou não.

Sistema: um teste de percepção + instinto primitivo determinará o quão longe encontrará água, se ela existir a menos de um raio de 30 metros. A dificuldade depende da distancia que se encontra a água e a quantidade; restos de um poço lamacento seria 9, enquanto que uma corrente de águas rápidas do outro lado do muro seria 5.

Lamber Ferimentos (nível 1): Como o Dom Theurge Toque da Mãe; mas o Bastet pode usar em si mesmo

Abrir Objetos (nível 1): Como o Dom Ragabash.

Orgulho do explorador (nível 1): os gatos gozam de um extraordinario sentido de orientação, graças a esse dom, o Bastet pode melhorar essa facilidade para encontrar a saída de quase todo tipo de labirintos, desertos ou bosques. Os membros mais dignos podem aprender este dom dos espíritos-ave, ainda que nenhum homem gato esteja disposto a admitir isso publicamente.

Sistema: invocar este dom requer um teste de percepção + lábia. A dificuldade é de acordo com a complexidade da zona: um grande deserto sem dunas ou um pequeno bosque seriam 5 ou 6, uma vasta extensão ou um labirinto entrelaçado poderia ser 7 ou 8 e uma selva virgem chegaria a 8 a 9. os feitiços de confusão podem ser desfeitos com dificuldades 9 ou 10. o Orgulho do Explorador não proporciona nenhum tipo de viagem; apenas que o Bastet descubra o caminho que o leva a saída...já chegar até ela é outra coisa.

Garras Afiadas (nível 1): Como o Dom Ahroun

Sentir Verdade (nível 1): Como o Dom Filodox: Verdade de Gaia.

Sentir a Mão da Destruição (nível 1): Como o Dom dos Impuros: Sentir a Wyrn

Espreita Silenciosa (nível 1): Esse truque simples permite que um Bastet se mova sem emitir nenhum ruído. Mesmo sobre superfícies rechinastes e inconstantes, incluindo pisos de madeira ou pilhas de galhos secos, podem ser atravessados em completo silêncio.

Sistema: O jogador testa 'Destreza+Furtividade (dificuldade 5). Um falha torna o Dom inutilizável durante o resto da cena. Observe que este Dom não torna o homem-gato invisível ou silencioso de qualquer outra forma e nem previne nenhum dano (galhos quebrados, por exemplo) - ele meramente abafa os ruídos dos passos do homem-gato.

Olhar espiritual (nível 1): O Bastet, apesar de não poder entrar na Umbra fora do seu Den Realm, com este Dom ele pode ver através da película. Ele deverá realizar um teste de Perception (Percepção) + Awareness (um talento secundário que foi transmutada no livro Mago como Consciência pela Devir) com dificuldade igual à do Gaunlet (Película).

Este Dom é um resumo em Portugues do Gift Spirit Sight. Por não ser propriamente uma tradução sugiro que, se possível, se consulte a descrição original na página 97 do Livro: Changing Breed 1: Bastet.

Escalador de Arvores (nível 1): Ao estender e afiar as garras e invocar este Dom, um Bastet pode viajar para cima ou para baixo em qualquer vertical, desde árvores até paredes de concreto. Os leopardos se superam em escaladas e, por isso, esse costuma ser o primeiro Dom que lhes é ensinado por seus mentores.

Sistema: Escalar assim exige um teste de Destreza +Atletismo. Superfícies muito duras ou escorregadias, como gelo ou aço, apresentam dificuldade 8, enquanto superfícies mais macias, como rochas ou troncos, são de dificuldade 6. Um personagem que viaje desta maneira se move mais ou menos 3 m por turno e pode ter que fazer novos testes se as circunstâncias mudarem (em uma avalanche, por exemplo).

Chamar espíritos (nível 2): quando um Bastet fala a linguagem milenar do O-Mundo-Que-Foi pode comunicar-se com os espíritos próximos com toda normalidade. Este dom amarra a película com o mundo material, levando as palavras em ambas as direções.

Sistema: o jogador testa a gnose contra a película do lugar. Se já estiver dentro da penumbra, não precisa fazer o teste. Uma vez aprendido o dom, o homem gato compreendera a linguagem espiritual durante o resto de sua vida, ainda que talvez torne mais complicado entender os espíritos mais estranhos.

Visão Felina (nível 2): Como o Dom dos Impuros de Nível Três: Olhos de Gato

Olhos Misteriosos (nível 2): Como o Dom Hominídeo dos Garou: Fitar.

Primeiro Golpe (nível 2): Como o Dom Ahroun: Espírito da Batalha.

Terror Noturno (nível 2): Os Bastet podem fazer alguém ter pesadelos que durem uma noite por sucesso; o custo é um ponto de Gnose.

Sistema: Este Dom requer um teste de Raciocínio + Ocultismo bem sucedido, e deve ser executado sobre o alvo adormecido. Este Dom é a base das lendas de gatos que roubam a respiração de pessoas adormecidas, e outras histórias de terror do gênero.

Passagem Noturna (nível 2): Ao se clctar com as sombras das quais ele nasceu, um Bastet pode andar através de áreas escuras e sombrias, sendo efetivamente invisível. Outros podem ouvi-lo ou até mesmo enxergá-lo com algum tipo de visão mágica, mas até que ele faça seu movimento, o homem-gato permanece oculto. Este Dom até mesmo anula luzes repentinas, contanto que ainda exista alguma sombra onde se esconder.

Sistema: Ao usar um ponto de Gnose e testar sua Destreza+Subterfúgio ou Ocultismo (dificuldade 7), o homem-gato consegue "desaparecer" pelo restante da cena ou até atacar alguém. Outros seres sobrenaturais podem usar suas próprias habilidades mágicas para detectar o felino com um teste de Percepção+Ocultismo (dificuldade 8). De outra forma, nada além da iluminação total poderá revelar o homem-gato.

Sentir a Presa (nível 2): Como o Dom Ragabash

Sentir Prata (nível 2): Como o Dom Ahroun

Guincho (nível 2): Com um grito de rachar o ouvido, o Bastet ensurdece todas as pessoas próximas a ele. Atenção uivadores descuidados - seus aliados não são imunes!

Sistema: Este Dom exige um grito, um teste de Vigor+ Interpretação (dificuldade 7) e uma cara feia. Todos dentro de um raio de 3 m ficam surdos durante um rumo por sucesso e todos, menos o usuário, entram em um mundo de dores (+ 1 em todas as dificuldades pela duração do grito).

Convocar água (nível 2): esse dom, dominado pelos gatos do deserto, só cria agua pura, sendo impossível obter qualquer outro tipo de líquido.

Sistema: gastando um ponto de Gnose e testando manipulação+sobrevivência para que o gato crie uma piscina de água. A dificuldade depende das circunstancias: adicionar a água já existente é dificuldade 6; conjurá-la do nada é dificuldade 7. cada sucesso proporciona 20 litros de água fresca e limpa, que não desaparece se não for consumida.

Roubar (nível 2): Como o Dom Ragabash: Induzir Esquecimento.

Toque Mental (nível 2): Este Dom funciona como o Dom Impuro: Comunicação Mental.

Obs.: Os Bastet's pode ler os pensamentos de outra pessoa com um teste de Raciocínio + Empatia bem-sucedido. Também funciona com animais.

Convocar Bando (nível 3): Com este Dom, o homem-gato pode chamar gatos locais para seu lado. Qua-tro gatos pequenos ou um gato grande (se disponível) por sucesso irão responder ao chamado.

Sistema: Teste Carisma + Empatia Com Animais. A dificuldade é sete, mas não é preciso gastar nenhum ponto de Gnose. Em todo caso, os gatos irão auxiliar o Bastet da melhor maneira possível.

Travessura (nível 3): quando um Bastet começa a dançar, ele pode por os curiosos em um transe hipnótico. Esse dom funciona em todas as formas, enquanto o Bastet estiver usando o dom por pelo menos um turno. A violência acaba com o feitiço, mas ações súbitas e arteiras não atrapalham a hipnose.

Sistema: um teste de manipulação + expressão (ou dança) e um ponto de gnose põem o feitiço em movimento. Todo aquele que ver o homem gato bailar deve testar força de vontade contra dificuldade 9 ou será alvo de uma inócua comoção. Os Narradores podem limitar-se a fazer um só teste contra uma dificuldade 7 para refletir um grande grupo de humanos mortais. O transe dura um turno por êxito, a menos que alguém comece uma luta ou roube algo de forma evidente, caso ocorro o efeito termina de imediato.

Medo de Gatos (nível 3): Este Dom permite ao homem-gato aterrorizar todos dentro de um raio de 3 metros.

Sistema: Gastando-se um ponto de Gnose e testando Manipulação + Instinto Primitivo (dificuldade 7) enquanto se arrepia e bufar, o Bastet causa pânico em todos os que estiverem próximos, o que dura um turno por sucesso. Alvos que tenham ailurofobia (medo de gatos) serão reduzidos a um estado catatônico por uma semana por sucesso. Pode ser usado em qualquer forma exceto Hominídea ou Glabro.

Travessura invisível (nível 3): nem toda a diversão é obra de Lewis Carroll. Demorou tempo, mas os Bastet mais empreendedores terminaram descobrindo o segredo que lhes permite tornarem-se invisíveis. Hoje em dia, é um truque tão apreciado quanto comum.

Sistema: mostrando um largo sorriso, e gastando um ponto de Gnose e rolando Carisma + Lábria (dificuldade 7). Dura três turnos até que a travessura se complete. Essa invisibilidade dura uma cena e nem sequer percepção mágica pode detectar-lo. O dom não elimina sons porém, de todos os modos, um gato com esse posto que não possa mover-se em silêncio terá sérios problemas. Esse dom só funciona nas formas Chatro e Felino. Caso mude de forma, ele perde a invisibilidade.

Atrair a Presa (nível 3): graças a esse Dom, o Bastet pode fazer que sua presa se aproxime sussurrando com paciência. Enquanto permanecer quieto e hipnotizando-a, a vítima se aproximará um tanto aturdida até que esteja próxima o bastante para agarrá-la. Enquanto o gato mover-se, acaba o transe. É claro, esse dom não pode ser usado em todas as modalidades de caça.

Sistema: o jogador Bastet testa manipulação + instinto primitivo (dificuldade 7) para fazer que a presa, humano ou animal, se aproxime dele. A menos que essa consiga resistir com um teste de força de vontade (dificuldade 8), não poderá não obedecer. As criaturas sobrenaturais com elevadas habilidades mentais que estejam ativas quando o dom começar a exercer sua influência ou com mais de cinco pontos de Fúria poderão resistir com uma dificuldade 6. caso careçam desses privilégios, serão atraídos como os demais. Este dom só funciona com as vítimas que não saibam da presença do Bastet antes dele por o Dom em prática (se soubessem que ele está ali, se afastariam). Enquanto a presa está próxima, o homem gato se aproxima do modo que preferir: saltando, aproveitando-se de um momento de distração ou investindo diretamente contra ela. Todas essas formas servem igualmente uma vez que o objetivo está no lugar preciso.

Esse dom não funciona em combate

Visão longínqua (nível 3): se o Bastet concentrar sua vista em uma superfície refletora ou invocar um espírito, conseguirá ver lugares distantes. Será mais fácil se já tiver estado lá antes, ainda que não o essencial. Uma vez que encontrar o que busca, o dom perde seus efeitos pouco a pouco.

Sistema: para invocar este dom é necessário um ponto de Gnose, um teste de percepção + ocultismo e tempo para concentrar. A dificuldade depende do conhecimento que o homem gato possui sobre o objetivo. Apesar de que o que faz Visão Longínqua é ver locais e não espionar pessoas, pode ver todos os que se encontram no local sem problemas. O gato contempla o local sob a ótica de um passarinho (o bastante alto para ver os arredores e bastante baixo para distinguir os objetos). Um teste de força de vontade (dificuldade 6) lhe permite “focar” certas coisas. O dom dura um turno por sucesso e se estende até 48 quilômetros.

Lugar

Lugar	Dificuldade
Pessoal (lar, cada da noiva)	6
Algo familiar (casa de um amigo, local de férias)	7
Visitado com frequência (escola primária)	8
Já esteve ali uma vez	9
Já leu descrições ou já viu fotos	10

Benção de Freyja (nível três): a antiga deusa nórdica da fertilidade e do amor viajou em um carro de guerra guiado por gatos. Agora, ela agradece ao esforço dando a certos gatos uma grande fertilidade, ao qual eles podem conferir a outros se desejarem. Ainda que o dom não garanta que uma determinada união gerará uma cria Bastet, muitos membros da Família afirmam que sem essa benção sua espécie estaria praticamente extinta.

Sistema: com um teste de Gnose (dificuldade 7) e invocando Freyja, Gaia ou Nala, o Bastet chama ao seu interior um espírito da Fertilidade. Para passar o espírito a alguém que deseje ter um filho, o homem gato só tem que colocar as mãos sobre o ventre desse indivíduo. Os machos podem empregar o dom com dificuldade +1 para gerar crias com sua próxima companheira. Se a rolagem for válida, nasceu um filho de alguma espécie. Para que essa criança carregue o gene dos homens gato depende do consenso de Nala e do Narrador.

Dom da Fúria (nível 3): quando o homem gato ataca a sua besta interior, ele pode invocar um frenesi furioso, que o levará a atacar a tudo que cruze o seu caminho até que o Dom se desfça. Por desgraça, essa tática só se utiliza como último recurso; os homens gato só utilizam esse dom uma vez.

Sistema: para provocar o frenesi, o jogador do gato testa sua raiva (dificuldade 6). Isso o conduz a um estado em que se vê obrigado a aniquilar tudo, aonde a tática e a piedade não tem espaço e aonde todas as penalidades de níveis de vitalidade são anuladas, essa Fúria dura até que se passe o perigo, o que acontece é que nesse estado todo mundo parece perigoso. A Influência da Wyrn (**Lobisomem**, página 200) também se aplica aos homens gato.

Ignorar Dor (nível 3): quando o Bastet recorre a sua reserva, pode ignorar os efeitos das feridas.

Sistema: um teste bem-sucedido de vigor + instinto primitivo (dificuldade 8) permite que o personagem ignore todas as penalidades de níveis de vitalidade durante o tempo que dure o dom, inclusive as de dano agravado. Cada sucesso faz que o dom dure por dois turnos. Só depois de terminada a influência do dom e o Bastet ainda não tiver se recuperado, sofrerá uma grande dor...

Vão do Antílope (nível 3): Essencial nos planaltos abertos, este Dom dobra a velocidade de corrida do homem-gato. Como o nome indica, os Swara creditam o Antílope por esta sabedoria.

Sistema: Um teste de Vigor+Atletismo (dificuldade 6) bem sucedido dobra a velocidade máxima do Swara. Este Dom não confere ações adicionais no mesmo turno. Ele dura por dois turnos para cada sucesso e funciona em todas as formas. Este Dom é de Nível Três para qualquer outro Bastet.

Ronronar (nível 3): A última ferramenta de sedução felina: Ao ronronar suavemente próximo a alguma pessoa ou animal, o Bastet instila em seu alvo um desejo de abraça-lo, acariciá-lo e mimá-lo. Contanto que o personagem trate bem o seu alvo, ele não irá querer mais nada senão agradá-lo com banhos de afeição durante dias. O Ronronar funciona em qualquer forma. **Sistema:** Para ativar este encantamento, o Bastet precisa ronronar audivelmente por pelo menos um minuto. A seguir, jogador usa um ponto de Força de Vontade e testa seu Carisma+Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Este Dom funciona em qualquer um e, a não ser que tenha alguma razão para suspeitar que isso seja um truque, o alvo irá acreditar que sua afeição é genuína (logo, ela pode vir a ser). Violência ou exigências irracionais ("Traga-me a cabeça de Heasha Sombra-da-Manha em um prato, sim?") quebram encanto de forma irreparável - ele nunca funcionará novamente no mesmo alvo. O afeto dura por um dia para cada sucesso; contudo, os resultados podem durar por toda uma vida.

Olhar justiceiro (nível 3): quando um homem gato olhar o coração de um mentiroso, ele pode detectar suas mentiras e pô-las em evidência. Os Bagheera e os Simba dominam esse Dom.

Sistema: O Homem gato deve olhar nos olhos do sujeito durante ao menos um turno e acusar-lhe de mentir. Com uma boa rolagem de percepção + lábia ou instinto primitivo (dificuldade igual a força de vontade do alvo), o sujeito não só confessará suas mentiras que tenha contado como também perderá um ponto de Força de Vontade temporário por sucesso e se ajoelhará e começará a chorar. Se o acusado não for mentiroso, o dom não fará mais que deixá-lo um pouco inquieto.

Sintonia (nível 4): Como o Dom dos Peregrinos Silenciosos Harmonia.

Obs.: Pode ser usado apenas por um homem-gato que possua um Território Umbral.

Tormenta de garras (nível 4): um Bastet, quando se sente encurralado, demonstra sua forma mais aterradora. Esse dom lhe permite converter-se na típica máquina de destruição. O melhor que quem cruzar seu caminho tenha feito as pazes com os deuses!

Sistema: gastando um ponto de fúria e outro de Gnose, o homem gato ganha três ataques extras nesse turno, até um Máximo de quatro (não pode usar fúria para outras ações enquanto usar esse dom). Só funcionam ataques cortantes (não pode realizar manobras complexas, disparar armas nem percorrer mais de 3 metros, ainda pode usar armas brancas para lutar). Um Bastet pode usar tormenta de garras tantas vezes em um só combate como seus pontos de vigor.

Boa Sorte (nível 4): Com este Dom, o homem-gato pode garantir boa sorte para si ou um amigo.

Sistema: Este efeito dura por uma cena, e este Dom pode ser usado apenas uma vez por cena. O número de pontos de Gnose gastos quando se usa este Dom é o número de testes que o jogador pode pedir para aquela cena. Por exemplo, o Bastet gasta três pontos de Gnose para uma cena, então ela pode receber até mais três testes extras sempre que quiser usá-los.

Garras Espirituais (nível 4): Como o Dom Garou: Ataque Umbral.

Obs.: Este Dom somente pode ser usado no Território Umbral do próprio Bastet, para atacar de lá de dentro ou a intrusos.

Bola de Fogo (nível 4): Esta rara habilidade permite ao homem-gato cuspir uma bola de fogo em um alvo, gerando dano agravado.

Sistema: Teste Vigor + Esportes para atacar. Um ponto de Gnose é gasto por nível de dano.

Andar Entre os Mundos (nível 4): Alguns contos dizem que Coiote ensinou aos Bastet como percorrer atalhos; outros insistem que o truque foi roubado dos Garou. De qualquer forma, este Dom permite que os Bastet percorram atalhos da mesma forma que um Garou.

Sistema: Veja Lobisomem, páginas 170, 175-176. O talento para percorrer atalhos se torna instintivo uma vez que homem-gato tenha aprendido este Dom.

Terror do Lobo (nível 4): Como o Dom Ahroun: Garras de Prata.

Aviso sobre o Futuro (nível 5): sendo sensível aos caprichos do destino, o Bastet pode prever algum desastre iminente. Ainda que não se trate de uma premonição. O Dom proporciona certo conhecimento dos perigos que hão de vir.

Sistema: uma boa rolagem de percepção + instinto primitivo (dificuldade 6) proporciona ao personagem uma espécie de "sensibilidade ao perigo" durante uma hora por cada êxito. Isso se manifesta por meio de "sensações negativas" cada vez que algo ruim ocorra; isso não servira para saber que cinco dakats esperam-lhe na esquina mas, sem dúvida, teria a sensação de que na esquina ocorrerá algo desagradável... As conspirações, desastres naturais, emboscadas e rivalidades mais purulentas podem ser percebidas com esse dom, mas não o resultado do combate.

Olhar Secante (nível 5): Este Dom permite que homem-gato mate com um simples olhar, um dos truques favoritos dos senhores Simba e dos peregrinos Pumonca. Usar este Dom contra outro Bastet é considerado extremamente desonroso, o que não impede que isso às vezes aconteça.

Sistema: O homem-gato trava seu olhar com o de sua vítima, gasta um ponto de Gnose e testa sua Fúria. A dificuldade é igual à Força de Vontade da vítima e cada sucesso inflige um Nível de Vitalidade de dano agravado. Apenas um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) pode absorver o dano do Olhar, que faz com que a vítima se contorça em convulsões agonizantes até a morte ou até que o homem-gato desvie seu olhar.

Saltar para a Lua (nível 5): Os Bastet têm uma estranha relação com Luna. Este Dom permite aos Bastet viajar para a Umbra Rasa da lua abrindo uma Ponte da Lua em seu Território Umbral. A Umbra lunar é um lugar estranho, desolado e ameaçador, mas tem um mistério profundo que atrai os Bastet. Talvez seja o toque de Luna que os chama para a lua. É lá que o Sultão dos Bastet tem seu Território Umbral e promove Saraus onde são discutidos assuntos que dizem respeito a Bastet e Fadas da vizinha Arcádia. Ao visitar a lua, poucos Bastet se arriscam a viajar para o lado oculto, pois nada de bom mora por lá.

Sistema: abrir a ponte requer um teste de raciocínio + enigmas com 10 sucessos (dificuldade 8). É lógico que, para isso, é necessário um teste prolongado, um pouco de tempo (cada rolagem leva uma hora) e celebrar algum grande ritual sob a luz da lua. Invocando Seline e chamando seus servos. Só então pode tentar esse dom uma vez por noite, se amanhecer antes de ter conseguido 10 sucessos, terá desperdiçado o ritual. Se o Bastet tiver êxito, a ponte permanece durante uma noite. As Lúnulas descem para guiar o homem gato e seus enviados até o corpo de Seline. A viagem, dizem, acaba antes que se de conta (chegar ou voltar da Lua é questão de minutos). Se a Ponte se fechar antes de que o personagem tenha regressado, ele deverá abrir outro a partir da Lua.

Travessia Perfeita (nível 5): O ultimo dom de segredo; o homem gato que conheça esse truque pode viajar sobre ou através de qualquer material sem deixar rastro. Conta-se que este dom permitiu aos Bubasti assaltar as tumbas dos faraós muito antes dos humanos pudessem por armadilhas e bloqueios.

Sistema: usar esse dom custa um ponto de Gnose por cena (ou por hora, caso de que se trate de uma viagem) e requer um teste de raciocínio + furtividade (dificuldade 5) cada vez que o personagem encontra um novo obstáculo. A Travessia Perfeita não torna o gato invisível porem dissimula todos os sons e cheiros, elimina as marcas de pegadas, abre e fecha portas, abre fechaduras e bloqueia sistemas de segurança durante o tempo suficiente para que o gato avance. Se for necessário, o personagem pode caminhar através de barreiras sólidas. Falhar em um único teste durante essa viagem traz conseqüências terríveis: o Bastet pode ficar preso dentro de um muro, ser detectado por câmeras de segurança, ser detectado por um cão de guarda ou algo pior. Algumas percepções mágicas (Magia primaria, Auspícios) podem revelar sinais da travessia, porem não revelaram nenhuma em progresso ao menos que o investigador realize um teste bem sucedido de percepção + ocultismo, com uma dificuldade de segredo + 5 do Bastet. O dom se aplica a somente um Bastet e tudo que ele leve nas mãos ou na boca.

Aplacar/Invocar Tormenta (nível 5): os místicos homens gato podem chamar os espíritos do clima para provocar ou dispersar uma tormenta. Quanto mais violenta for, mais difícil é invocá-la ou dispersá-la. Fazer isso requer um longo rito em que o gato saúda e brinca até o céu. Desfazer o que foi invocado exige outro esforço ainda maior. É dito que esse dom é um direito de nascimento outorgado pela própria Nala.

Sistema: para começar o processo é necessário dois pontos de Gnose e um teste de manipulação + sobrevivência. Uma vez que é iniciado, deter-lo requer outro ponto de Gnose e um teste com dificuldade +2. quando o clima se desfazer, seguirá o seu curso. Isso pode levar horas. Provocar tormentas aonde não é possível produzi-la (uma tempestade no deserto, por exemplo) requer cinco sucessos adicionais. Falar quando esta invocando a tormenta tem conseqüências imprescindíveis e desastrosas. O Bastet não é imune as forças que convoca..

Tormenta	Dificuldade	Sucessos Necessários
Garoa	6	1
Chuarada	6	3
Temporal	7	5
temporal violento	8	10
Tempestade	9	15
Tornado/Tromba d'agua	9	20
Pequeno Furacão	10	20

Dons Hominídeos

Garras de Gato (nível 1): Ao invocar sua herança, um Bastet na forma Hominídea ou Sokto pode criar garras e atacar como se elas estivessem em forma bestial.

Sistema: Um simples teste de Vigor + Instinto Primitivo (dificuldade) traz ativa as garras. Eles permanecem fora enquanto o bastet desejar. Como são muito grandes para a forma hominídea e sokto, adicil +1 as dificuldades de todos os testes de combate e destreza que use as mãos. Uma vez retesadas, o dom deve ser usado novamente.

O Doce Sorriso do Caçador (Nível 1): Com um olhar charmoso ou irado, o bastet vence seu alvo sem dificuldades. A vítima que olhar o bastet apaixonar-se por sua beleza ou treme de medo com sua ferocidade.

Sistema: com teste de Manipulação + Instinto Primitivo, o Bastet soma um dado por sucesso aos testes Sociais subsequentes no restante da cena. Isto afeta um alvo de cada vez. A dificuldade é a Força de Vontade do alvo se este é hostil ao bastet, 6 na maioria das situações, e 4 se ela já for inclinada a gostar ou temer o bastet. O jogador pode somar dois dados se ele obtiver quatro sucessos ou mais.

Perturbar Tecnologia (nível 2): Como o dom Garou Hominídeo do mesmo nome.

Ouvido do Intrometido (nível 2): Um Bastet com esse dom pode ampliar sua audição humana além da normal, ou compreender alguma coisa falada a uma certa distância. Isto é dito ser um dom dos Sussurros.

Sistema: Um teste simples de Percepção + Enigmas (dificuldade 6), isto aumenta a audição do personagem, podendo-se ouvir até mesmo os mais baixos espectros sônicos, e soma 3 dados para os futuros testes de percepção, unicamente para escutar. O dom dura uma cena, e faz com que o Bastet torne-se suscetível a barulhos altos repentinos (que podem causar de a três níveis de vitalidade de dano normal em casos extremos, como em explosões ou alarmes de alta-frequência). Nenhum segredo falado pode ser escondido de um bastet que estiver usando este dom em uma mesma área.

Ofício do fabricante (nível 3): Como o dom Garou Hominídeo Remodelar objetos.

Torre de Babel (nível 3): Com esse dom um Bastet pode traduzir qualquer língua humana.

Sistema: O jogador testa sua Manipulação + Lingüística (dificuldade 6). Este dom funciona em palavras faladas, escritas e línguas de corpo. Todos dentro do raio de 50 pés compreenderão todas comunicações durante a duração. Este dom dura por um turno ou minuto (o que for mais alto) por sucesso.

Qual é a Senha? (nível 4): Comungando com os espíritos do interior de computadores, um bastet pode desvendar as senhas de qualquer computador.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Enigmas, gasta um ponto do Gnosis, e deseja que a Aranha de Rede seja generosa. Esses espíritos de computador podem desejar um suborno para agir. A dificuldade conta com o tipo de alvo. Um teste anterior de computação pode reduzir a dificuldade em 1 para cada 2 sucessos.

Informação	Dificuldade
Checando contas	5
Registros Associados	6
Documentos Importantes	7
Contas Seguras	8
Segredos Associados	9
Segredos de Governo	10

Tio do Macaco (nível 4): Com este Dom, um bastet pode assumir qualquer aparência humana em segundos. Mudanças podem incluir detalhes físicos, atributos, recursos raciais, gênero e idade. Os Créditos deste dom vem dos Coiotes, embora o Bubasti reclamam ter descoberto este dom primeiro.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Furtividade (dificuldade 5). Mudanças extremas, como mudar um Dani Devitto em um Arnold Schwarzenegger, aumenta a dificuldade em um. Para cada sucesso, o jogador pode somar um ponto seus atributos Sociais ou Físicos. Tio do Macaco dura por uma hora por sucesso, e aplica-se unicamente ao Bastet, e pode ser detectado com um teste resistido (Gnosis versus Percepção, dificuldade 8) ou por alguém com o mágicas sensitivas.

Sexta-Feira Negra (nível 5): Este temido Dom, permite um Bastet destruir uma rede de computador em segundos. Basta comungar com as Aranhas de Rede (Veja "Qual é a Senha?"). Um werecat de sorte pode destruir sistemas sem nem mesmo tocar um teclado. Isto é feito raramente por causa do estrago que causa (limpando arquivos próprios do computador), mas causas muitas dores de cabeça nos programadores da Pentex.

Sistema: O jogador testa sua Manipulação + Enigmas para convencer as Aranhas a fazer seu trabalho sujo. Obviamente, ele você tem de ter caminho para alcançar o sistema, tal como um Dom, uma visita rápida a Penumbra, ou uma mensagem digitada dentro do sistema sentenciado (como um E-mail). Uma vez começando o movimento, as Aranhas comem todos os dados do sistema; um hacker de dados hábil pode desfazer o prejuízo, mas isto tomará dias ou semanas de trabalho.

A dificuldade do dom depende do tamanho e complexidade do sistema em questão. Redes protegidas ou sistemas magikos somam um à quantia de sucessos necessitados;

Rede	Dificuldade	Sucessos Necessários
Pequeno Escritório	6	um - dois
Escritório Grande	6	três - quatro
Pequeno Associado	7	quatro - cinco
Associado Grande	8	quatro - cinco
Internacional/Governamental	9	cinco - dez
Segredo Governamental Mágico	10	cinco - dez

Causar Fome em Massa (nível 5): Com um gesto, um bastet pode destruir colheitas e terra fértil, apodrece estoques de comida ou intoxica a água. Lendas põem este dom nos pés dos Bubasti, que foi dito punir comunidades inteiras por desrespeito com a fome. Alguns Simba usa isto pelas mesmas razões. Tristemente, é mais fácil destruir do que criar; desfazer o prejuízo requer um outro dom diferente.

Sistema: O jogador gasta um ponto permanente de Fúria e testa Manipulação + Instinto Primitivo (dificuldade 7). Cada sucesso destrói um Km² de colheitas, um lago, ou uma tllada de comida ou bebida. Depois que o dom é usado, apenas um Dom poderoso, ou um efeito grandioso da Esfera de Vida (ver Mago) pode desfazer a destruição. O local permanecerá estéril por um ano, a água envenenada o mesmo tempo. A comida apodrece para sempre, e que come-la sofrerá um grande mal.

Dons Impuros

Criar Elementos (nível 1): Como o dom Garou dos Impuros. A Diferença é que os Bastet's Orientais usam os cinco elementos orientais (fogo, terra, água, madeira e metal) e os do Hemisfério Ocidental freqüentemente usam os elementos tradicionais a eles como (terra, ar, fogo e água).

Sentir Natureza primordial (nível 1): como dom impuro sentir a wirm, a diferença é que esse Dom permite ao Bastet perceber qual entidade influencia o alvo. Ele sentirá se o alvo tem uma forte afiliação com o Calash (Wyrn), Nala (Wyld) ou Rahjah (Weaver).

Olhar do Luar Luminoso (nível 2): Ao chamar a Mãe Seline, o werecat dispara raios de luz brilhantes do luar de seus olhos. Esses raios não infligem dano real, mas podem cegar ou distrair um adversário, e fornecem iluminação também.
Sistema: O jogador testa Gnosis (dificuldade 7). O dom dura 1 turno por sucesso. O luar oferece a iluminação de uma alta e reforçada lanterna, e pode cortinar um adversário durante o próximo turno, se ele é surpreendido e bate os olhos com a luz só poderá atacar com um teste de Destreza + Briga (dificuldade 8).

A Vista do Whisker (nível 2): Um Impuro Bastet pode harmonizar-se com os arredores e obter um fantástico sentido dos arredores. Tudo ao redor é sentido (visível ou invisível) e afeta todos os sentidos do personagem.
Sistema: Teste Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade 6). Cada sucesso concede ao personagem percepções sensoriais totais dentro de um raio de 10 metros. Isto não torna objetos invisíveis ou ocultos automaticamente revelados, mas permite seu personagem tentar um teste normal de Percepção para notar coisas que poderiam normalmente ser ignorados. O dom dura por uma cena.

Toque espiritual (nível 3): como o dom comum de nível 4 garras espirituais, mais funciona em qualquer lugar

A Força de Cahlash (nível 3): Invocando uma crua força destrutiva, um Bastet zangado pode destruir qualquer coisa substancial com um simples golpe.

Sistema: O Jogador do werecat gasta um ponto de Fúria e testa sua Fúria contra uma dificuldade de 6 (para objetos inanimados) ou 8 (para seres viventes ou existências do underworld). Cada sucesso destrói 10 Kg ou 5m3 de matéria, ou inflige 2 níveis de dano agravado. Absorver o dano exige uma dificuldade de 7. Alvos afetados literalmente explodem ou voam pedaços. Não é possível afetar espírito e matéria ao mesmo tempo, para cada alvo de constituição diferente (material ou espiritual) deve-se fazer um novo teste.

Passagem da Lua (nível 4): O Bastet pode pedir a ajuda de Luna Seline, abrindo uma Ponte da Lua para atravessar entre caerns ou grandes distâncias. Tal viagem ocorre unicamente a noite. A Passagem forma um nevoeiro, que lentamente toma a área em que o werecat se encontra e dirige-o ao pretendido destino.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnosis para cada 100 Km e testa Inteligência + Percepção. A Dificuldade da Passagem conta com a familiaridade do werecat com o destino, de 5 para um refugio a 10 para uma localização desconhecida ou qualquer parte do globo. Um falha aterrissa o viajante(s) em algum lugar perigoso ou estranho.

Recuperar a Área Perdida (nível 4): Um impuro bastet com este dom pode ser a salvação para a despoluição de uma área. Para fazer isso ele freqüentemente (demarcará a área de varias formas como com sangue, urinando em vários lugares, e essencialmente reclamando o lugar como seu). Isto não é um Rito verdadeiro de Posse. Por dedicar-se ele mesmo para esta terra, ele pode invocar uma força de restabelecimento para salvar o lugar de toxinas e outros agentes de corrupção.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Sobrevivência (dificuldade 7) e gasta um ponto do Gnosis. Cada sucesso faz um quadrado de meio Km danificado, com terra árida ou maldita fértil outra vez; árvores deverão ser replantadas novamente, mas crescerão fortes como nunca. Este restabelecimento é permanente até que alguém use algum dom ou magia para destruir a terra novamente.

Sentido da Lua (nível 5): Ao meditar sobre um pouco de água cristalina, um Bastet pode ver algo que ocorre abaixo da luz de Seline. Embora seja difícil ver localizações ocultas ou distantes, uma pesquisa rigorosa pode fornecer a visão de qualquer parte da Terra.

Sistema: O jogador testa Percepção + Enigmas e gasta um ponto do Gnosis. O Bastet deve olhar fixamente para a água. Qualquer lugar sob o toque do luar (até mesmo perto de janelas, em casa, e dentro da Penumbra) pode ser sentido com todos os seis sentidos, como se o Bastet estivesse ereto no lugar que está observando. A superfície da água deve ser calma; águas turbulentas nada revelarão. A Dificuldade da pesquisa conta com a distância examinada e a familiaridade do Bastet com o local. Se ela observa por mais que um minuto (ou requer mais de três rodadas), outro ponto do Gnosis deve ser gasto. Uma pessoa com sentidos místicos podem sentir que está sendo espionado com um teste de Percepção + Ocultismo ou Enigmas (dificuldade 6). Ele pode, se descobrir o observador, ver um gato gigante sob a luz do luar que lentamente vai embora. Naturalmente, sendo descoberto, o dom termina.

Local	Dificuldade	Sucessos Requeridos
Perto & familiar	6	2
Distante & familiar	7	3
Desconhecido	8	3
Visto gravuras	8	5
Nunca visto	9	5
Distante e estrangeiro	10	5

Aparição de Nala (nível 5): Este Dom cria uma tempestade selvagem que devasta uma área escolhida pelo bastet. A tempestade dura por 15 minutos ou menos, então se acalma e dispersa-se. a própria Nala ensina este Dom em sonhos.

Sistema: O personagem faz um teste de Fúria (dificuldade 8). Esta conjuração dura unicamente uns 15 minutos e permanece além de força do werecat uma vez que é iniciada.

Dons Felinos

Choro do Felino (nível 1): Este dom faz com que a voz do Bastet torne-se melodiosa, fazendo com que qualquer um que a escute desista de qualquer uma de suas tarefas apenas para confortá-lo. Esta compulsão estende-se ao seu atacante, que desiste de sua hostilidade a menos que ele seja atacado novamente. A maioria dos Bastet considera este um truque sujo, mas útil.

Sistema: O jogador do Bastet testa sua Manipulação + Expressão; a dificuldade é igual ao relacionamento que o Bastet tem com o alvo. Se o teste é bem-sucedido, o alvo é imediatamente afetado e oferece toda sua simpatia ao Bastet.

Relacionamento	Dificuldade
Amor/relativo	4
Amigo	5
Colega	6
Estranho Total	7
Rival	8
Inimigo	9
Inimigo em combate	10

A Minha Marca (nível 1): Ao borrifar uma área com sua urina o Bastet reclamará esta área como sua. Qualquer licantropo saberá que um bastet marcou o lugar, e qualquer outra criatura com sentidos misticamente-apurados (um mago, um vampiro, etc.) reconhecerá o sinal como um "Mantenha-se Fora". Isto usualmente dura até que alguém remova o dom com alguma outra mágica, ou até o Bastet destruir a sua Marca (o que é pouco provável!).

Sistema: Este dom requer apenas o gasto de um ponto temporário de Gnosis para cada objeto ou área afetada. Qualquer um fazendo um teste de Percepção + Empatia (dif. Força de vontade do Bastet) sente distintamente a marca e se afastará instintivamente dela, como se o alvo estivesse transgredindo alguma lei, ou senão uma casa ou roubando alguém (sente-se muitíssimo mal). O Bastet pode remover o dom quando desejar. Este dom trabalha em criaturas vivas, mortas e mortas-vivas, mas não os fere de forma alguma.

Salto do Matador (nível 2): como o dom lupino de nível 1 salto do canguru

Cobertura Perfeita (nível 2): Gatos devem se superar em cobrir suas trilhas e refúgios, especialmente tempos perigosos. Para ajudar-los, os espíritos têm passado este dom aos membros selvagens. Com este dom o bastet pode obscurecer uma área de uma visão mágica.

Sistema: Depois que o Bastet "enterra" todos traços de alguma coisa oculta, o jogador testa Percepção + Sobrevivência e gasta um ponto de Gnosis. Quaisquer sentidos normais ou mágicos, incluindo Consciência, examinando a área soma 1 para suas dificuldade para notar o lugar escondido pelo bastet para cada um dos sucessos do bastet. A dificuldade do teste conta com o tamanho do objeto e os arredores: escondendo uma caixa em um prédio poderia ser 5, enquanto esconder uma entrada de caverna poderia ser 9. O dom não pode esconder objetos óbvios, do tipo, um carro no lado da rua, nem fazer as coisas desaparecerem. Um Bastet pode usar este dom para esconder a ele mesmo, e muitas outras coisas, lugares ou pessoas.

Fraquezas (nível 3): Concentrando-se em um inimigo ou obstáculo, um furioso Bastet pode obter um sentimento de onde é seu ponto mais fraco. Uma vez que é focalizado, ele pode rasgar através da maioria das coisas com um bom e único golpe.

Sistema: Testa-se Percepção + Instinto Primitivo, o Bastet pode encontrar um ponto fraco em seres vivos (ou que já foram vivos) e objetos imateriais. Escolher um ponto fraco em um objeto tecnológico requer Percepção + Reparo, enquanto notando uma falha em ser vivo requer Percepção + Sobrevivência. Cada sucesso soma em um a parada de dados de dano do Bastet contra aquele alvo da cena. Focalizando um ponto fraco em um item mágico ou com proteção mística requer o gasto de um ponto de Fúria. Este dom não funciona contra espíritos de qualquer espécie.

Alvo	Dificuldade
Típico (homem, computador, parede)	6
Médio (atleta, carro, mesa)	7
Poderoso (vampiro, máquina pesada)	8
Reforçado (homem em uma armadura)	9

A Vista do Whisker (nível 3): como dom de impuro de mesmo nome

Fantasmas em Jogo (nível 4): O bastet pode expor todos os espíritos que estiverem próximos. Embora os espíritos permaneçam ativos e intactos, todos se tornam visíveis, como se todos no local tivessem utilizado o dom de nível um: Visão de Espíritos.

Sistema: O Jogador do Bastet testa Manipulação + Enigmas contra uma dificuldade igual a da película. Cada sucesso revela todos espíritos na área. O alcance do dom estendesse a 10 metros para todo sucesso que o jogador tiver; a visão dura por um turno por sucesso.

Mãos da Vontade (nível 4): O Bastet pode levantar objetos ou obstáculos imensos meramente com um pensamento. Um Bastet com uma forte vontade pode mover caminhões e veículos de construção com apenas um olhar!

Sistema: Gasta-se um ponto de Gnosis e faz-se um teste de Força De Vontade (dificuldade 7). Cada sucesso dá o Bastet três pontos em Força para erguer objetos mentalmente. Esta força pode unicamente mover coisas, não perfura-las ou esmaga-las, e o grau de controle do gato é limitado. Uma máquina de escrever pode ser empurrada de lado, mas não utilizada. É possível de se empregar uma manipulação boa manipulação sobre o objeto erguido (dificuldade 7), mas isto requer concentração total. Para cada turno extra que o objeto permanece em movimento, o bastet tem que gastar um ponto de Força De Vontade para continuar manipulando-o. Uma vez que a concentração finda, o efeito do dom termina.

Julgamento dos Pestilentos (nível 5): Em muitas terras ancestrais, epidemias chacinaram seres humanos e populações de animais. A Senhora dos Gatos ensinou este dom para suas crianças felinas em um esforço para combater os canais de doença. Comunidades que respeitam os gatos e a terra tem a pestilência banida de suas casas; aqueles que exploram a natureza ou caçam os grandes gatos recebem a doença de volta. A Balança da Natureza deve se manter.

Sistema: Este dom não cria uma doença; ele remove isto de um lugar para outro. Para fazer isto, um gato gasta dois pontos de Gnosis e testa Manipulação + Instinto Primitivo para absorver a doença sem ferir-se com ela mesma. De lá, ela carrega a doença para um lugar que ele desgosta, então a libera no ar da noite. Uma vez em movimento, a doença corre seu curso natural na nova localização. Todo sobrevivente na comunidade original misteriosamente se recupera. Um personagem que tiver falha crítica no teste, é inundado pelas toxinas e recebe 4 níveis de dano agravado que se manifestam na forma da doença absorvida.

Revolta da Terra (nível 5): Como o dom Garou Vingança de Gaia

Dons de Tribo

Uma coleção de segredos dos anciões de cada povo, esses Dons são fáceis de aprender -- se você conseguir achar um mentor que compartilhe sua herança tribal. Se não for dessa maneira, um gato pode ser duramente pressionado para descobrir o conhecimento necessário. Um Bastet que venha a aprender sem a orientação de um Kuasha tribal frequentemente aprende esses segredos mais tarde na vida (isso significa, após a criação do personagem), quando e se ele encontrar um mentor da mesma família para descobrir.

Os Dons de cada tribo estão descritos na descrição das próprias tribos



© 1996

Rituais Bastet

Potentes como os Dons da mágica dos gatos são, algumas tarefas requerem ritos cerimoniais. Embora os Bastet's, sendo individualistas e mais ou menos sociais, eles não colocam a mesma importância em rituais como seus primos Lupinos, no entanto algumas ocasiões são bastante significativas para garantir o uso de um ritual elaborado.

A Maioria dos rituais dos Bastet's são solitários; enquanto que frequentemente incluem chaya (espíritos), essas cerimônias são desempenhadas por um único gato. Ritos de Taghairm são uma exceção - essas cerimônias exigem a presença de um número de Bastet. Outros werocats pode participar nos ritos solitários; sua presença somente não é requerida para completar os rituais. Tais rituais são marcos importantes na vida de um werocat, especialmente os Ritos de Kuasha, Sol e Lua.

Em termos de jogo, os ritos dos Bastet's funcionam iguais a muitos ritos dos Garous. Cada nível de ritual requer ao menos 10 minutos de cerimônia para ser ativado, embora o povo-gato não acumula as várias celebrações que os lobisomens fazem. Um gato pode desempenhar vários ritos desde que tenha a capacidade e conhecimento para compreender, e deve pôr de lado um espaço ritual para aprendizagem e preparação de um ponto para iniciar seus trabalhos. Embora o Bastet não tenha os códigos sociais estritos que os Garou costumam aceitar e executar, eles tomam seus rituais com honestidade e seriedade.

Rituais Comuns

Os Bastet compartilham alguns dos rituais dos Garous, apesar de suas cerimônias místicas serem bem diferentes em aparência. É raro encontrar mais de um Bastet participando em qualquer ritual de grupo exceto pelo ritual do Sarau. Um Bastet deve ter a Característica Rituais igual ao nível do ritual para poder executá-lo.

Ritual da Dedicção do Talismã (nível 1): Como o Ritual Garou.

Ritual de Posse (nível 1): Todos os Bastet aprendem este ritual (eles não precisam ter a característica ritual; para eles é instintivo), apesar de nem todos escolherem usá-lo. Ao executar este ritual de sangue, urina e meditação, o homem-gato prende-se a uma parte do mundo. Esta área é o Território Umbral; é parte daquele Bastet até a morte; e o ritual pode ser realizado apenas uma vez para cada Bastet. Ele requer o dispêndio de três pontos de Gnose permanente (considera-se ter sido gasto e recuperado por aqueles que comprarem o Antecedente Território Umbral antes do início do jogo).

Este ritual cria um reino e uma Película defensiva à sua volta. A Película básica é determinada pelo nível do Território Umbral, mais um para cada ponto extra de Gnose gasto durante a criação do reino (máximo 10).

Ritual do Sarau (nível 1): Similar ao Ritual da Assembléia, executado por Bastet para abrir um Sarau.

Ritual de Compromisso (nível 1): Como o ritual Garou.

Ritual de Fidelidade (nível 2): Este ritual, raramente invocado, é usado quando um Bastet decide servir a outro, geralmente um emir ou rajá dos Bastets. É usado em áreas da Índia, onde os territórios Bastet são escassos devido à superpopulação. Para ter direito a um reino, muitos jovens Bastet devem jurar lealdade a outro Bastet, que lhe cede então uma porção de seu Território Umbral.

Ritual do Fetiche (nível 3): Como o ritual Garou.

Toca do Texugo (nível 3): Como o Dom Garou; Usado para melhorar a conexão de um Bastet a seu território. É um ritual de nível três para os Bastet.

Nível do Território Umbral	Dificuldade
Nível Um	5
Nível Dois	6
Nível Três	7
Nível Quatro	8
Nível Cinco	9

Gráfico de Rituais

Tipo	Teste	Dificuldade
Kuasha	Carisma + Rituais	6
Lua	Manipulação + Rituais	9 - fase da lua
Necessidade	Raciocínio + Rituais	7
Taghaim	Carisma + Rituais	7

Sobrepondo Ritos

Muitos ritos dos Bastet's duplicam os ritos dos Garou em efeito, se não em forma. Narradores e jogadores deveriam trabalhar juntos para definir as variações em um rito, por exemplo um Bastet pôde desempenhar o Rito de Dedicção de Um Talismã unicamente no Crepúsculo. Os seguintes ritos são compartilhados, se não em nome, por Homens-gato e Lobisomens.

Kuasha: Rito de Dedicção (Rito de Dedicção ao Talismã), Rito de Contrição

Lua: Unir um Espírito ao Fetiche (Ritual do Fetiche), Rito de Verão, Despertar o Espírito Adormecido

Necessidade: Rito de Purificação, Rito da Abertura de Ponte

Taghaim: Festival de Flores

Ritos de Kuasha

Durante a "aprendizado" de um homem-gato, ele sofre muitas experiências e aprende muitas coisas. A Maioria dos kuasha celebra o progresso de um pupilo com uma série de ritos que eles passam para um novo Bastet como o fim de sua caminhada. A maioria destes rituais é considerada de Nível Um; uma vez ensinados, eles podem ser desempenhado em qualquer tempo ou lugar. Os ritos mais avançados são ensinados aos pupilos mais brilhantes que atingem os mais altos níveis de conhecimento antes mesmo que eles terminam seu treinamento. Certamente, se o Tekhmet falha em seu Primeiro Ano, ou se ele não tem nenhum treinamento oficial de qualquer espécie, ele não saberá qualquer um destes ritos até que outro Bastet venha ensina-lo.

Falando o Nome (nível 1): Nomes têm poder; assim, todo Bastet muda seu nascimento especifica para novos títulos durante seu Primeiro Ano. Este rito, desempenhado pelo Tekhmet e o kuasha juntamente, "carimbos" aquele novo nome e faz isto separa do gato. Tradicionalmente, o Swara marca este rito (e o principiante) com um tattoo cerimonial, usualmente através o tórax estado iniciado. O Balam freqüentemente fura lábio do newcomer, earlobe ou nostrils com uma tomada do jeweled. Simba e Khan marca o rito com um caçado, usualmente um alvo humano, em que os gostos iniciados o sangue dela primeiro mata como um Bastet. Pumonca e Qualmi envia seus kits no visionquests curto, toma eles para suar pousadas, ou oferecem eles rituais do ordeal gostam da dança de sol do Sioux, enquanto o Ceilican abençoa seus novos membros em argolas do faerie velhas. O mais Bagheera cerimonial e Bubasti desempenha elabora e ritos formais ao offspring seu bem-vindo; esses rituais, que puderam tomam enquanto um dia para completar, freqüentemente envolve dois ou mais anciões que têm estado convidados atender.

Sistema: Além uma rolagem padrão, um novo nome e as necessidades rituais das cerimônias do tribal, este rito requer nada especial.

Rito de Reconhecimento (nível 2): Para seja aceitado dentro uma nova Posição, um Bastet deve desempenhar este rito antes os espíritos, seu peers, ou ambos. Rituais muitos do werecat Iguais, esta cerimônia pode ser feita por um gato solitário, e isto freqüentemente está. Um Balam no wilderness não tem viajar ao mais próximo taghaim para seja reconhecido - os espíritos carregarão contos deles atos para outros gatos. Ao petition para uma nova Posição, o gato substitui um círculo preparado ao rito com ervas e, se possíveis, troféus deles realizações. Falando as frases rituais, ele recites seus atos, relaciona suas realizações desde atingindo a última Posição, e exige reconhecer para que ele tem feito. Se ele é bem-sucedido, os outros concordam e declaram seus novos eretos; se não, eles contam ele por que eles são desagradado e negam seu petition. Essas razões podem variar em qualquer parte de uma falta de progresso para política ruim. O Bastet este rito uma vez por estação.

Sistema: Além Do rito usual rola, o gato deve fazer uma boa impressão (Carisma um ou outro ou Manipulação + Enigmas um ou outro, Etiqueta, Expressão, Liderança, Oculta ou Política, contando com o gato, sua platéia, e o caso ele está tentando fazer). A dificuldade para isto que o gato tem feito no passado, e como ele substitui os olhos dele júri. A Menos Que o werecat faz alguma coisa verdadeiramente greve entre tentativas, este rito ascende em dificuldade cada tempo isto é falhado, então repetiu. Nenhum os gatos nem os espíritos respeitam um loser.

Passando o Yava (nível 2): Esses segredos contêm as sementes de sobrevivência ou destruição à tribo inteira. Passando eles em para um jovem é um sinal do utmost confia e orgulho. Imagine handing uma arma carregada para você criança e contando ele para disparar em um alvo atrás sua cabeça; que é a espécie de importância o Yava leva. Eles não São apreciado ???mente, ou para enganar. Assim, esta troca, freqüentemente o último rito entre o kit e seu mentor, está fundamente importante. Este ritual, tradicionalmente desempenhado no dusk, envolve um recitation dos três segredos, um lembrete de sua importância, e uma censura para guardar eles cofre. O kuasha informa seu principiante que algum dia ele também apreciará o Yava, e que seu julgamento refletirá o futuro da tribo. Para trair a confiança, até mesmo sob tormento, é o crime pior um Bastet pode comprometer. Antes este rito é desempenhado, o mentor examina a área para espíritos ou outros intrometidos. Se a área está limpando, os segredos estão então entre ancião e kit. Depois, o dois gasta seu ontem à noite juntamente e separa caminhos em amanhecer. Embora eles podem muitos bens permanecem amigos, o primeiro Ano tem terminado. O kit está nele possui.

Sistema: Embora o kuasha tradicionalmente checa e secures o site ritual antes começo o rito, esta cerimônia requer nenhuns materiais especiais.

Kuasha Grau (nível 3): Com este rito, um professor aprecia os segredos dela ensinando, de modo que o pupil pode torna-se um kuasha. Normalmente, o Grau deve estar descoberto através do "canais próprios" - que está, os segredos do rito deve está cavar fora de uma série de mentores, contacta e amigos, então o pieced juntamente. Um especialmente Tekhmet De apto pôde impressiona seu mentor assim bem que ele aprecia tudo ela necessita saber antes elas fins do apprenticehip; isto é raro, mas isto tem sido conhecido acontecer. O Kuasha Grau contem todo os ritos, conselho, segredos e preparações um Bastet um pupil, e confere a direita para fazer assim. Até Mesmo assim, o ancião usualmente cuidados seu kit para comer algo de tempo para ver o mundo para ele mesmo antes ele começa ensinando alguém senão sobre isto. Tomando uma responsabilidade de meios de kit; a maioria do kuashas acentua aquele seu pupils deve correr libera para um enquanto antes empreender tal uma carga. No fim do ritual, o mentor investe seu estudante com a força para tomar um estudante dele possui, e aconselha ele para fazer assim carefully. In o Grau, um Tekhmet aprende como para encontrar o taghairms, como para espíritos do petition, como para encontrar um novo-mudado Bastet e como ao chastise ele ao doing errado. Isto relaciona para responsabilidades e direitas o mentor recebe sob lei do Bastet, e oferece muitos de sabedoria comum sobre o alimentado e caring de um kit. O Yava não é apreciado através deste rito - que requer seu possui rito. O Tekhmet tem estado ensinado como para apreciar os segredos do tribal, mas não é dito que eles estão até o mentor e estudante separa caminhos.

Sistema: Este rito toma seis horas, freqüentemente mais longas, Além De fazendo tempo para falar e tendo a liberdade para fazer assim, este rito não requer preparações especiais.

Ritos de Lua

Esses rituais do magical podem unicamente ser desempenhados abaixo o glow de Seline e o vault de Ahu. Luar é uma parte essencial de todo os seguintes ritos, assim cada deles ocorre exterior depois sundown. Embora cloudiness não prevenirá o rito, isto fará desempenhando isto um bit mais difícil (soma 1 à dificuldade, soma dois se isto está chovendo, a menos que o conjures de rito uma tempestade). Bastet freqüentemente escolhe cheias-lua fases para decretar tais rituais; o vigor de Seline faz os ritos poderosos mais e mais fáceis. Ritos De Lua invocam a força do Bastet patron, fortalecendo seus laços com elas e infusing eles com ela essência. Todos ritos de Lua têm efeitos místicos; contos deles tendo coloridos folclore humano e superstição ao millennia. Esses são os a maioria dos ritos do sacred de todo; qualquer um pegou espiando neles vontade seja caçada abaixo. Este punição está raramente necessário; Ritos De Lua evocam tal força que qualquer não-bastet - incluindo magos e outro shapechangers - caiu distintamente uneasy e fisicamente doente. Todos espíões devem fazer Stamina + Enigmas rola uma vez ou duas vezes durante a cerimônia ou desgoverna-se (a dificuldade está 5 + o nível do rito). Os efeitos do colapso conta com os espíões e o Storyteller, mas inclui demência, nausea descontrolado, pânico total (como o Delírio) ou dores do fantasma. Vampiros e werewolves tem sido dirigido para frenesi, enquanto sorcerers tem caído dentro Calmo como um resultado de espiar em Ritos De Lua. Anciões do Bastet, certamente, sabem que tais sinais traem, e o destino pior - existência rasgada à parte por claws zangado - freqüentemente segue desconforto de um espião.

Rito de Warding (nível 1): Uma precaução simples tomada cerca qualquer site de importância, este rito é tipicamente desempenhado antes os convidados para um taghairm chega. Por chamar para cima espíritos, securing as esquinas de entradas do site e carregando a segurança da área ao Seline, o Bastet monta um "alarma Sistema" que barras o site contra o intrusions menor e alerta o ritespeaker contra mais grandes uns.

Sistema: Por gastar um ponto do Gnosis, os laços do ritespeaker ela mesma ao lugar à duração do Warding. Este warding continua para uma hora por sucesso a menos que o ritespeaker folhas um ou outro a área ou despede o vigia. Para enquanto isto dura, qualquer não-bastet que entra os gatilhos de área um sentimento místico de unease; o ritespeaker não saberá exatamente que ou que o culprit está, mas ela saberá alguma coisa está não direita. Intruders não pode entrar um site do warded de qualquer modo sem ser bem-sucedido em uma Força De Vontade rola (dificuldade está 5 + sucessos da roda) - as energias do lugar simplesmente dirige eles embora por nenhuma razão explicável. Espíritos Pares não podem passar através de uma área do warded sem alertar o ritespeaker.

Rito de Reclamar (nível 3): Este segredo místico proclama a fundação, ou transferral de um Den-realm. Para fazer isto, um Bastet viaja através ele território em pé, marcando os limites com o scratches, urine e outros formulários (graffiti, encantamentos, sangue, etc.). Quando o circuito é completado, o werecat desempenha o rito no lugar onde ele começou, e une ele mesmo à essência do lugar. De então em, a área é sua Den-realm, e ele pode faz que ele deseja dentro isto. Ocasionalmente, Den-realm mãos de troca; algum upstarts toma as terras de anciões agonizantes, enquanto outros recebem território dos amigos velhos ao safekeeping. Este rito está ainda essencial para tornar-se um com a terra; até isto é desempenhado pelo novo dono, isto está somente outro caçando terra. Às vezes, uma vontade mais velho agonizante passa o rito ao longo ao newcomer como um gesto de respeito. Se o Den-realm tem sido rasgado delas mãos, entretanto, o dono velho não provavelmente para ajudar o ladrão. Embora Den -Realms pode ser expandido por desempenhar este rito outra vez, nenhum werecat pode guardar mais que um Realm separado. Menos ainda poderia desistir suas terras sem uma luta. O Den-realm é casa verdadeira do gato, e até ela morre, isto permanece uma parte dela.

Sistema: Padrão rola; as regras para Den-realms podem ser encontradas em Três De Capítulo.

Eater do Morto (nível 4): O Bubasti comando só este rito, um punição do vile reservado ao oathbreakers dentre sua tribo e rouba de exterior isto. Por chamar ao Sobk, o senhor de crocodilo do Egyptian, um Bubasti mais velho envia a alma do ofensor dentro um realm de espírito do labyrinthine fundo dentro a terra. Aqui (eles dizem), a vítima é stalked por Sobk, que persegue ele, esquinas ele, julga ele e pode consome sua alma. Uma Vez um transgressor é pegado, o shadowcats, une ele ao rito. Durante o ritual, língua do ofensor é rasgada fora, seus olhos são seared e seus ouvidos são ligados para cima. Movimentações Especiais, preparadas em petróleo do sandalwood e mel, são wound cerca o gato do toes para testa. Então ele cabeça é batida desligado, seguida por ele limbs, e a bagunça inteira é queimada em um forno preparado ao rito. Esta cerimônia, horrorizando em si mesmo, envia alma do gato aos túneis de Sobk para seja julgado. O caçado começa como o gato, agora inteiro outra vez, rasga fora de suas ataduras e foge dentro os túneis. O Eater do Morto persegue a alma para que parece semanas iguais, até ele finalmente esquinas o gato. Mordaz desligado cada limb na verdade, ele julga a alma em uma escala dourada. Se o punição até aqui é controlado bastante, a alma é liberada para sua viagem final. SE Sobk não gosta de que ele vê, ele devours o ofensor para sempre. **Sistema:** Padrão rola, mais um Gnosis aponta e as preparações mencionadas acima. Em Vez De unindo seu Antecessor-espíritos, um verdadeiramente essência da vítima do unworthy é ida para boa. Contos deste rito do gruesome guarda outros gatos muitos de longe de romances do Bubasti.

Chame os Quatro Ventos (nível 5): Gatos são mestres renomados do tempo. Enquanto muitos Presentes refletem este talento para um pequeno grau, Chama os Quatro Ventos afeta modelos de tempo através seções inteiras de umas country. Unlike muitos ritos, a Chamada exige a presença de cinco Bastet. Um líder, o ritespeaker, decide que muda solicitar e começa o ritual. Os outros tomam os papéis das quatro esquinas da terra e invoca as forças de cada deles na verdade. O ritespeaker substitui o centro, e fica entre os outros em um círculo preparado, channeling sua força. Como os progressos de rito, a força constrói até o círculo é varrido através de com força elementara. swirl de Espíritos gritando passado o ritespeaker, que envia eles para cima dentro o céu para unir as nuvens e invocam vontade do werecats. No tempo, tempestades juntam ou dispersam, chuva vem, ventos ascendem, tempestades de neve começam, ira de tempestades ou calma... Uma série inteira de efeitos de tempo, de Tempestades De Areia ao squalls, pode ser evocado com um orgulho de gatos, este rito, e um líder versado.

Sistema: O exacts da Chamada são deixada ao Storyteller. Esses deveria contar com os desejos do ritespeaker, os sucessos ela rola, o clima local, e os ditados da estória. Um tempo severo vontade frontal está mais dura para levantar ou dispersa que uma troca sutil, e uma longa-duradoura vontade de mudança está mais dura para afetar que uma tempestade breve. Modelos do Unseasonal, tempestades de neve iguais em verão, deveria seria considerar dificuldade 9 ou 10, mas pode ser possível se a estória permite.

Rito de Nove Vidas (nível 5): O conhecimento segredo concedido por Seline ao wisest delas crianças permite eles para literalmente volta do morto. Este rito, que uma vez em vida de um werecat, permite sua para voltar dos tempos muitos oito como como mortos antes ela espírito parte para bom. Para começar, o werecat põe de lado um exterior de espaço ritual e chama sobre favor do Seline. Depois misturando um bit de sangue, água, spit e peles em uma taça, ela segura a taça até a lua e chants o rito. Uma Vez terminado, ela bebe o caldo e deseja ao melhor. Vontade do Seline é o juiz final como para seja o gato sobrevive sua morte ou não.

Sistema: Padrão rola, mais dois pontos do Gnosis. Este rito pode ser desempenhado unicamente uma vez, e o sucesso disto incerto até alguma coisa mata o werecat. Se bem sucedido, o Bastet recupera dela morte; seu espírito permanece no corpo e vontades isto para voltar para saúde. Contando Com como ela perishes, isto pode toma algum tempo. Um Bastet que está "meramente" mauled voltará em um dia ou dois; se ela cai desligado um 40-story edificio, isto pode toma uma semana para recuperar; um realmente morte do nasty, immolation igual ou entombment, pode toma suas semanas para confundir. O processo de recuperação é doloroso e lento - um Bastet que tinha sido skinned para morte pode desejo ela tinha ficado morto antes ela cura completamente. Como você pode imaginar, um werecat que volta de morte freqüentemente tem alguns escores sérios para colocar sobre ela volta...Uma Vez o gato vive outra vez em todos sentidos da palavra, ela pode ainda dificuldades de rosto. Se ela foi enterrado, ela terá cavar ela mesma fora. Isto pode mata seu um segundo tempo antes ela pode escapar. Dismemberments não previne resurrection - alguns contos do gruesome falam de werecats que foi pendurado, desenhado e quartered, unicamente para arrastar seu limbs de seu graves de encruzilhadas ao rejoin em algum lugar no médio. Uma Vez recuperado, o werecat perde um ponto permanente de cada sua Ira, Gnosis e Força De Vontade. Esses ponto; daqui, um Simba que morrido oito tempos termina sua vida com um máximo de dois pontos em cada destes Traits. Qualquer parte do gato que é destruído (vê baixo) é perdido para sempre; ressuscitado gatos freqüentemente perdem limbs ou retem outro disfigurements. Além De que, o werecat é sua pessoa velha (embora algumas mortes deixam cicatrizes psicológicas e emocionais permanentes). Naturalmente, algumas mortes cancelam fora até mesmo este segredo do arcane. Se um Bastet morre em um destes caminhos, ela não voltará, e deve rosto seu destino gosta do descanso de crianças do Gaia.

*Total destruição do corpo (cremação, dissolução em ácido ou perda tóxica, madeira-chipper shredding, etc.)

*Morte Natural por velhice

*Morte em algum outro Reino (a Umbra Profunda, um Reino do Horizonte, um mundo da Umbra, etc.)

*arpisionamento da alma (através de algumas formas de mágica ou magicka, ou através de pactos-de-alma ou aniquilação)

*O Abraço Vampírico

Desejando Ondas (nível 5): Por yowling spitting e dançando cerca um lago ou oceano, um werecat pode stir os ondas do surfaceinto. Ceilican que afogado seus inimigos este caminho originou contos de bruxas que dançadas com gatos para criar tempestades em oceano. Embora esta tribo reclama originar o Rito, o Bubasti diz de outro modo. Em seu Bast De estórias ela mesma ensinado suas crianças aos invasores do wreck no Nilo, e supostamente utilizado isto para punir o Faraó Snefru II , que perseguido sua espécie.

Sistema: Este rito deve é desempenhar em um rochedo ou praia passando por alto o oceano. Para começar a tempestade, cada jogador faz o padrão rola e gasta dois pontos do Gnosis. Se mais que um gato desempenha o rito, todos seus sucessos são somados. Cada sangue-kinfolk presente soma um sucesso adicional ao total. Um rola é feito para cada hora gastada dançando, em sucessivamente mais altas dificuldades; cada novos custos rolados um gnosis dois adicional aponta e um ponto de Força De Vontade. A turbulência estende fora para uma milha para todo Bastet participando no rito, e enfraquece uma hora ou assim depois a dança ends. The severity da tempestade conta com os sucessos juntados; obviamente, a maioria do Bastet desempenha este rito como um extendido rola, acumulando sucessos até eles alcançam o efeito desejado. Cada nível de sucesso faz os ondas um bit mais poderoso: Um ou dois cria choppy ondas pequenos; três para cinco volta a água rude; seis para oito cria dificuldade para pequeno ofício; nove para 10 faz velejando difícil para barcos grandes, quase impossíveis para pequenos uns; 10 para 15 sucessos podem capsize algo menor que um velho velejando nave, embora vessels grande permanece unmoved. 15 o 20 pode criar problemas ao freighters e pequenas naves de marinha, enquanto 21 ou mais brejo podido navios de guerra grandes e tangers. Os ondas freqüentemente spill através costa, e pôde ameaça os gatos dançados antes o rito é terminado.

Ritos de Necessidade

Em uma emergência, um Bastet sábio pode desempenhar ritos certos que podem carregam ele através da crise. Diferente De a maioria dos ritos, essas cerimônias tomam unicamente cinco para 10 minutos; tempo está freqüentemente da essência quando tais ritos são desempenhados.

Jamak Compromete Laço (nível 1): Até Mesmo um gato pode necessitar um amigo. Quando um espírito e um Bastet vem para uma compreensão, eles oferecem mutuamente um penhor de amizade. Este carimbos de rito que laço; enquanto isto tem nenhuma repercussões místicas, isto é considerado um juramento formal e é tomado seriamente por ambos parties. Standing só em um limpado ou quarto, o Bastet e seu Jamak recite promessas certas: para ajudar quando possível, para estar verdadeiro sempre, para respeitar, e para confiar. Ambos lados concordam proteger (ou para refrão de ferir) do outro amado uns, e para encontrar uma vez em uns enquanto para compartilhar segredos e bons tempos. O rito abaixa o Gauntlet bastante longo para ambas festas para trocar um handshake ou um beijo, e reduzimos a dificuldade por dois se uma festa deseja cruzar acima de ao outro lado. Pelo fim do rito, ambos gato e espírito sente excitado e feliz; embora isto confere algumas responsabilidades para ambos lados, o Laço carrega um sentido de companhia e amor. Para um enquanto, ao menos, ambos companheiros são unidos.

Sistema: Padrão rola. Embora um Bastet pode ter muitos amigos de espírito, ela um Jamak de cada vez. Descuidadamente quebrando as promessas de Laço podem reduzi sua Posição por um ou dois, contando com que acontece e por que, como o Jamak espalha palavra de infidelity do werecat.

Rito de Medo (nível 3): Um relic da Loucura e o tigre caça, este rito envia uma nuvem de terror através a terra, pesadelos do conjuring e espalhando pânico. Animais podem stampede, distúrbios podem brilho e homens corajosos podem decidem que agora é um bom tempo para deixar...

Para começar o rito, o gato assume seu Crinos forma e dança loucamente, howling seu ódio à lua. Como sua fúria ascende, ela rasga tudo cerca seu ao shreds, vivendo ou de outro modo, e lança as peças através o site. Screeching, spitting, arching e slashing, ela envia seu outward de fúria para infestar as mentes de todas em alcançam. Uma Vez lá, as feridas de terror, explodindo outward através de sonhos dentro acordar e enviando o locals dentro um pânico. No fim do ritual ela cai exauriu, mas tem começado um onda de medo que continua até o segundo amanhecer.

Sistema: O Rito de Medo requer duas Ira aponta e um padrão rola, e espalha uma milha para todo sucesso. Todo gato adicional pode contribuir o total (gosta de Desejando Ondas), mas qualquer um fecham por está em risco, incluindo os outros gatos. Um werecat decretando o rito é considerado estar em um frenesi até os fins de cerimônia; quando isto termina, ela cai asleep. Obviously, o Rito de Medo é desempenhado em noite; uma lua cheia abaixa a dificuldade para 5, e um um do gibbous para 6. Através a terra, pesadelos selvagens e ansiedade ataca placa toda coisa viva para uma noite e um dia; quaisquer caracteres na área deve fazer Força De Vontade rola (dificuldade 8) para passar o dia sem representação irracionalmente. Outros efeitos são deixados ao Storyteller; crianças, pessoas velhas e cultivam animais estão especialmente sensíveis ao Medo, e qualquer número de coisas podem acontecer.

Ritos de Taghairm

Bastet estão não animais sociais como uma regra, assim quando eles juntam, rituais certos devem são observar. Esses ritos criam uma aura de companhia e confiança - ingredientes essenciais para uma reunião de Povo territorial - e guarda coisas ??? suavemente.

Durante cada taghairm, um Bastet é escolhido como o ritespeaker, um ou outro pelo roup ou pelo anfitrião da reunião. De então em, aquela pessoa carrega o respeito e responsabilidade dela escritório. A Maioria Do taghairms regular tem ritespeakers permanente; esses gatos ganham condição adicional com o postado (vê "Renome" em Três De Capítulo). Embora o ritespeaker desempenha a maioria dos Ritos Do Taghairm naquela localização, ela freqüentemente nomeará assistentes em caso ela folhas entre reuniões, ou para ajudar seu desempenham ritos elaborados.

Caliah (nível 1): como o Rito Garou "Moot", este ritual abre todo taghairms, carregando os participantes com energia mística. Diferente Do Garou, werocats raramente guarda sites do sacred. Ao Invés, o Caliah refresca o Gnosis de todos participantes e gera um sentido de maravilha e togetherness. Como o ritespeaker chants as histórias, rivalries são abandonadas e discute silenced. Para uns minutos poucos, ao menos, todos apresentam um hamaal, uma família.

Sistema: Padrão rola. Para cada dois sucessos (arredondados para cima), cada presente do Bastet recebe um ponto temporário de Gnosis. Se esses pontos excedem avaliação usual de um gato, eles murcham na manhã. Este rito pode unicamente ser feito uma vez por mês ao mesmo grupo ou pelo mesmo ritespeaker.

Grooming o Newcomer (nível 2): Quando um novo Bastet entra um grupo existente, ela deve é receber bem com este ritual; até então, ela é considerado naa, um estranho do untrustworthy. Primeiro, o ritespeaker pergunta o newcomer, freqüentemente usando Presentes Sentido igual a Verdade e Olhar Do Righteous; ela então pergunta outros não importando se eles têm coração do newcomer. Algum taghairm agrupa teste novos visitantes com perguntas, busca ou ordeals para ver como digno eles puderam são. Se o exame satisfaz o ritespeaker e o anfitrião da reunião, eles ambos recebido bem o newcomer dentro o grupo. Todo attendees ascende e saúda seu novo primo com gestos de afeição e oferece seus presentes de comida e bebida. De então em, aquele Bastet está sempre recebendo bem.

Sistema: Padrão rola, freqüentemente desempenhado depois uma variedade de Presentes.

Hanshii (nível 2): Algum grudges pode unicamente ser colocado por força. Para guardar a paz, um anfitrião pôde demanda que discutindo Bastet entra um combate ritual para decidir a questão. Todo attendees e seus aliados concordam aceitar e executar os decision. The formalidades contam com tribo do anfitrião, o grudge e a localização da reunião. O combatants são forçado seguir regras do anfitrião apesar de sua tribo. O Balam, Khan e favor do Simba morte-disputas mais que as outras tribos fazem; Ceilican e Qualmi prefere testes de juízos, enquanto Bagheera e Bubasti respeita teste de julgamento. O Swara freqüentemente envia ambas festas buscando no Penumbra, abrindo um "janela" para observar seu progresso. Pumonca deixado os elementos decidem, e patrocinam testes por fogo ou exposição. Nenhum uso de Presentes ou assistência de exterior é permitida. O rito assegura aqueles ambos lados jogam licitamente; aqueles que engano são magically marked. As o duelo começa, o ritespeaker chants um litany enaltecendo desafio, fairness e honra. De lá, ela observa que transpira, observando especialmente por jogo justo. Se alguém faz bate-papo, o ritespeaker sente um tingling afiado e chama a competição para uma parada. Pele do cheater ou peles brilha com uma luz verde ou amarela doentia. Seu punição conta com o anfitrião. Se um vencedor é declarado, a disputa é considerada acima de. Enquanto isto freqüentemente termina o problema, um Bastet pouco toma sua casa do grudge com eles e trata isto sem as testemunhas da próxima vez...

Sistema: Padrão rola, mais um ponto do Gnosis, do ritespeaker. glow do cheater dura para um dia e custos ele cinco para 10 aponta de Honra (vê "Renome") até ele redeems ele mesmo.

Exílio (ível 3): Taghairms estão juntando de confiança; se alguém quebra aquela confiança, os outros jogam ele fora. O rito marca tais traições, e carrega o estigma de vergonha para outras reuniões. Companheiros de futuro de Um werecat podem juiz ele por este sinal. Quando o anfitrião tem declarado um Exílio, os outros gatos devem votar. Se a maioria concorda, o ritespeaker começa o ritual. Em alguns casos, a reunião deve decidir unanimemente; em outros, o anfitrião um voto de maioria. O rito si mesmo envolve um revocation do ritual do Grooming, um recitation de crimes do exílio e usualmente umas palavras de escolha poucas. Como o ritespeaker gira um manto de palavras, testa do exílio começa ao glow; pelo fim do rito, o sigil de um oathbreaker aparece. Como o glow murcha, o sigil permanece e os outros gatos caçam o ofensor de sua reunião. Se eles pegam ele, eles baterão ele para um pulp, mas deixa ele sensível a recorda sua vergonha. A marca murcha de visão por manhã, mas permanece uma parte de alma do exílio. Qualquer rito do Grooming subseqüente revela a marca; unicamente o perdão do anfitrião (um rito separado da mesma Posição) ou alguma vontade de busca poderosa foi caminho do ha a marca.

Sistema: O ritespeaker faz seu padrão rola e gasta um ponto de Ira para aplicar a marca. Alguns Presentes , Sentido igual a Verdade e Olhar Do Righteous, expõe a marca ao expectador. Um Exílio perde toda Honra e Renome De Sabedoria. Às Vezes, falsamente convicted (ou poderoso) Bastet pode obter ajuda do supporters ou festas simpáticas; mais freqüentemente, os efeitos deste linger de rito para uma existência.

Festival de Sonhos (nível 5): Por inalar fumaça de madeira queimada e ervas; vapor; psychoactive droga ou todos três, o grupo colecionado entra um transe de visão. Contando Com as circunstâncias, eles podem memórias de experiência do passado, vista de futuro, alma-vista ou hallucinations simples. Essas visões complexas são freqüentemente consultadas para planos de futuro, batalha ou outras tarefas que envolvem o taghairm inteiro. Como os outros gatos juntam em um círculo cercado, o ritespeaker e seus assistentes começam os fogos. Arremessando em ervas, madeira e pedra, eles chant, assina e joga música como a fumaça de visão ascende. O outro Bastet respira fundamente, compartilhando sua essência com cada exhalation. Como as visões começam, um sentimento de paz descende guardar o taghairm do scattering. Um por um, o Bastet bate seus limites pessoais e stagger fora dentro ar fresco. O último werecat para permanecer recebe uma visão especial que unicamente ela recorda. Como os fins rituais, a fumaça limpa; o Bastet permanecido recebe presentes de água e afeição delas companheiros, e é celebrada ao descanso da noite. **Sistema:** Os efeitos exatos do Festival conta com o Storyteller e as questões confrontando o taghairm (vê o Presente Do Balam: Nuvem De Visão). Se os gatos estão esperando abrigo de um senhor do vampiro, o sonho pôde oferece pistas; se eles desejam descobrir a solução para um problema, uma resposta pode presente si mesmo. Visões de glória passada ou derrota pôde spur o grupo fora de um rut, enquanto avisando de próximo desastre pôde galvaniza eles dentro ação. Qualquer Que ocorre, as visões deveriam estar altamente simbólicas em vez de literais. O Festival dura várias horas e toma um pedágio em seus participantes. Cada meio-hora ou assim, todos no quarto deve fazer um Stamina rola contra dificuldade 5 ou foge, tossindo. Depois o segundo rola, a dificuldade ascende para 6; depois o terceiro, para 7, e assim por diante. Pelo fim da terceira hora, a vontade de dificuldade é 9. O último character no quarto recebe uma visão especial, que o Storyteller cria baseado nas necessidades dele crônica. Por Causa De seu resolve e fortuna, o outro werecats premia seus uns pontos três extras de Renome Do Cunning.

Outros Ritos

Juntando ao Partido (Nível Um) - como o Rito Do Garou

Rito de Ligadura (Nível Um) - como o Rito Do Garou

Rito de Tempo De Nascimento (Nível Um) - como o Rito Do Garou

Rito de Reclamar (Nível Um) - vê O Guia Dos Jogadores de Lobisomem

Rito das Terras De Caçada (Nível Um) - como o Rito Do Garou

Rito de Dedicção De Talismã (Nível Um) - como o Rito Do Garou

Rito Do Taghairm (Nível Um) - como Rito Do Moot

Rito de Fidelidade (Nível Dois) - vê O Guia Dos Jogadores de Lobisomem

Rito de Passagem (Nível Dois) - como o Rito Do Garou

Rito do Corpo Purificado (Nível Dois) - como o Rito Do Ratkin

Rito do Fetiche (Nível Três) - como o Rito Do Garou

Rito do Totem (Nível Três) - como o Rito Do Garou. Muito Utilizado raramente exterior do Bubasti e tribos do Dasyan.

Burrow Do Texugo (Nível Três) - como o Rito Do Garou

Rito da Ponte Aberta (Nível Quatro) - como o Rito Do Garou exceto que as pontes de lua formadas conectam as 'copas' de dois Den-realms, não Caerns.



Qualidades e Defeitos



Gracioso (2 Pontos de Qualidade - Aptidão)

Você é naturalmente gracioso, seus movimentos são equilibrados e denotam sua origem felina. Reduza as dificuldades de todos os testes sociais por dois sempre que tiver uma possibilidade para causar uma impressão realmente boa. Isto não se aplica às ameaças de força bruta, embora a graça possa intimidar de sua própria maneira.

Cultura instintiva (3 Pontos de Qualidade - Aptidão)

Onde quer que você vá, você sempre causa uma boa impressão não importando o conhecimento ou a cultura, esta qualidade não lhe concede um background imediato da sociedade que você se encontra; mas permite que você instintivamente se adapte aos costumes locais, se possa mantê-los mesmo que superficialmente, o suficiente para mantê-lo seguro. Em termos do jogo, esta qualidade faz com que todas as penalidades que seu personagem tenha normalmente em situações sociais sejam ignoradas. Culturalmente, sob algumas circunstâncias, pode reduzir dificuldades no encontro onde "fazer a coisa direita" causa usualmente uma boa impressão. Não pode ser usado para deslocar reações más baseadas na interferência mágica ou em falhas de testes, mas pode ajudar o seu personagem a recuperar-se de um erro ou gafe em um teste social, fazendo um outro teste com dificuldade normal, ajudando o personagem a saber o que dizer ou calar, e em algumas culturas, é de vital importancia.

Memória Fotográfica (3 Pontos de Qualidade - Aptidão)

Esta qualidade permite que você recorde coisas com perfeição quase total. Seu insite de memória é literalmente fotográfico. Em termos de jogo, você pode recordar variantes de conversação, imagens, locais, etc, etc. Peça que o narrador refresque sua memória, das coisas que você (jogador) esqueceu. Pode exigir um teste de inteligência para recordar de algo específico, com a dificuldade dependendo da complexidade e da obscuridade da memória. Recorde o endereço do apartamento que você visitou a última noite seria uns 4; recordar o número de segurança da senha de um computador que você viu na última semana seria uns 9. Naturalmente, você tem que ter algo para recordar antes que você possa o recordar.

O Presente de Seline (5 Pontos de Qualidade - Sobrenatural)

A mãe da lua am-no-ar, deu-lhe alguma benção especial quando ela esta com seu poder total (lua cheia). Conseqüentemente, você tem impulsos ou talentos especiais nas noites em que a lua está cheia. Isto pôde incluir:

- * Você tornam-se excepcionalmente feroz (Fúria +2)
- * A lua faz com que você fique mais forte (+1 ponto de Força ou Vigor)
- * Você brilha com sua beleza (um dado extra em todos os testes sociais)
- * Ela sorri sobre suas magias (Gnosis +2)
- * Conduz-lhe finalidade (+2 Willpower)

Estes efeitos só podem ser acessados a noite; quando o seline está dormindo, sua benção fica inerte, até o alvorecer. Cada vez que a lua está cheia, o narrador pode fazer outro teste para ver que talento você manifesta, ou decide-se que seline lhe concede o favor específico. Esta qualidade permite que somente uma benção ative-se em um dado momento e dura até o amanhecer.

Antipatia (2 Pontos de Defeito - Social)

Você não é muito bem aceito na sociedade... nem seus parentes aturam sua presença muito bem, e os animais são ariscos em torno de você, essa "aura de antipatia" nunca desvanece, mesmo seus melhores amigos admitem que você é estranho. Em termos do jogo, seu bastet adiciona +2 a todas as dificuldades para testes Sociais que envolva interagir com alguém ou confiar em você.

Graceless (2 Pontos de Defeito - Aptidão)

A antítese da qualidade gracioso: você é sempre inábil, mesmo quando você está no auge de suas ações, tudo em você, olhares, sentimentos, soa errado. Para um homem-gato, esta é uma falha enfurecedora... em termos do jogo, graceless adiciona a dificuldade +2 a todos os testes Sociais que envolvem Sedução ou Etiqueta, e força outros bastets a pensar menos de você dependendo das circunstâncias, isto pode custar-lhe um ponto do renome astúcia, embora isto possa ser deslocado pelo ferocidade ou honra enquanto você se esforça completamente.

Sensação Extrema (2 Pontos de Defeito - Psicológico)

Suba a bordo do passeio de sua vida -- tudo para você é uma fonte infinita de estimulação, e você usa toda esta estimulação quando uma oportunidade lhe surge, você tem que fazer um teste de Força de Vontade para resistir as sensações mais perigosas -- você pôde assumir sensações proibidas, mas você não é totalmente suicida. Naturalmente, você pode sempre escolher ter sua vida da tomada mesmo fazendo o teste, mas é sua escolha, não uma compulsão.

Demasiado Curioso (3 Pontos de Defeito - Psicológico)

Você é demasiado inquisitivo, até para seu próprio bem; mesmo os gatos mais curiosos têm um sentido de auto-preservação que você não tem. Quando um mistério se apresenta, você irá de qualquer maneira ao inferno (literalmente!). Confundi-lo é muito difícil porque você se sente compelido a procurar todos os fatos, mas começa frequentemente no problema. Em termos de jogo, este defeito força-o a fazer um teste de força de vontade sempre que alguma pergunta é deixada sem ser resolvida, esta pergunta poderia ser qualquer coisa, de uma conversa sem importância a um artefato perdido. Se você falhar no teste, você sairá de sua rotina -- realmente fora de sua rotina -- para descobrir a resposta. A dificuldade para o teste depende da quantidade de trabalho que você terá para achar a resposta; muitos problemas complicados podem aparecer de algo que aparentemente era uma simples questão.

Lunático (5 Pontos de Defeito - Sobrenatural)

Seline marcou-o com uma loucura que cresce durante a lua cheia, quando alcança seu estado furioso. Em termos do jogo, o personagem bastet ganha +2 de Fúria durante a lua cheia, ou durante as visões da lua que a própria raiva extra lhe traz, tornando-o irritável sob a melhor das circunstâncias, chegando a psicótico sob o stress. Você pode ter sonhos imediatamente antes da lua cheia, como vagar por uma paisagem com o sangue de inocentes e os inimigos igualmente em suas garras, o personagem pode acabar explodindo em violência sob alguma provocação. É muito útil quando se é chamado para uma batalha; desastroso em momentos que requerer uma cabeça fria. Uma pessoa que possa ver auras observam que o corpo do gato insano chameja com fogo quente-branco; mesmo os mortais podem dizer há algo horrivelmente errado com o seu personagem...



Apêndice

Glifos

Os Bastet possuem seu próprio sistema de glifos, apesar de ser muito menos elaborado do que o dos Garou. Na verdade, dada a natureza extremamente solitária da maioria dos Bastet, quase todas as mensagens dos pictogramas que eles deixam reduzem-se a duas frases: "Mantenha Distância" e a razão pela qual o leitor deve fazê-lo. Um território pode ser marcado com o glifo de "Mantenha Distância" e uma marca da tribo que domina o local; ou o pictograma de "perigo" e um sinal do poder dominante da região. Se em uma marca aparece indicando um Bastet, Incarna ou algo do tipo, mas sem um pictograma de proibição, costuma significar que outro Bastet é bem vindo para explorar, ou ainda porque quem escreveu o glifo não teve tempo para averiguar a área, ou por que o leitor é realmente bem-vindo. Os Bastet que encontram tal convite, naturalmente, não conseguem resistir a tentação de investigar – mas ainda assim fazem isso de maneira cautelosa.

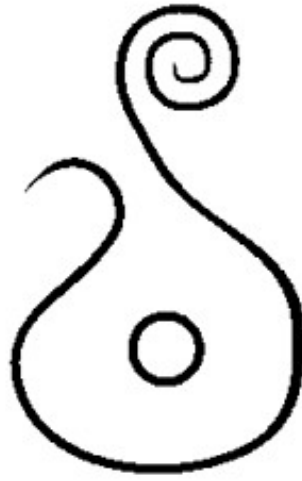
A única exceção constante a essas línguas gerais é a marca de "anátema". Esse pictograma é comumente gravado por um Bastet estrangeiro sobre qualquer e toda marca que o criminoso tiver deixado para trás. A inclusão dessa marca de vergonha indica que o Bastet não deve confiar em qualquer mensagem que a marca sobreponha; se os avisos do anátema são verdadeiros ou não (e eles podem ser verdadeiros), eles nunca devem ser encarados como algo de valor.

Os glifos dos Bastet são feitos com garras, em padrões delicados e curvilíneos. Como no sistema de glifos dos Garou, os pictogramas dos Bastet refletem a fisiologia das garras de seu escultor, assim como refletem o temperamento do mesmo. Diferente dos pictogramas dos lobisomens, eles são feitos para serem esculpido com apenas uma garra de cada vez. Os Bastet entalham esses padrões na madeira, como se estivessem afiando suas garras, mas às vezes eles deixam avisos particularmente importantes na pedra ou no concreto. Finas como as linhas são, é difícil notar os glifos dos Bastet; os Narradores podem até pedir testes de percepção com uma alta dificuldade para os jogadores notarem tais marcas.

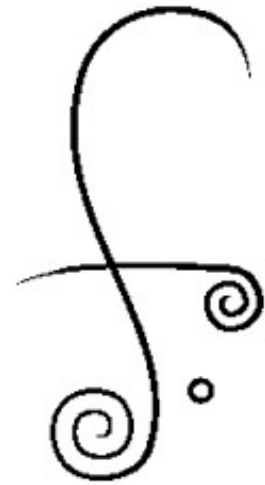




Cahlash



Seline



Gaia



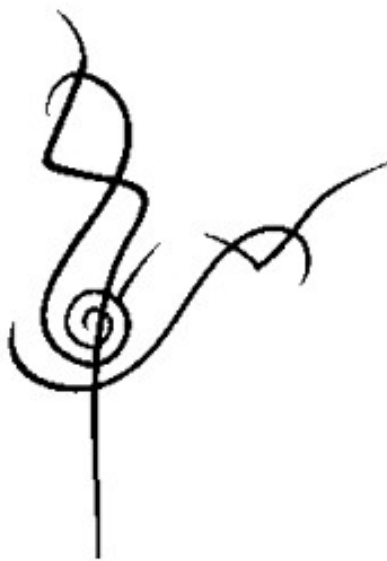
Asura



Traição, anátema



Garou



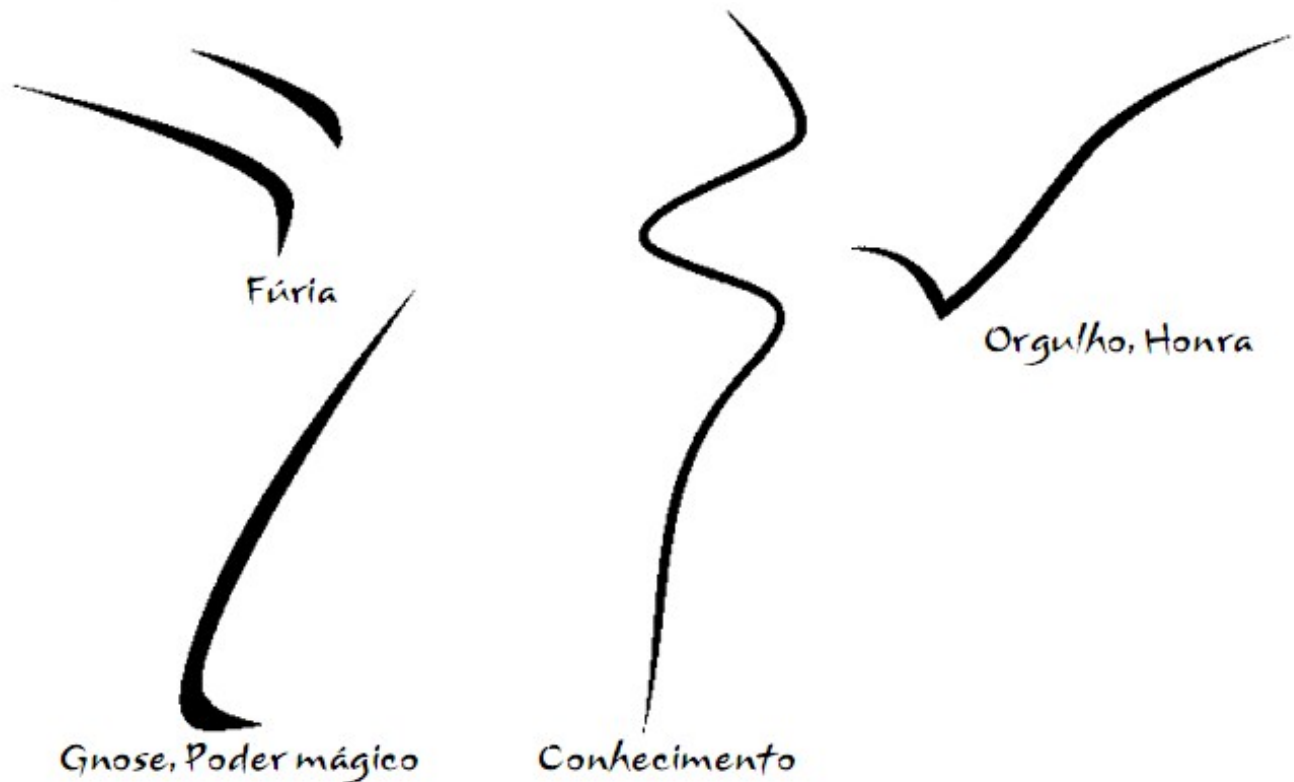
Afaste-se, Meu, Mantenha distância



Cuidado

Tribos

os glifos tribais dos Bastet refletem a sua natureza territorial. Cada um consiste na marca de um "território". Geralmente de um continente modificado por outra marca para se referir à raça do gato em questão. As marcas mais comuns são "fúria", que indica tribos guerreiras, como os Balam e Khan; "conhecimento", para se referir a uma tribo renomada por sua cultura e segredos, notoriamente os Bagheera e Qualmi; e "orgulho", que marca as tribos que seguem seus próprios caminhos e leis, como os Pumonca e Simba.



existem exceções, é claro. Os Swara são denotados por seus territórios na África, modificado por uma marca, implicando a grande velocidade da tribo. Os Ceilican foram descritos com o glifo para a Europa, com as marcas de "selvagem, fada, Nala, loucura" e "Gnose" adicionadas, para representar a natureza mágica dessas criaturas. Os Bubasti, por sua vez, possuem o glifo do Egito (certamente, eles dizem, é um território por si só, e não faz parte das savanas ao sul) e adicionaram a marca de Gnose para representar o talento mágico deles.

Por fim, o glifo dos Ajaba não é o que eles usam para si mesmos; na verdade, o formato completamente diferente das garras dos Ajaba faz com que eles não sejam bons em entalhar símbolos dos Bastet. Por isso, foram os Simba que ordenaram que os Ajaba fossem representados pela marca territorial da África, cruzada pela marca de anátema. Para os Ajaba, isso é apenas mais um insulto a ser acrescentado na imensa lista de injúrias que eles já sofreram.



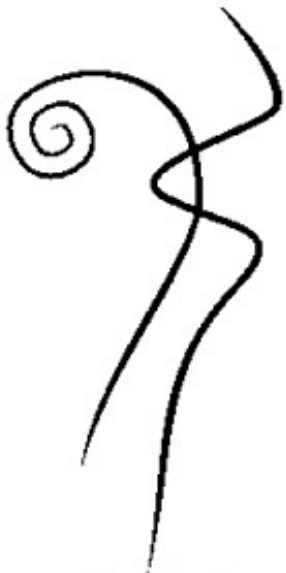
Bagheera



Khan



Balam



Qualmi



Pumonca



Simba



Swara



Bubasti



Ceilican



Ajaba

Territórios



África



Europa



América do Norte



América do Sul



Ásia



Egito



BASTET™



Nome:
Jogador:
Crônica:

Raça:
Pryio:
Tribo:

matilha:
Jamak:
Conceito:

Atributos

Físicos

Força _____ ●○○○○
Destreza _____ ●○○○○
Vigor _____ ●○○○○

Sociais

Carisma _____ ●○○○○
Manipulação _____ ●○○○○
Aparência _____ ●○○○○

Mentais

Percepção _____ ●○○○○
Inteligência _____ ●○○○○
Raciocínio _____ ●○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão _____ ○○○○○
Esportes _____ ○○○○○
Briga _____ ○○○○○
Esquiva _____ ○○○○○
Empatia _____ ○○○○○
Expressão _____ ○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○
Instinto Primitivo _____ ○○○○○
Manha _____ ○○○○○
Lábia _____ ○○○○○

Perícias

Emp. c/Animais _____ ○○○○○
Condução _____ ○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○
Armas de Fogo _____ ○○○○○
Liderança _____ ○○○○○
Armas Brancas _____ ○○○○○
Performance _____ ○○○○○
Ofícios _____ ○○○○○
Furtividade _____ ○○○○○
Sobrevivência _____ ○○○○○

Conhecimentos

Computador _____ ○○○○○
Enigmas _____ ○○○○○
Investigação _____ ○○○○○
Direito _____ ○○○○○
Linguística _____ ○○○○○
Medicina _____ ○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○
Política _____ ○○○○○
Rituais _____ ○○○○○
Ciências _____ ○○○○○

Vantagens

Antecedentes

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Dons

Dons

Renome

Feroçidade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Astúcia

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Posto

Fúria

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Gnose

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado
Machucado -1
Ferido -1
Ferido Gravemente -2
Espancado -2
Aleijado -5
Incapacitado

Java



BASTET™



Natureza:

Comportamento:

Qualidades & Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bonus

Antecedentes Detalhados

Aliados

Mentor

Contatos

Raça Pura

Jamak

Recursos

Parentes

Segredos

Posses

Equipamento (Carregado) _____

Bens (Possuídos) _____

Território Umbral

Tamanho _____

Locação _____

Base da Pelicula _____

Descrição _____

Experiência

TOTAL:

Adquirido em: _____

TOTAL GASTO: _____

Gasto em: _____

*Ouça,
As Crianças da Noite caminham a luz do dia despreocupadas,
Porque ninguém pode rivalizá-los em sua suave majestade.*

*Ninguém pode igualar a sua ferocidade:
A selva tremula como fumaça com nossos furiosos rugidos,
O Sol nos concede força para matar a chuva,
Com um golpe de nossas garras podemos sacudir a terra.*

*Ninguém pode igualar sua honra:
A sabedoria da eternidade caminha sob nossos olhos amarelos,
Caminhos se revelam a nossa frente na sombra das asas do Trovão,
Nos corremos com o Vento Sul entre as Estrelas*

*Ninguém pode igualar sua astúcia:
A morte nos cantos sombrios sussurra segredos para nos,
Nos escondemos os nomes das coisas com meias palavras e dialetos cobertos
Nos dançamos loucamente no mais escondido dos lugares.
Eu me curvo a Selene e Gaia;
possam seus dedos acalentar nossos parentes amado*

LOBISOMEM
O Apocalipse

