

Fabula Rasa

Live Werewolf RPG - Magyarország - v1.35 (2005/07)

Készítette: *Drost* (drost@citromail.hu)

Jelen rendszer a White Wolf Game Studio **Werewolf: The Apocalypse** című szerepjátékában részletezett környezetre, koncepciókra és világrépre épülő, élő szerepjáték. Mindemellett ez egy nem hivatalos adaptációja az általuk megfestett játéknak, amellyel semmilyen törvény által védett tulajdonuk ellen nem célozom támadást indítani. Sem így, sem más formában.

A játék, maradjon a szórakozás egyik fajtája - a megjelenített lények, az eljátszott jelenetek, az átélt élmények a képzelet szülöttei. A szerepjáték lehet hobbi, időtöltés, szenvedély, kedvtelés, életforma, **DE** ha kulturális színvonalad, szociális viszonyaid, tanulmányi eredményed, magatartásod, stb. negatív irányba mozdítaná, úgy "a hiba az ön készülékében van". **A játékban mindenki SAJÁT felelőségére vesz részt, és nagyfokú érettséget feltételezünk róla!**



Tartalom

>> Háttér.....	1
- A Sötétség Világa.....	1
- Vértfarkasok.....	1
- Kozmológia.....	3
>> Rendszer.....	4
- Tulajdonságok, Ismeretek.....	4
- Ismeretlista.....	5
- Konfliktusfeloldás.....	6
- Karmok és agyarak - Harc.....	6
- Düh, Gnózis, Akarat, alakváltás.....	8
- Szellemvilág, kaem-ek.....	10
- Élő szerepjáték.....	18
>> Karakter.....	18
- Eredet, Pártoló holdállás, Törzsek.....	19
- Rítusok, Hátterek.....	41
- Hírnév, Rang, Fejlődés.....	48
- Rokonyérek, Emberek.....	50
- Más természetfeletti lények.....	51
- A Sötétség Magyarországa.....	52
- Kifejezések.....	53
- A Főnix jóslata.....	54
- Karakterlap.....	55

Háttér

A Sötétség Világa

Most, viszont egy olyan világban, ami csak majdnem egyezik meg a miénkkel. Majdnem, csupán az arányok térnek el. A jó és a rossz, a helyes és a helytelen, a tény és a fantázia, a valóság és a mítoszok aránya, összetétele tolódott el. Keverd össze a misztikumot, az idő folyását jéggé fagyasztva megragadó gótikát és a radikális, rendezetlenül törekvő punk hullám elemeit. Ez az egyveleg hatja át, és változtatja meg azt a képet, amellyel mindennap találkozol. A civilizáció, a kultúra, az emberi együttélés "virágzik". Emberek mobiltelefonon, vagy chat-en tartják a folyamatos kapcsolatot miközben százak mellett mennek el érzéketlenül. Az energia, fény, meleg, étel meglete szinte természetesnek vett - persze, ha meg tudod fizetni. Meg tudjuk valaha is fizetni az árát annak, amiknek a feláldozásával, megrontásával, pusztításával elérjük ezeket az alapvető dolgokat?

Vértfarkasok

Történelem előtti korokban, amikor Gaia, földanyánk megérezte a közelgő veszélyt, körbenézett gyermekein, de egyik sem vállalhatta volna el azt a bajnoki szerepet, amire szüksége volt. Viszont ott voltak az emberek, akik eszesek voltak, eszközöket használtak, egymással kommunikáltak. És ott voltak a farkasok, a vadászok, az egy célért való küzdés összetartozását példázók. A pozitív vonások összegyűjtésével, és húga, Luna ajándékaival megteremtette kiválasztott harcosait, a vértfarkasokat. A Garou-k - ahogy egymást nevezik - ezt az örökséget képviselik, viszik tovább. Gaia, a föld szellemének védelmezői ők, egy harcias elit, kiknek lényét ugyanúgy kétfelé húzza a farkasok és az emberek öröksége, a vadon és a város hívó szava, az emberekhez fűzött viszonyaik, amelyek az apa gyermekeire való büszkesége és ellenségnek tekintésük végletei között mozog, mint akár a fizikai világgal és a szellemek síkjával, az Umbrával létesített kapcsolatuk.

Ezek miatt esik oly távol a mítoszokban ábrázolt vértfarkasok alakja a valóságtól. Itt egy külön fajról beszélünk, akik emberként vagy farkasként születnek, élnek életüket, egész az *Első Változásig*, amikor megismerik igaz valójukat, ahogy a többi vértfarkas, az igazi családjuk megismerteti velük az igazságot. Hogy ennek az ősi, harc motiválta nemzetségnek tagjai, a föld és a hold gyermekei. Egy olyan faj egyedei, amely a kihalás szélén áll. A vadon utolsó védelmezői, az emberiség szívének mélyén rejtőző pusztítás ellen küzdő, az egész világ megmentéséért harcoló, csatázó lények. Ám háborújuk a végső összecsapáshoz közeleg. Az utolsó ütközetben a Féreg, a megtestesült gonosz kerülhet ki győztesen, ha nem egyesítik erejüket, hogy legyőzzék. Ezek a végső napok, ez - az **Apokalipszis**.

Lényük része a *fenevad*, ez az atavisztikus jelenség, amely a különbséget jelenti köztük és az átlagemberek/farkasok között. Nem is választható külön igazán az illető személyisége és a benne élő bestia, hisz kiegészítik, teljessé, egésszé teszik egymást. A kettő egy és ugyanaz - **Vértfarkas**.



A fiatal Garou csak pubertás kora környékén szembesül rejtett énjével. A testében lefolyó változások előhozzák öröklött misztikus képességeit is. Az alakváltás képességét, amivel az emberi és a farkas forma közötti skálán öt alakot ölthet magára, és a sebeit természetfeletti gyorsasággal képes regenerálni. A Düh hatalmát, amivel legyőzhetetlen, emberi szemmel szinte követhetetlen gyorsaságú harcossá lehet. A Gnózis adottságát, amivel Gaia spirituális egészéből, annak mágikus hatalmából részesülhet. Végül a szellemek birtokolta szellemvilághoz való affinitást, amivel a valóság egy másik síkját is képes elérni. Gaia, a harcosait úgy formázta saját testéből, az emberek és a farkasok erényeiből, és húga, Luna ajándékaiból, hogy a kiválasztottságot jelző értékes adottságok mellett örök figyelmeztetésül súlyos árat követelő hátrányokkal is felruházta, hogy a rájuk bízott feladat, életcél, küldetés sohase kerüljön másodlagos helyzetbe. A szív szava, amely hol az emberi társaságot, a várost keresi, hol a vadon gyermekeit és a korlátok nélküli szabadságot szólítja, a harcos lét bélyege, amely bizalmatlanságot, rejtett félelmet, elkerülési vágyat kelt az emberekben a Garoukkal szemben, és az ezüst fájdalmas érintése.

A Garou születésének több az egész életére kiható, sarkalatos pontja van. Számít, hogy kik és mik a szülei. A vérfarkasok vérvonala gyengül, és az egyik szülőnek mindenképp embernek, vagy farkasnak kell lenni, és még így sem biztos, hogy a születendő gyermek vérfarkas lesz. Azokban az esetekben, amikor az utód nem minősíthető teljes értékű Vérfarkasnak, hanem csupán tovább tudja örökíteni a lehetőséget, **Rokonvérről** beszélhetünk. A Rokonvérek nem képesek a vérfarkasok összes adottságait használni, viszont gyermekeik, esetleg unokáik, vagy akár még távolabb leszármazottaik közt újra felbukkanhat egy gyermek, ki részese a teljes örökségnek. Garou és Garou között viszont vérfertőzésről kell beszélnünk, aminek az eredménye metisz, egy nemzőképtelen, testi hibával született, krinosz alapformájú gyermek, kinek léte szégyen. A következő táblázat a lehetséges párosításokat részletezi. Mindig az anya Eredete határozza meg a születendő Garou eredetét (kivéve a metiszét), tehát alapformájuk megegyezik, az Első Változásig nem is képes más formát felölni.

Szülők párosítása		Születési arány (garou/rokonvér/normál) 10 esetből
Ember/farkas	Rokonvér	0 / 1 / 9
Ember/farkas	Garou	1 / 9 / 0
Rokonvér	Rokonvér	1 / 4 / 5
Rokonvér	Garou	1 / 9 / 0
Garou	Garou	10 / 0 / 0 (metiszl)

Máshogyan, de szintén az életmenetre kiható esemény, hogy a születés pillanatában a hold milyen fázisban volt. A Pártoló Holdállás meghatározza a Garou helyét a társai között. Ám nemcsak a szociális életben betöltött szerepet befolyásolja, hanem a megismerhető titkos tanokat is. Egyfajta viselkedési séma, illetve a Hold által meghatározott személyiségjegyek. Belső értékrend is ez, de a külső elvárások is.

Meghatározó még, hogy a Garou melyik törzshöz tartozónak vallja magát, azaz, hogy melyik törzs fogadta be. Ezek a csoportosulások az azonos gondolkodásmódú, érdeklődésű, vagy hasonló helyről, módon származó egyéneket foglalják magukba. Részben az öröklődés, részben az elvárásoknak való megfelelés alapján, illetve személyes választás alapján történik a hovatartozás eldöntése.

A Garouk életét még befolyásolja az általuk megfogalmazott morális tételeket tartalmazó, becsületkódexhez hasonlatos, 13 pontból álló szabályzat: a **Litánia**. Ezek megsértése, megszegése, áthágása súlyos büntetéseket vonhat maga után.

>> **Garou nem párosodhat Garouval**

Ennek gyümölcse ugyanis csak Metisz lehet. Ne akard, hogy utódodat már a létezése is kínozza. Ez a törvény.

>> **Harcolj a Féreg ellen, akárhol leledzik, és akárhol üti fel a fejét**

A Garouk erre születtek. Nincs ennél nagyobb dicsőség. Ez a törvény.

>> **Tiszteld a más territóriumát**

Nemcsak a vadonban lévő vadászterületek tartoznak ide. Kérj engedélyt belépésre, ott tartózkodásra, és minden kérést/parancsot teljesíts. Ez a törvény.

>> **Fogadd el a becsületes megadást**

Az ok nélküli pusztítás nem dicső tett. Minden Garou halála a Féreg győzelmét közelíti. Ha vesztettél, ne dobd el életed. Ha nyertél, hagyd a legyőzött ellenfeled. Soha ne párbajozz halálig a testvéreiddel, arra ott a Féreg. Ez a törvény.

>> **Tiszteld a rangban feletted állókat**

Engedelmeskedj az Öregeknek, mert sok csata bölcsességét hordozzák. Tanulj tőlük, és kövesd szavuk. Ez a törvény.

>> **A zsákmányból először a legmagasabb státuszú kap**

Tiszteld az alfádat, mert őáltala győzedelmeskedtetek. Várd a viszonzott tiszteletet. Ez a törvény.

>> **Tartsd távol magad az emberek húsától**

A véred húsát étkezni a Féreg magadba költöztetése. Átveszi tested, lelked. Az emberhús méreg a testnek és szellemnek - nem jó préda. Ez a törvény.

>> **Légy méltányos az alattad állókkal - mindannyian Gaia részei vagyunk**

A Garouk a világ védelmezőinek lettek teremtve. Ne élj vissza hatalmaddal, mert egy feletted álló súlyt le érte. Ez a törvény.

>> **A Lepel nem emelkedhet fel**

Túl sok ellenségünk van már. Létezésünk leleplezése az emberek előtt olyan, mintha torkunk fednénk fel a Féregnek. Ez a törvény.

>> **Ne kárhoztasd embereid arra, hogy betegségében ápoljanak**

Nem méltó vég betegen, gyengén, öregen meghalni. Harcban elesni a legnemesebb, amit csak remélhetünk. Ez a törvény.

>> **Békeidőben bármikor kihívható párbajra a vezető**

A gyengén irányító nem vezető többé. Ha alkalmatlan, hívd ki, és érdemeld ki a feladatot legyőzésével. Ez a törvény.

>> **Háborús időkben nem hívható ki párbajra a vezető**

Egy falka nem győzhet, ha belső viszályok dúlnak. A falka törvénye a győzelem alapeleme, és az engedelmeség a falka törvényének feltétele. Harcban a vezető szava nem vonható kétségbe. Ez a törvény.

>> **Ne tégy semmi olyat, ami veszélybe sodorhatná akármelyik Kaernt**

Gaia létezésének spirituális központjai. Ha elpusztulnak, mi is követjük őket. Aki elárul egy Kaernt, annak kegyelem nélküli halál a sorsa. Ez a törvény.



Gaia megteremtette a világot és a benne élő dolgokat. Ő maga a világ és a benne élők. Az Ő védelméért léteznek a garouk. Az idők kezdetén létrehozott három hatalmat, a teremtés elemeit - a **Triászt**.

>> A **Szövő** képviseli a rendet, szervezettséget, a formát. Ő alkotta a létezés struktúráit, a hegyektől az óceánokig. Szolgái, a pókszerű szellemlények segítségével szövö, szabályozza a valóság szövetét, ad neki formát, és próbálja minél inkább megszilárdítani. A modern világban a technikai fejlődés, az építés, a törvény, a dogma, a tudomány szinte kézzelfogható eredménye a tevékenységének.



>> A **Vad** az élet szikrája. A kiszámíthatatlan befolyás, a véletlen. Ahol a Szövő rendet teremt, ott a Vad a káosz hatalmával van jelen az érme másik oldalát jelképezve. A lázadás, a természet leírhatatlan, megfoghatatlan pompája, a szabálytalan, a végtelen változatosság, az anarchia, a korlátlan lehetőség, vagy akár a teljes fejetlenség is mind-mind a Vad hatalmát sugározzák.

>> A **Féreg** aki az ősi időkben még Sárkányként neveztek, a két ellentétes hatalmat tartotta kordában. Egyensúlyt teremtett. Az entrópiával visszafogta, lekorlátozta úgy a túlzott rendet, mint a túlzott káoszt. Igazságos bíra volt... de most már az új neve utal a természetére - amit a férgek tesznek például egy almával, az kifejezi, hogy nem az ész nélküli pusztítás ura ő, hanem a rejtett megrontás, kiszípolozás, és aztán a végső elpusztítás eszközeivel él.



Mindaddig így volt ez, amíg a Szövő bele nem örült abba, hogy a teremtését megsza-badlják. Megsokszorozta sebességét, és örületes tempóban teremtette a rend megrendíthetetlen bástyáit. A Sárkány egyszerűen nem bírta vele, szinte a fogságába esett. Kétségbeesésében feladta az egyensúlyt - vele feladatát, és így már csak Féregként "tiszteljük". Hatalmával a megrontás, pusztítás, szenvedés magvait hintette el a rend mezsgyéjébe, ahol a Vad is egyre nehezkesebben tud ellenállni a Szövő kőbe vésett szabályainak.

Nekem így tanították: Képzeld el három embert, bekötött szemmel, egy halom építőkocka előtt. Az egyik összerakja a kockákat - egész ügyesen, érdekes formákat, amelyeket elnevez, rendez. Ő a Szövő. A másik adogatja az elemeket neki, illetve bele, hozzárak még egy-két elemet - de a ravasz vegyesen vesz az elemekből, egyes, piros, boltív, sárga, lapos, stb. Ő a Vad. A harmadik kitapogatja az építményeket - ha túl sok szabályos vagy túl sok szabálytalan jön, akkor szétszedi azokat, és visszahelyezi a halomba. Ő a Sárkány.

Baj van! Az építő levette a kötést a szeméről. Látja, hogy teremtései hol végzik, hát rágyorsít, szinte nem is néz máshova, csak csinálja-csinálja.

Baj van! Az ítélő levette a kötést a szeméről. Látja, hogy lassan elborítja a kész építmények sora, nem bír velük, hát elkezd megégetni, eltörni, elrontani, összekoszolni azokat.

*Baj van! Aki adogatta és beleépítgetett, az **nem** vette le a kötést. **Nem** látja, mi történik.*

*Nagy baj van! A szoba, amiben vannak be fog telni építményekkel. A Szövő megfontolás nélkül teremt, a Féreg ront és pusztít, a Vad tevékenysége pedig szinte már jelentéktelen. Ja, a szoba **Gaia!** És a megromlott egyensúly beteggé teszi.*

Drost - Csontrágó Látó.

Ilyen helyzetben harcol tovább 12 törzs - a Garou nemzet - Gaia, földanyájuk védelmében, rejtve, sosem nyíltan. Hiszen a régvolt Impergium-nak nevezett időszakban, amelyben még a vérlények domináns szerepben, az emberiséget nyájnak tekintve teljesítették Gaia által rájuk bízott feladatokat, nem múlt el nyom nélkül. Nem véletlen, hogy az emberi tudat mélyén megfoghatatlanul ott él a félelem a sötétben, az erdőben vadászó, megnevezhetetlen vadaktól, akik véres mészárlások emlékéhez csatlakoznak. Egy egyezmény, illetve összefogás vetett véget a sötét kor véres tetteinek.

Igen vérlényekről van szó. A vérfarkasok mellett más kiválasztott lények is Gaia hatalmával tettek eleget feladataiknak. Medvék, prérifarkasok, hollók, nagymacskák, patkányok, aligátorok, cápák, kígyók tulajdonságai is keveredtek emberi sajátosságokkal. Hiányosnak tűnik a lista? Az oka a Düh Háborúja. Amikor a Vérfarkasok a többi vérlény ellen fordultak. Kihaltak a vérbikák és a vérdenevérek, a többiek ugyan csak létszámban csappantak meg, de a bizalmatlanságuk erőre kapott.

Igen már csak 12 törzs tart össze a Féreg ellen. Az egykor 16 törzsből álló Vérfarkas populáció tovább veszít erejéből. Volt, aki ellenünk fordult - a Fehér Üvöltők, vagy nevezzük most már Fekete Spirál Táncosoknak őket, a Féreg oldalára álltak. Volt, aki feláldozta magát a Féreg ellen - a Croatan a teljes törzs pusztulásával megakadályozta a Féreg manifesztálódását. És volt, aki testvérei által vesztett oda - a Bunyip, az ausztrál törzs a telepes vérfarkasok keze által végezték be. Legvégül volt a csalódott, honát újra védeni akaró - a Csillagnézők, akik elhanyagolt hazájuk veszélyes helyzete miatt elhagyták a Garou Nemzetet.

Harcolnak még azonban az amazon Fekete Fűriák, a túlélő Csontrágók, a segítőkész Gaia Gyermekei, az alkotó Fianna, a harcias Fenris Fiai, a városi Üvegjárók, a vad Vörös Karmok, a hatalomvágyó Árnyék Urak, a vándorló Halkléptűek, a nemes Ezüst Agyarak, a titokzatos Uktena, és a bosszúszomjas Wendigo.

Nincs több idő várni újabb generációkra. Az Apokalipszis itt van. Aki részt vesznek a végső harcban, azok már megszülettek!

A harc tovább folyik, erősödik, hatalmasodik. A Féreg és szolgái ellen, fertőző, megrontó tetteik ellen. A Szövő és szolgái ellen, a lehetőség, az esély irtásáért és a Vad elnyomása miatt. Az emberi hatalomvágy, mohóság, elégedetlenség természetes szintre való visszaszorításáért. És önnön gyarlóságunk ellen, amikor testvérünkben látunk ellenfelet...

Tulajdonságok, Ismeretek

Kilenc **Tulajdonsággal**, és azok értékeivel határozzuk meg a karakterek olyan sajátosságait, amelyek alapján be tudjuk sorolni, osztályozni tudjuk, össze tudjuk hasonlítani különböző személyek adottságait. Ezeket Fizikai, Szociális, és Mentális kategóriákba soroljuk be.

Kategória:	Tulajdonság:	Jele:	Mit fed le:
Fizikai	Erő	Erő	Teherbírás, erőnlét, méret
	Ügyesség	Ügy	Fürgesség, koordinált mozgás, kézügyesség
	Kitartás	Kit	Egészség, kitartás, felépítés
Szociális	Karizma	Kar	Bizalomkeltés, kifejezőkészség, vonzerő
	Manipuláció	Man	Befolyásolás, rábeszélés, irányítás
	Megjelenés	Mgj	Kínézet, külső, fellépés
Mentális	Érzékek	Érz	Érzékszervek, figyelem, éberség
	Intelligencia	Int	Tudásanyag, emlékezet, logika
	Lelemény	Lel	Ösztön, ötletek, hidegvér

A Tulajdonságokat egy 1 és 5 közötti számmal jelezzük. Egytől háromig az átlagon aluli, átlagos és átlagon felüli emberi kategóriákat fed le. Négy jelzi az emberi teljesítőképesség felső határát, míg az ötös érték már természetfeletti képességeket takar. Rangsorold a Fizikai, Mentális és Szociális csoportot, és ossz el **7** pontot a legfontosabb csoportba tartozó Tulajdonságokra, **5** pontot a második csoportra, és **3** pontot a harmadikra úgy, hogy minden Tulajdonság egyes értékről indul! Rokonvér, illetve ember karakter esetében (6/4/3).

Opcionális: Rangsorolás nélkül még színesebbé tehetők egy személy Tulajdonságai. Ebben az esetben 15 pontot oszthatsz el az egyes értékről induló kilenc darab Tulajdonság között. Rokonvér, vagy ember 13-at oszthat el.

Opcionális: Amennyiben játékmenetet tekintve a Tulajdonságok száma lassító tényezőként jelentkezik, akkor egyszerűen a Fizikai, Szociális, és Mentális értékeket használd, amelyek a három alatta lévő Tulajdonság átlaga (ez az egyetlen pont, ahol matematikai kerekítést használunk /5/).

Az **Ismeretek** határozzák meg, illetve színesítik a karakterek előtörténetét aszerint, hogy mivel foglalkozott, milyen életkörülmények vezettek oda, hogy ezeket megszerezze, stb. Az Ismeretek képzettségi fokát öt szinttel határozzuk meg, úgymint: Kezdő, Hozzáértő, Képzett, Szakavatott, és Mesteri. A következő három csoportba soroljuk be ezeket: Életút, Tehetségek, és Specialitások. Az Életútbeli eseményekre **13**, a Tehetségekre **9**, a Specializációkra **5** pontot oszthatsz el az Ismeretlistából (szabadon) kiválasztottakra. Rokonvér és ember karakter esetében (11/7/4). Természetesen egy Ismeretet csak egy kategóriában lehet felvenni.

>> Életút: ide a karakter életét befolyásoló eseményeket, iskolákat, foglalkozásokat, hosszabb időt (min. fél évet intenzíven) igénybe vevő élményeket soroljuk fel. Tág dolgokat ölel fel, de pont ezek az életmenetre kiható dolgok tartoznak ide. Tanulmányok, foglalkozások, stb.

>> Tehetségek: ide tartoznak a karakter adottságai, veleszületett affinitásai, öröklött képességei. Amikhez mindig is jó képességed volt, vagy fogékony voltál rá.

>> Specialitások: ezek a dolgok a legszűkebb téren, a legmélyebb tudást rejtő ismereteket tartalmazza. Ezek gyakorlása, az ezekkel való foglalkozás mindennapos eseménnyé vált a karakter életében. Az érdeklődési kör témái, a hobbik tartozhatnak ide.

A Tulajdonságok és Ismeretek szintjeinek jelölése:

Tulajdonság	Érték	Ismeret	Érték	A Tulajdonság és az Ismeret összege adja az Akció Pontot (AP). Az AP jelzi a tevékenység sikerfokát, eredményességét. Minél nagyobb ez az érték, annál nagyobb könnyedséggel, és annál jobban hajtod végre az adott akciót.
Minősíthetetlen	0	Képzetlen	0	Opcionális: A nullás Ismeret (tehát a teljes képzetlenség valamiben) 3 pont levonásként jelentkezik az AP szempontjából!
Átlagon aluli	1	Kezdő	1	Opcionális: 4-es szintű Ismeret eléréséhez legalább 2-es, 5-öshöz legalább 3-as Főtulajdonság (amivel leggyakrabban párban állhat) kell.
Átlagos	2	Hozzáértő	2	
Átlagon felüli	3	Képzett	3	
Kivételes	4	Szakavatott	4	
Természetfeletti	5+	Mesteri	5	

Két **Állapotjelzőt** különböztetünk meg, ezek a következők: Normál, Súlyosbított. Mindkettő egy hetes skálán jelzi a karakterek egészségi állapotát.

N	S	AP Levonás	Regenerációs faktor
		-	1 nap / 15 perc
		-1	2 nap / 30 perc
		-2	3 nap / 1 óra
		-3	1 hét / 3 óra
		-4	2 hét / 6 óra
		-5	3 hét / 9 óra
		haldoklik	1 hónap / 12 óra

Ez a kis táblázat hivatott jelölni ezeket az értékeket. A romló állapotot a felülről megjelölt négyzetek jelzik. Az Állapotjelzőkhöz tartozik egy-egy összeadódó regenerációs faktor, amely azt határozza meg, hogy milyen ütemben nyeri vissza, gyógyulja, piheni ki egy személy az adott kategóriákban elszenvedett károkat. A regenerációs faktor perjel utáni része a kábulásból, kimerülésből adódó romló kondíció, illetve a zúzott sebek helyre jövetelének idejét jelzi. A Súlyosbított kategória csak természetfeletti lényekre vonatkozik. Ha normál sérülést szenved el, azt a megfelelő oszlopban jelöli (X), ha csupán kábulás vagy zúzott seb, akkor (I). Ha súlyosbított sebesülést kap, úgy azt normál sebzésként ÉS súlyosbítottként is jelöli. A regenerációs faktor által meghatározott gyógyulási idő összeadódó! A hetedik kockát túllépve a karakter meghal! A természetfeletti lények gyógyulási rátája az előírt regenerációs faktoroknál sokkal jobb is lehet.

Ismeretlista

A következő Ismeretekből választhatsz karaktered számára. Ne feledd: induló karakter Ismereteit maximum 3-as szinten veheti fel az alap pontokból! Az Életutat leíró Ismeretekre 13, Tehetségekre 9, Specialitásokra 5 pont osztható el (Rokonvér, vagy ember esetén 11/7/4). Ezekből eltérő ismereteket megszerezni csak nagyon különleges esetekben, és minden alkalommal Szervezővel egyeztetve lehetséges. Lupusz és Metisz karakterek korlátozva lehetnek bizonyos (értelemszerűen emberi) ismeretek megszerzésében.

- **Figyelem (Alertness):** Ez az Ismeret fejezi ki, mennyire figyelsz a körülötted történő dolgokra. Mikor veszed észre a közeledő veszélyt, milyen reakcióidővel fogadod a világ eseményeit. Érzékeid mennyire pörgetnek olyan adrenalin szinten, hogy szinte előrelátod a váratlant.
- **Atlétika (Athletics):** Az általános sportosságtól a speciális tornagyakorlatokig foglalja össze ez az Ismeret a futást, ugrást, dobást, stb. Gyakorlatilag a teljes testet igénybe vevő mozgás-koordinációs megpróbáltatások tartoznak ez alá, mint például a tánc, hegymászás, stb.
- **Verekedés (Brawl):** Amikor fegyvertelenül harcolsz (legyen az utcai harc, kocsmai verekedés, harcművészet, küzdősport), ezen Ismereted méretik meg. A természet-adta fegyverek is ez alá tartoznak (karmok/agyarak). Támadásra és (Verekedéssel szembeni) védekezésre is használható.
- **Kitérés (Dodge):** Amikor egyszerűen a támadás erejét és irányát próbálsz elkerülni. Lőfegyverek ellen is alkalmazható (néha még be is jöhet), viszont meglepetésből jövő támadások esetén csak Szervezői jóváhagyással.
- **Empátia (Empathy):** Mások lelki, gondolkodás-, viselkedései sajátosságait, motivációit fedezheted fel, érezheted át, értheted meg. Inkább józan ésszel, megérzésekkel, mint tanult pszichológiai kategóriákkal.
- **Szónoklás (Expression):** Ékesszóló beszédek, inspiráló szövegek, és egyéb szöveges információtovábbítás. Közepes szinteken felolvasóestek, szavalóversenyek, médiaszereplés sem okoz problémát.
- **Megfélemlítés (Intimidation):** Szavakkal (nyílt, vagy nem annyira nyílt fenyegetéssel), tettekkel (testi fenytetés, erőszak) képes vagy másokat arra a döntésre bírni, amit Te akarsz.
- **Ősi ösztön (Primal Urge):** A természetközeli oldal képességei, a ragadozó ösztöne, amely az érzékekben, megérzésekben, és a természet újra magadhoz ölelésében segít. A Fenevad ismerete ez.
- **Utcai élet (Streetwise):** Helyismeret, szleng, info szerzés/továbbítás, seftelés, hova szabad menni, hova tilos, mit szabad mondani, kinek, stb. A város dzsungelének túléléséhez szükséges dörzsöltség.
- **Furfang (Subterfuge):** Ravaszkodó megjegyzésektől a legaljasabb hazudozásig. Csak ezt olyan körítésben, hogy ne lehessen rajtakapni, és rád fogni. És úgy, hogy természetesen bevegétek.
- **Állatismeret (Animal-ken):** Az állati oldal megismerése, megértése. Vadállatokban, háziállatokban, és néha magadban is.
- **Szerelés (Crafts):** Egy csavar meghúzása. Vagy akár egy bomba összeépítése egy halom mosógépalkatrészből egy svájcbicskával.
- **Vezetés (Drive):** Alacsony szinten képes vagy autót, motort vezetni. Később helikoptert, vonatot, olajtankert, ...
- **Etikett (Etiquette):** Az elvárt viselkedési normáknak való megfelelés. Választékos beszéd, tánc tudás, udvarlás, stb. Anyós udvarias fogadása viszont Furfang!
- **Lőfegyver (Firearms):** Eleinte el tudni sütni az egyszerű lőfegyvereket, aztán majd célozni is megy, majd jönnek a nagyobb durrantók.
- **Parancsnoklás (Leadership):** Amikor úgy veszel rá valaki(ke)t valamire, hogy nem vered át (Furfang), nem fenyegeted (Megfélemlítés), hanem a vezetőerőt felismerve benned fogadja el utasításod.
- **Közelharc fegyver (Melee):** Ami a kezéd ügyébe akad egy kocsmai verekedés során, vagy akár a legbonyolultabb harcművészeti kutyuk pörgetése, suhogtatása, olyan céllal, hogy az ellenfelet minél hamarabb "leállítsd". Támadni, és esetleg védekezni is lehet ezekkel az eszközökkel.
- **Előadás (Performance):** Színpadi szereplés, zenés produkció, vagy egyszerűen a bírósági tárgyalás teátrálisabb szintekre emelése (sok egyéb lehetőség mellett) szerepel a jó Előadó repertoárjában. Mimika, testbeszéd, hanghordozás, stb.
- **Lopakodás (Stealth):** Lopakodás és rejtőzés. Mind a nagyvárosi dzsungelben, mind a vadonban. Avagy, hogyan jutsz el a "lábujjhegyen settenkedéstől" a "vad becserkészésén át" a "hova tűnt a hőkeresőről-ig".
- **Túlélés (Survival):** A természeti környezetben való eligazodás, életben maradási képesség. Ismered mi ehető, iható, elkerülendő. Természetesen területfüggő.
- **Számítástechnika (Computer):** Minél magasabb ez az Ismereted, annál inkább egy különc elit tagjának tarthatod magad. A számítógépek világa nem idegen téled. Sőt az ám a te világod.
- **Rejtélyek (Enigmas):** Itt egy kicsit bonyolultabb dologra kell gondolni, mint egy rejtélynyűjság megfejtése. Magas Rejtélyek Ismerettel már összetettebb titkok megismerése, felfedése a cél. A Sötétség Világának működési mechanizmusa jobban átlátható segítségével.
- **Nyomozás (Investigation):** Amikor azért kézzelfoghatóbb, amit ki kell deríteni, mint a Rejtélyek esetében. Itt lehet a rémregények misztikájának magasságából a hétköznapi esetek felderítéséhez ereszkedni.
- **Jog (Law):** Vagy a betartatásával, vagy a kijátszásával kell, hogy foglalkozz ehhez az Ismerethez.
- **Nyelvismeret (Linguistics):** Ez egy jó példa az Ismeretszintek megértéséhez. Minden elért szint egy új nyelv középfokú ismerete! Így talán látszik mennyi időt, energiát kell beleölni egy magas szintű Ismeretbe.
- **Orvoslás (Medicine):** Állíts fel egy skálát az elsősegély-tanfolyam elvégzésétől az orvosi diplomáig, vagy természetgyógyászati képzettségig.
- **Okkult (Occult):** Amit természettudományos témákban NEM tanítottak/taníthattak. Egy kicsit nagyobb rálátással rendelkezhetsz a Sötétség Világára, annak szereplőire, a kulisszák mögött zajló dolgokról. Többet tudsz ezekről a dolgokról, esetleg többet láttál is már.
- **Politika (Politics):** Részben az emberi politikával kapcsolatos tudásanyag, részben a farkashierarchia berkeiben való eligazodás ismerete. Tudod kivel érdemes valamilyen témában beszélni, tudod mit kell tenni bizonyos célok eléréséhez.
- **Rituálék (Rituals):** A Rítusokon való helyes viselkedést, és az ismert, vagy a megtanulható Rítusok maximális szintjét határozza meg.
- **Tudomány (Science):** Valamelyik tudományos szaktárgy magas szintű ismerete (matematika, biológia, stb.).

Konfliktusfeloldás

Ezek a szabályok akkor kerülnek elő, amikor a szerepjáték folyamán fizikai akciók, értékektől függő sikerességű események, illetve olyan helyzetek merülnek fel, amelyek valamilyen okból nem hajthatók végre. Van, amikor szerepjátékkal megoldható minden, de van, amikor a számokkal való tisztázás újra rávilágít az egész játék voltára.

Háromféle tesztelési lehetőséget különböztetünk meg. Ezek a **Sikerteszt**, az **Idő elleni teszt**, és a **Szembeállított teszt**. A Tulajdonságok értékének és a felhasználható Ismeret szintjének összege adja az Akció Pontot (AP). Ez jelenti a rutint, tapasztalatot, edzettséget, stb. Egyetlen korlát szab gátat az AP értékeknek: az **Állapotjelzők**. Az aktuális egészségszint negatív bónusszal sújthatja a Tulajdonság és Ismeret összeg bemozdítható értékét. A véletlen, a sors vagy szerencse beleszólását a speciális véletlen generáló táblázattal (továbbiakban **VT**) tudjuk a fix AP értékekhez kapcsolni.

-2	+1	0
+1	0	-1
0	-1	+2

Ezen a táblázaton kell csupán azt jegyezni, hogy melyik cella volt a legutolsó véletlengenerált érték. Az újabb generálás ebből a kiinduló pontból történik a következő módon: Kérj a szemben álló féltől egy irányt, ami meghatározza az új véletlen számot, amely az AP-det befolyásolja, és ez lesz az új kiindulópont egy új generáláshoz. Ha kifutnál a tábláról, akkor a másik oldalon térsz vissza. Az irányokat a nyolc iránnyal (fel, le, bal, jobb, jobbra-fel, balra-fel, jobbra-le, balra-le) lehet meghatározni (esetleg még égtájjakkal). Ha elfelejtet, melyik cella volt az utolsó, akkor válassz egyet tetszőlegesen (pl. a középső nulla).

Ha negatív AP értéket érsz el (akár a VT miatt, akár az állapotjelzők miatt) akkor mindenképp sikertelen az akciód.

Opcionális: Ha túl idegen a kockát teljesen elhagyó játékforma, akkor használhatod azt az alternatívát, amely szerint fogj egy papírpoharat, dobj bele 2D3-at (2 darab 6 oldalú dobókocka 2-2 oldalanként kiértékelve /1-2: 1, 3-4: 2, 5-6: 3/). Ezek közül az egyik a pozitív értéket jelentő kocka, a másik a negatív (eltérő színű kockák előnyben), összerázod, összeadod, és (majdnem) ugyanolyan véletlen értékeket kapsz, mint a VT-vel.

A végrehajtandó feladat nehézsége szempontjából az asztali játék célszamos megoldását egyszerűsítjük a következő módon. Az AP érték alapján három nehézségi szintet (Könnyű, Normál, Nehéz) különböztetünk meg, amelyekre a következők teljesülnek: A Könnyű feladatok végrehajtása automatikusan sikeres. Normál, vagy átlagos nehézségű feladatok esetén azt a kitélt tesszük, hogy sikeres végrehajtás akkor érhető el, ha a VT-n nem negatív értéket érünk el (5,5:8; 68,75%), amit a **VT(0+)** szimbólummal jelzünk. Nehéz feladat esetén a siker feltétele, hogy a VT-n pozitív értéket érjünk el (2,5:8; 31,25%), amit a **VT(+)** szimbólum jelöl.

Sikerteszt: Azaz, hogy *sikerül-e, és mennyire jól csinálja?* Ha valahol nincs megadva célszám, akkor az egységesen **6**. Eredményes teszt esetén a Sikerfokot a VT értéke módosítja (*Könnyű teszt esetén ahol állt, leolvasva +1, más esetben a kapott VT értékkel*).

Célszámok és tesztek:

AP	Könnyű auto	Normál VT(0+)	Nehéz VT(+)
0	2	3-5	6-10
1..3	2-3	4-6	7-10
4..6	2-4	5-7	8-10
7..9	2-5	6-8	9-10
10-inf	2-6	7-9	10

Sikerfokok (eredményes teszt esetén):

AP	Könnyű	Normál	Nehéz
0	1	0	-1
1..3	2	1	0
4..6	3	2	1
7..9	4	3	2
10-inf	5	4	3

Idő elleni teszt: Azaz, hogy *mennyi idő alatt tudja végrehajtani az adott tevékenységet?* Ezzel a tesztelési lehetőséggel a körökre osztott jelenetekben (lásd Harc) a nagyobb odafigyelést, illetve összetettebb, hosszabb idő alatt eredménnyel kecsegtető tevékenységek sikerességét tudjuk eldönteni. Itt egyszerűen egy megadott Sikerfok mennyiséget kell elérni a feladattól függő nehézségű Sikerteszten, úgy, hogy a körönként elért sikerfokok összeadódnak, és ahányadik körben elérjük a célértéket, akkorra sikerül - eredményesen - befejezni a tevékenységet. Feladattól függően meg lehet azt is határozni, hogy hány sikertelen kör jelenti, az egész tesztelés újraindítását.

Szembeállított teszt: Azaz, hogy *ki a jobb?* Ilyen esetekben a helyzet feloldása úgy történik, hogy mindkét résztvevő fél **AP + VT(0)** értékét összehasonlíttjuk, és a nagyobb érték (illetve egyenlőnél a kezdeményező) a sikeresebb, a két tesztérték különbsége pedig az elért sikerfok.

Karmok és agyarak - Harc

A harci helyzetek feloldását a következő módon tehetjük. A harc 3 játéktechnikai fázisra bontható, ezek a kezdemény, akciók, összegzés. Harc esetén a normál időbeli lefolyású események *körökre* bontva történnek. Egy kör körülbelül annyi időt ölel fel, ami elég minden résztvevőnek egy akció végrehajtására.

Harci helyzetbe, illetve általánosan a körökre bontott játékmenetbe való lépést az jelzi, ha valaki **"Akció"** kijelentéssel tudatja a közelben levőkkel, hogy onnantól a tevékenységek pontos koreográfiával folynak. Aki a harci helyzetben részt szándékozik venni, az felemeli a kezét. Aki ezt nem teszi meg, az meglepettnek minősül (illetve természetesen a helyzet is kiválthatja ezt), és tevékenységeit -3 AP-vel végzi, és automatikusan lassabb lesz.

A harci események lefolyásának sorrendjét a résztvevő felek Kezdeménye alapján lehet megállapítani. A Kezdemény kiszámolásához az Ügyesség és a Lelemény összegét módosítsd minden kör elején (valószínűleg a Szervező által) megjelölt, **mindenkire** vonatkozó VT irány adta értékkel.

A Kezdemények sorrendjében (felfelé számolva, lassabbtól a gyorsabbig) a harc menete a következő vezérelvet követi. Aki hallja a kezdeményértékét, részletezi, mit is akar tenni (itt lehet Dühpont használatot bejelenteni), amire a nála gyorsabbak reagálhatnak (megelőzhetik saját támadó tevékenységükkel, vagy ki is várhatják, és utána cselekedhetnek például védekezéssel), és akkor ők részletezik akciójukat - amit pedig a náluk is gyorsabbak reagálhatnak le... Ezek lezajlása után (csak azt kell megjegyezni, ki előzte meg) végrehajthatja eredeti akcióját, vagy ha azt megelőzték és/vagy utána már nincs értelme az akciónak, úgy azt -3 AP-vel (vagy egy Akaratpont elköltésével kompenzálva) megváltoztathatja más tevékenységre, vagy *levonás nélkül védekezésre*. Tesztel, és leírja (a teszt eredménye alapján) a történeteket. Miután minden résztvevő cselekedett (tehát azok is, akik kívárták a náluk lassabbakat), következik az új kör. Nagyon figyeljünk arra, hogyha megelőztünk valakit, akkor akciónk már megtörtént, ne akarjunk még egy tevékenységet végrehajtani a kezdeményünknek megfelelően is!

Manőverek és példák:

- Alap (kb. 3-as célszám - könnyű teszt)
egyszerű, nem akadályozott közelharc támadás
közvetlen közelből löfegyverrel (érinti a csövet!)
- Normál (kb. 6-os célszám - normál teszt)
összetett vagy akadályozott közelharc támadás (alap közelharc helyzet)
mozdulatlan célpont távolsági fegyverrel (normál lőtáv)
- Nehéz (kb. 9-es célszám - nehéz teszt)
mozdulatlanra célzott támadás (pl. létfontosságú szervet -> kritikus sebzés)
messzi mozdulatlan célpont (kritikus csak akkor, ha van valami módosító /pl. távcső, stb./)
mozgó célpont távolsági fegyverrel (nincs kritikus)
védekezés; kitérés löfegyver elől (csak egyes tüzelési mód esetén)

Támadó akció: (a csillaggal jelölt esetekben választható a *Teljes támadás* (előre bejelentve), és akkor Ügyesség helyett az Erő tulajdonságot használod, de így ezt az akciót **nem** változtathatod védekezéssé!)

- Pusztakezes támadás (*): Ügy + Verekedés
- Természetadta fegyver (*): Ügy + (Verekedés és Ősi Ösztön közül a nagyobb)
- Közelharc fegyver (*): Ügy + Közelharc fegyver (+ ha van fegyverbónusz)
- Dobófegyver: Érz + (Közelharc fegyver és Atlétika közül a nagyobb) (+ ha van fegyverbónusz)
- Hajítófegyver: Erő + (Közelharc fegyver és Atlétika közül a nagyobb) (+ ha van fegyverbónusz)
- Tűzharc: Érz + Löfegyver

Védekező akció: Figyelve a realitásra! Nehéz nehézségen tesztelve sikerfok számú sebpontot fog meg a Sebelnyelés előtt.

- Blokkolás (erő-ellenelő): Erő + Verekedés/Közelharc fegyver
- Hárítás (erő elvezetése): Ügy + Verekedés/Közelharc fegyver
- Kitérés (menekülés): Ügy + Kitérés

Sebzés: A támadás sikerfoka jelenti az okozott sérülés szintjét. Amikor viszont kritikus sebzést érünk el, ezt növelik a Normál teszten *leolvasott* következő sikerfokok.

- Fegyvertelenül, vagy Természetadta fegyverekkel: Erő
- Egyéb fegyverrel: fegyver szerint

Vérzés: Vágott (vagy karmolt/harapott), illetve lőtt sebek esetén, a -3-as vagy rosszabb módosítójú súlyos sebesülés magával vonja az olyan fokú vérzést, amely idővel (kezelés nélkül) tovább rontja az állapotát. Három körönként egy kockát rosszabbodik az egészségszintje a vérvesztés miatt, amennyiben nem tudja regenerálni.

Zúzott sebek: A zúzó fegyverek, illetve a kábulást sebző támadási formák okozta sérülések könnyebben, gyorsabban kezelhetők, kiheverhetők, regenerálhatók, mint a vágott sebek. Amennyiben zúzott sebekből kigyúlik a 7 sebszint, úgy minden további zúzott seb elszenvedése 1 szintnyi (már jelölt) kábult sebzést változtat normál sebbé (/ -> X).

Súlyosbított sebek: Ezüst, tűz és természetfeletti lények karma/foga okozta sebesülések különösen fájdalmas, és súlyos károkat okoznak a vérfarkasok szervezetében. Ezek a súlyosbított sebek még a Garouk különleges regenerációját is kijátsszák. Igaz, még így is a normál regenerációs idő helyett csupán egy napot vesz igénybe egy kockányi gyógyulás. A tűz esetében nem, de az ezüst esetében függ a formától, hogy hogyan hat a karakterre, karmok és fogak szempontjából pedig szintén a formától függ, hogy súlyosbított sebet tud-e okozni vele.

Az ezüst okozta súlyosbított sebeket kívül mindenféle sebesülésre igaz a következő, a szenvedő fél Kitartás Tulajdonsága meghatározza azt a mennyiséget amennyivel a sebesülés értékét csökkentened kell - Nehéz nehézségen leolvasva a Kitartás értéket. Ennyit elnyel a fizikuma belőle. Ezt nevezzük **Sebelnyelésnek**. Amennyiben negatív értékre csökken ezáltal a sebesülés (teljesen felfogja), úgy a támadás nem okozhat még egyensúlyvesztést, hátrátántorodást sem! Bármiféle **páncélzat**, védőfelszerelés a sebelnyelés kiszámolásához használt AP értékét növeli (0 - +5) értékkel.

Ezen felül a vérfarkasok szervezete az alapformájuktól eltérő formákban (metiszek krinosz formában is!) félelmetes regenerációs képességekkel bír. Normál sebzés esetén egy kör ideje alatt egy Normál sebzést jelentő kockát gyógyul! Ha viszont ezt aktív harc körökre értjük (tehát amikor más intenzív dolgot is csinál közben), akkor minden gyógyuláshoz körönként egy Kitartás (8) tesztet kell sikeresen teljesíteni ("Regenerálok!" bejelentéssel - a kör legelején, még Dühvel sem előzhető meg). Ez a tevékenység **nem** számít a körön belül végrehajtható tevékenységek számába. Súlyosbított sérülés esetén, egy teljes nap szükséges egy kockányi állapotjavuláshoz (és ezt nem töltheti alapformájában - a metiszeket kivéve).

Löfegyverek sebzéstabláza

Az egyszerűsítés kedvéért csak háromféle tüzelési móddal, illetve löszertípussal különböztetjük meg az okozott sebzést.

Tüzelési mód	Normál lőtáv	Sebzés	Kritikus
Egyes lövés	20 méter	Támadás sikere	Érz
Sörét	10 méter	Támadás sikere	Érz+2(<5m), Érz+1(<10m), Érz(<15m) <i>súlyosbított!</i>
Sorozat	100 méter	Támadás sikere	Érz+2

Fegyver és páncélzat tábla

Zúzófegyver	bón.	Krit.	Pengés fegyver	bón.	Krit.	Páncélok	(Z/P/L)
Boxszer	-	Erő	Kés/tőr (max 30cm penge)	+1	Ügy	Normál ruha	0/0/0 :-)
Gumibot	-	Erő	Machette (max 60cm), sarló	+2	Erő	Téli ruha (vastag), bukósisak	+1/+1/0
Tonfa, ólmosbot	+1	Erő	Kard (max 120cm), fejsze	+3	Erő	Bőr ruha (nem divat)	0/+1/0
Láncos buzogány	+3	Erő	Pallos (max 150cm), kasza	+4	Erő	Keményített, párnázott védők	+2/+2/0
Hosszúbot	+2	Erő	Dobókés, shuriken	+2	-	Golyóálló mellény	+1/0/+3
Nunchaku	+2	Erő	Lándzsák, dárdák	+2	Erő	Rajtaütő csapat védőkabátja	+2/+1/+4
Gumilövedék, paintball	+2	-	Vívókard	+3	Ügy	Tűzszerész védőruha	+3/+3/+5
Tekegolyó, tégl	+3	Erő	Motoros fűrész :-)	+5	-	Rendőrkordon pajzs	+3/+2/+3

Düh, Gnózis, Akarat, alakváltás

A Düh, Gnózis, és Akarat értékek kétféleképpen használhatóak, a kétféle jelölésük alapján. Megkülönböztetjük az **állandó** és az **ideiglenes** változataikat. Az ideiglenes érték semmilyen esetben sem lehet nagyobb az állandó értékénél.

* Bizonyos esetekben a cél eléréséhez a hatalom egy részét fel kell áldozni/használni a siker érdekében. Ez az ideiglenes értékekből elhasznált ponttal történhet. Jele **nH**, ahol az **n** jelöli az elköltött hatalom pontokat. A **H** pedig a **Düh/Gnózis/Akarat** kezdetűjével jelölt hatalom. Ez nem befolyásolja az állandó értéket. Értelmszerűen, az ideiglenes pontok elfogyása után nem képes pontot használni, míg legalább egy pontnyit vissza nem szerzett.

* Olyan esetekben szolgál teszt alapjául az állandó érték, amikor az a fontos, milyen szinten képes legyűrni a hatalommal az előtte álló akadályt. Jele **H(n)**, ahol az **(n)**, a feladat nehézsége - a célszám. Ilyen módon kell Sikertesztet végrehajtani.

Düh

A frusztráció, a számkivettség, a tehetetlenség, a világ romlottsága mind-mind forralják a Garouk véréét. A harcosok kiválasztottsága, különlegessége a Düh, ez a hatalom, amely szinte legyőzhetetlenné teszi a vérfarkasokat. Azonban, ahogy a Düh vérvörös ködként a szemük elé telepszik, tetteik irányítása kicsúszhat a kezükből. A pártoló holdállás határozza meg a kezdeti Düh értékét, amely egy 1-től 10-ig terjedő skálán jelöli a Garou belsőjében élő fenevadat. A Düh a következő területeket befolyásolja:

>> **Alakváltás:** 1D elköltésével bármely formáját felveheti, az alakulás azonnali!

>> **Regenerálás harc közben:** Jelenetenként csak egyszer lehet erre a végső megoldásra támaszkodni. Amikor az állapotjelzőn a haldokló fokozat alá esik egy vérfarkas, akkor még egy esélye van az életben maradásra, mégpedig ha hagyja Dühét korlátlanul végigáramolni testén. Ennek hatására a permanens Düh értékének felét (törtnél felfele kerekítve) visszaregenerálja (és/vagy mindenképp visszakérül az ábrázolható seb fokozatok szintjére), viszont a következő kört Farkas-örjögéssel (lásd később) kezdi.

>> **Tombolás:** Ha egy harci körben Dühpont(ka)t használ fel (akció részletezésekor, egy összegben meghatározva), akkor sokkal hatékonyabban és gyorsabban hajthatja végre tevékenységét. Az így elkölthető Dühpontok maximuma az állandó érték fele (törtnél felfele kerekítve). További korlátozás, hogy az Ügyesség és a Lelemény közül a kisebb érték még ennek az értéknek is egy felső határt jelent, tehát még ha a benne rejlő Düh többet is lehetővé tenné, a teste vagy elméje gyorsasága megfoghatja! Minden felhasznált Dühpont +3 AP-t jelent (kb. +1 sikerfok) és azt a tevékenységet nem lehet megelőzni, hacsaknem költ el az aki közbeavatkozhatna (tehát a kezdeménye nagyobb) a felhasznált mennyiségnél nagyobb Dühpontot (és így mindketten hatalmas bónusszal hajtják végre akciójukat). *Tehát nincs több tevékenység egy körön belül, sem ezzel, sem más természetfeletti hatalommal!*

>> **Örjögés:** Bármilyen Dühesztet magában hordozza a lehetőséget, hogy felébressze a garouk szívében élő fenevadat. Amennyiben Dühének túlságosan szabad folyást enged, akkor fellobbanhat benne a gondolkodás nélküli pusztító szörny. Dühesztet pedig a következők válhatnak ki: megaláztatás, nagyon erős érzelmek, vadállati éhség, kétségbeesés, bezártság, nagy mennyiségű ezüst a közelben, megsérülni, illetve más garout megsérülni látni, provokálva. Ilyen esetekben Luna hatása is beleszól a dühöngés esélyébe. A sikeres Dühesztetek száma halmazódik, és 3 elérésekor Örjögenni kezd, ez még egy brutális, de természetes önvédő mechanizmus. Ha egy jeleneten belül éri el a 3-at, akkor viszont kattan a Féreg Rabláncra, aminek hatására szégyenteljes tetteket követ el az Örjögő garou.

- Farkas-örjögés: kontroll nélküli támadás és pusztítás krinosz formában a legegyszerűbb, és legerősebb fegyverekkel.

- Róka-örjögés: feltétel nélküli menekülés hiszpó formában, kizárólag a menekülési út kialakításához támad.

Ezek mellett harc közben 1D elköltésével egy körig a fájdalom és a kábultság elnyomható, semmissé téve a levonásokat.

Düh visszaszerzése: Általánosan pedig a játékkalkalmak között játékidőben eltelt idő szerint 1D/nap.

A Hold megpillantása: A Hold megpillantása az adott éjszakán első alkalommal. Újhold=1, 1/4hold=2, 1/2hold=3, 3/4hold=4, telihold=5 ideiglenes Dühpont (saját Holdállás csúcspontján az összes elköltött).

Megaláztatás, harc: A harci szellemet felkorbácsoló események kiválthatják a Düh visszaszerzését (1D).

Bestialitás: különlegesen durva, embertelen, brutális megnyilvánulás - a vadállati viselkedés végletei (a tett mértékétől függő szervezői pontmegállapítás). Hírnév szempontjából hátrányos a bekövetkezése.

Gnózis

A Gnózis jelzi Gaia misztikus hatalmából való részesülést. A harciasság mellett a bölcsesség is ajándékuk. A Garou eredete befolyásolja, hogy mennyire része ennek az erőnek, amelyet egy 1-től 10-ig terjedő listán ábrázolunk. A Gnózis a következő témákban döntő fontosságú:

>> **Adományok használata:** Az egyes adományok igényelhetnek Gnózistesztet, vagy Gnózispont költést.

>> **Fétis használata:** Minden használati alkalommal a G(fétis ereje) eredményétől függ a sikeresség. 1G elköltésével helyettesíthető.

>> **Szellemvilágbeli észlelés, átnézés:** G(Fátyol) eredményétől függ. Ilyenkor a fizikai valóságot érzékelő érzékszervek kikapcsolnak (egyensúly azért megvan, de elejthet dolgokat a kezéből), és a környező szellemvilágot látja, hallja, stb.

>> **Szellemvilágba átlépés:** G(Fátyol) eredményétől függ. Folyamatos koncentráció segítségével a fizikai valóságot, és az Umbra világát annyira szinkronba hozza, és nagyon rövid időre a Fátyol akadályát átszakítja egy akkora területen, amelyen át képes kelni.

Gnózis visszaszerzése: Általánosan a játékkalkalmak között játékidőben eltelt idő szerint 1G/3 nap.

Meditáció: Naponta egyszer megkísérelhető, hogy elmélyülve Gaia, és az Umbra gondolataiban, meditálva óránként 1G visszaszerzhető (ha van a közelben egy természetszellem, aki segít a háborgó gondolatok megnyugtatózásában).

Szent Vadászat: Egy alacsonyabb rangú szellem (aki rendelkezik az Újraformálódás erővel) rituális megidézése, levadászása, és az áldozat megköszönése (aki ezután újraformálódik). Ennek a Vadászatnak a lehetőségével a garou gyűléseken élnek, ugyanis a vadászatban résztvevő falka minden tagjának ideiglenes Gnózisai felfrissülnek.

Szellemekkel üzletelve: Általában valamilyen ellenszolgáltatásért bizonyos szellemek megoszthatják a garoukkal szellemi lényegüket - Gnózispont formájában.

Akarat

Ez az a hatalom, amely szinte mindenkinben megvan, rejtett tartalékait jelképezve. Segítségével a karakterek erőiken felüli teljesítményekre lesznek képesek. Impulzív természetük, és az emberi vagy állati ösztönselekvéseiket is az Akarat tartja kordában. És természetesen félelmeik is mind próbára teszik. Az Akarat kezdeti értékét a karakter törzsi hovatartozása határozza meg. Az Akarat a következő dolgokért felelős:

>> **Automatikus siker:** Speciális esetekben valamilyen olyan cselekedetre, amely máskülönben nem igényli semmilyen Hatalom használatát, elkölthető 1A, ami a tevékenység sikeres végrehajtását jelenti (1-es sikerfok). Szembeállított értékek esetén Szervezői döntés, vagy közös megegyezés szükséges.

>> **Ösztönzcselekvések elfojtása:** Félelmek, fájdalom, biológiai folyamatok miatt ösztönösen kiváltódó tevékenységeinek ellen tud állni akarátának megfeszítésével (1A elköltése). Egy ideig...

>> **Tevékenység módosítás harci kör közben:** Akadályozott/megelőzött tevékenységek megváltoztatása alapesetben csak 3 pontos értékcsökkenéssel lehetséges. 1A elköltésével semmissé tehető a levonás.

>> **Örjögés visszatartása:** 1A elköltésével visszatartható az Örjögés. A legtöbb esetben...

Akarat visszaszerzése: Általánosan a játékalkalmak között játékidőben eltelt idő szerint 1A/nap.

Önbizalom visszaállítása: 1A pontot nyerhet vissza, aki a számára szükséges módon képes visszaállítani önbizalmát, énképét. Ez lehet egy nap magány, egy nap jóbaráti társaságban, egy jó buli, egy jó könyv, egy fellépés, stb.

Sors elfogadása: Amikor a Pártoló Holdállás által meghatározott jellemvonások nem korlátokként, hanem életmenetként jelentkeznek. Azaz a Holdállásának megfelelően, példaértékűként szerepel (1-3A).

Alakváltás

Minden Garou képes öt formát felvenni a farkas és az emberalakjával együtt. Az alakváltással járó folyamatok nem írhatóak le fizikai törvényekkel. Változik a testméret, súly, magasság, izomzat, szőrzet - aminek a forrása nem fogalmazható meg. Alakváltani alapformába automatikus, teszt nélkül, azonnali a változás. Más formába váltani Kit + Ősi Ösztön (Homid/Krinosz/Lupusz 6, Glabro/Hiszpo 7) vagy 1D (ekkor azonnali a váltás). Teljes átalakulás két forma között 6 másodperc, plusz minden köztes formáért +1 másodperc (mert egy rövid időre azt a formát is felveszi, ha nem is tökéletesen kidolgozva). Ezt az időt csökkenti az alakváltás tesztjén elért sikerfok. Részleges alakváltás (pl. egyik végtag, fülek, szemek, stb.): 1A és Ügy + Ősi Ösztön (9).

>> **Homid** - Ez a forma semmiben nem tér el a hétköznapi emberek kinézetétől és fízológiájától. Kizárólag ebben a formában nem okoz súlyosbított sebzést az ezüst (a homidoknak!). Tulajdonságai nem módosulnak. Garou nyelv használható már ebben a formában is (kicsit törve, előfordulhatnak félreértések). Homid nem képes regenerálni ebben a formában, lupusz/metisz igen.

>> **Glabro** - Az emberközeli forma, amely kb. +15%-os magasság-, és +25% súlynövekedéssel jár, sokkal erőteljesebb testszőrzettel társítva. Az emberi arcvonások állatiasabbakká válnak (igaz az állkapocs nem nyúlik meg annyira, hogy súlyosbított sebet lehessen harapással okozni). A körömök állatias karmokká nyúlnak és keményednek (ez már alkalmas súlyosbított seb okozására). Az ezüst érintése ettől a formától veszélyt jelent. Nehezen érthetően, de farkasokkal is lehet már kommunikálni.

>> **Krinosz** - A harci forma, további +15% magasságra, és +25% súlyra, robosztus farkasfej emelkedik ki az elnagyolt, kigyúrt emberi torzóból, a teljes test már bundának nevezhető testszőrzettel büszkélkedhet. A kezek (menső végtagok?) már alkalmasak a futás segítésére, míg a lábak csontozatának egymáshoz viszonyított aránya a farkaséhoz hasonul. Harapással és karmokkal súlyosbított sebek okozhatóak. A kommunikáció már csak sűrűl a farkaséhoz, még értelmezhető szavak határvonalát (egy szavas mondatoknál bonyolultabb 1A-t igényel). Látványa *Delíriumot* vált ki az egyszerű halandóknak és farkasoknak. Lehetne már farkasokkal kommunikálni, de azok nem képesek annyira megnyugodni egy krinoszszal szemben, hogy sok értelme legyen.

>> **Hiszpo** - A farkasközeli forma, ha mond valamit a Pokolkutya név, akkor sejtheted a méreteit. Masszív végtagok, dús bunda, és olyan állkapocs, amihez képest a medvecsapdák csak vacak körömcspeszek. Ebben a formában már teljesen képtelen emberi kommunikációra, viszont a farkasokkal tökéletesen megértik egymást (ha nem rettennek meg tőle).

>> **Lupusz** - Senki nem képes megkülönböztetni ebben a formában egy teljesen hétköznapi farkastól. Harapással súlyosbított sebet tud okozni. Érzékszervei különlegesen érzékenyek (-2 célszám az Érz tesztekre). Lupusz eredetű nem képes ebben a formában regenerálni.

>> Alakváltás tulajdonság bónuszai <<

Forma	Erő	Ügy	Kit	Kar	Man	Mgj
Homid (6)	-	-	-	-	-	-
Glabro (7)	+2	-	+2	-	-2	-1
Krinosz (6)	+4	+1	+3	-	0	0
Hiszpo (7)	+3	+2	+3	-	0	0
Lupusz (6)	+1	+2	+2	-	0	0

>> Opcionális alakváltás bónusz <<

Forma	Fizikai	Szociális	Mentális
Homid (6)	-	-	-
Glabro (7)	+1	-1	-
Krinosz (6)	+3	0	-
Hiszpo (7)	+3	0	-
Lupusz (6)	+2	0	-

>>Fátyolátlépés<<

Siker	Időtartam	Holdfázis	Cél#
<0	Bennragad	Újhold	9
0	Sikertelen	1/4hold	8
1	5 perc	1/2hold	7
2	1 perc	3/4hold	6
3+	Azonnal	Telihold	5

>> Dühetszt <<

>> Delírium <<

Akarat	Populáció %-a	Elfelejtí? (Lepel)	Delírium hatása
1	10%	igen	összeesik, nyöszörög, esetleg elájul
2	20%	igen	próbál menekülni, ész nélkül elfutni
3	18%	igen	hitetlenkedően bámul, hátrál
4	15%	igen	akár még támadólag is felléphet
5	13%	igen	megfontoltan menekül
6	10%	igen	könyörög/üzletel az életéért
7	7%	nem, kimagyaráz	fél, de kontrolláltan cselekszik
8	5%	nem, kimagyaráz	kíváncsi, később nyomozhat/kutat
9	1,5%	nem	dühkitörés, vadászösztön
10	0,5%	nem	semmi félelem... hmmm...

>> Fátyol ereje <<

Érték	Például
2	a legnagyobb kaern-ek
3	erős kaern
4	tipikus aktív kaern
5	a vadon mélye
6	vidéki, természetközeli helyek
7	ahol még látsz valami természetet
8	forgalmas város
9+	tudományos labor, hulladéktemető

* Ha átlépésnél bennragad, az azt jelenti, hogy két sík között akad el, és önerőből nem képes kiszabadulni, vagy pár óra múlva bukkan fel, nem emlékezve az elvesztett időre. Emellett elveszt egy ideiglenes Gnózis pontot. Kiszabadításához ugyanott kell valaki másnak sikeresen átkelnie (2-vel erősebb Fátyol). Sikertelen átlépés esetén, csupán egy óráig ugyanazon a ponton nem próbálkozhat újra az átlépéssel. Tükröző felület használatával egyel csökkenthető a Fátyol ereje, és úgy átlépve nem lehet bennragadni (olyankor csak eltörik a tükrök), sőt nem kelti fel a Szövő szellemek figyelmét, tehát lehet újra próbálkozni ugyanott, ha sikertelen is.

* Amennyivel nagyobb a garou Düh értéke az Akaratánál, annnyival kevesebb AP-t használhat fel normál emberekkel, állatokkal kapcsolatos Szociális teszteken. Mivel ennyire érzik rajta a rejtett brutalitást. Illetve a Delírium táblán, ha azt Dühpontokként olvassuk le, akkor látható, hogy mekkora százalékban tartanak tőle, bizalmatlanok vele (tehát, ha az embernek/állatnak kisebb az Akarata, mint a garou Dúhe). Ez az Átok minden garou feje felett. Például 5-ös Dühnél ez az emberek, állatok 76%-a!

Szellemvilág, kaern-ek

Amit létezés alatt eddig értettél, az rosszabb esetben csak a téged körbevevő fizikai valóságot jelentette. Jobb esetben ennél egy kicsit nyitottabb voltál. Na, ma egy kicsit bővítjük a világnézeted. Ez jó, Világnézet, de végül is erről van szó. Ahogy megéled, megérted a Tellurian-t, a létezés egészét. Szóval most itt vagyunk. Képzeld a földet a legbelső körnek egy koncentrikus körhálózatban. Ja, mint egy céltábla. Tudod az emberek két úton kísértik az ismeretlent: törnek előre, vagy leragadnak a múlt fűrkésével. Nem úgy, mint mi. Mi "félrelépünk". Ne röhögj! A beszűkült, materialista nézeteket kikerüljük, a fizikai törvényeket megkerüljük, áthágjuk. Átlépjük a korlátokat. Ahogy meghallgatjuk állati és emberi oldalunkat egyaránt, úgy figyelünk a szellemvilág hívására is. Anyag és szellem, ebből vagyunk gyúrva. Hallgass most! Emeld fel a kezed! Mint egy lassított felvétel, karmolj a levegőbe! Lassan! Lassabban! Érez valamit? Bizsergés? Az újaid? Hűvös? Mint a víz, ugye? Merülj hát bele! ...

Oké, nyugi! Nézz körül! Jó mi? Amin most átléptél az a Fátyol. A fizikai valóság és a szellemvilág között egyre erősödő határvonal. Mivel a Garouk mindkét világ gyermekei, ezért képesek vagyunk átkelni ezen a fátyolszerű akadályon is. Ja, most csak olyan volt, mint a vízfelszínen való áthaladás. Aha. De vigyázz, minél inkább a Féreg, vagy a Szövő kezében van egy terület, annál nehezebb, az átlépés. Ja, nem ugyanaz fejest ugrani a folyóba a partról, vagy a 40 méter magasan húzódó hídról. Na jó, azért ha a városban akarsz átlépni, akkor nem fogod összetörni magad, de érezhetően nehezebb lesz átkelni. Mondjuk, ha az elmédet egy kicsit jobban ráállítod, akkor valamivel könnyebb. Mire gondolsz? Keress egy tükröző felületet, ha belenézel, mit látsz? Magadat, a magad mögötti részt, ami a rejtett világ, ahol a bal az jobb, a jobb az bal, az elől az hátul. Ahogy kifordítod a világot, például egy egyszerű tükörrel úgy a szellemhatár is könnyebben megérezhető, felfogható az elméd számára. Ugyanilyen fordulat az is, hogy az éjszaka, az itt a hold fényével beragyogott nappal. Ekkor könnyebben tevékenykedhetünk, biztonságosabb, veszélytelenebb. Oké, mivel csak szájítatva álsz, és nem nagyon figyelsz, nézd hát csak meg jobban, nem ismerős ez a hely? ...

Igen, ez a kaern - "odaátról". Ahol most vagyunk, azt úgy nevezzük Penumbra. Ez az árnyékvilág, a föld tükörmása. Csak valaki lerántotta az emberiség cukormázát róla. A fizikai valóságban történő dolgok, események, de még a gondolatok is mind hatnak a Penumbra-ra, viszont a különösen erős, világrengető dolgok tovább vibrálnak, és saját létsíkot hoznak létre a Közeli Umbrában. Ezek egy gondolat, mitológiai elképzelés, stb. által megformált, a föld fizikai törvényeit akár teljes mértékben felrúgó szellemi birodalmak. A legkülső kör, a Távoli Umbra azonban már a legletisztultabb, absztrakt formák, mint például a Triász otthona. Azt már nem igazán befolyásolja semmi földi. ...

Hogy hogyan utazunk itt? Van az egyszerű módszer. Odamész és kész. Meg van másféle is. Na figyelj, a szellemek... hehe, igen, jól hallottad: szellemek élnek itt, de mindjárt rájuk is kitérek... Hol jártam? Ja, az Ösvény. Na ezek a szellemek, kicsit azért otthonosabban mozognak itt ugye, és jártukban-keltükben mindenféle Ösvényeket hasíthatnak. Ezek teljesen a fizikai gondolkodás meghazudtolásai. Felejtse el a távolság, irány, idő, fáradtság, és egyéb, az utazással kapcsolatos "földhözragadt" dolgokat, ha egy Ösvényen jársz - ha persze rábukkansz egy ilyenre. Ezeket ugyanis nem könnyű ám felfedezni. Emlékezni rá meg kész képtelenség. Hogy miért? Mert egyszerűen idővel elmúlnak, visszazárnak, elenyésznek. Meg hát ugye arra vezetnek, amerre az a szellem ment, aki vágta. Rizikós, na. A másik lehetőség, Luna, a Hold fénye. Ha kedvel minket, célunk felé utat mutathat fénysugaraival, amit útként választva jóval hamarabb odaérhetünk, mintha nélküle vágnák neki - szinte azonnal. Holdútnak nevezzük az illet, de ezt ne keverd össze a Holdhiddal, amely a kaern és kaern közötti fizikai valóságból nyíló, Umbrán át tartó, majd a másik kaern fizikai valóságában végződő utazási lehetőség. Csupán arra kell figyelni, hogy ne a telihold kissé holdkóros állapotában használjuk a holdutat. Akkor ugyanis... nos, szóval nem biztos, hogy a szeszélyére érdemes bízni életünket. De haladjunk tovább. ...

Nézd a vadont innen! Az érintetlen vadonban az ártatlan, eszmei, édeni természetet látod. Ne felejtse el néha idejönni, megnyugtató, szinkronba hoz, megerősít abban, hogy Gaia harcosa vagy. Néha még kellemesebb is, mint a rideg valóság, néha meg a legrettenőbb rémálmaid, félelmeid táptalaja. Még a pusztulását nézve is meríts erőt, harcolj tovább! A következő pislogás után már lehet, hogy az Apokalipszis harcmezején állsz. Légy kész mindenre! Gyere! ...

És nézd a várost! Az emberi civilizáció ráteszi a kéznyomát, mint az ősember a barlang falára. Ja, hehe, a beton az itt is akadály, tudod, minél maradandóbb - és maradandóbbnak hiszik, annál nehezebb leküzdeni. A szellemvilágban vagyunk, de csak részben vagyunk szellemek. Nem. Nem tudsz átmenni a falon. Az akadályként lett az anyag világában létrehozva, és ez áthat ide is. Ott lerombolod, itt csupán lassan kifakul, erejét veszti. Itt lerombolod, magát az eszméjét pusztítod el, aminek hatására az ott lassan szétmállik, elporlad, mintha sok-sok év telt volna el. Ezért rettenetes, amikor itt pusztul el valami. Mindkét világ számára elveszik.

Vigyázz! Ne lépj rá! Jól látod, ez nem egy egyszerű pók. A Szövő egyik munkása. Aha, amit eddig éreztél, mármint hogy figyelnek, az igaz. Az érdekesség, hogy szellemek figyelnek, vesznek körbe. A velünk szövetségben lévő szellemek tudnak beszélni a nyelvünkön - ha akarnak, a többiek kicsit elvontabban társalognak, de Gaia egyik Adománya pont ennek a megértésére való. Milyen szövetség, kérde? A természetszellemek, elementálok, Vadlények általában az oldalunkon - hmmm, szóval egymás oldalán állunk az Apokalipszis megvívásában. Úgy tűnik, bonyolítottam? Na, Gaia lény a legnagyobb szellemi entitás, amit ismerünk. Megalkotván a Triászt, a Vad, a Szövő és a Féreg jelenti a világegyetem dinamikus, statikus erejét, és az entrópia hatalmát. Alattuk léteznek az Égiek, a mitológiai istenek, Luna, Helios, meg a többi. A hierarchia következő lépcsőjén vannak a Patrónusok, a törzsi totemek, és a hasonlóan erős entitások. Őket követik a Közszellemek, akik a legszámosabbak, a szellemvilág népe. Legvégül pedig a néha még öntudatot sem elérő szellemenergiák, a Szellemiszolgák, akiket például a fétiseinkbe tudunk kötni. Az egyes Triász erőket megtestesítő, azokat szolgáló szellemekre használjuk a Vadlány, Szövílány, vagy Féreglány csoportosítást. ...

Mindennek a szellemformáját érzékeled itt, csak az itt kézzelfogható. Izé, érted? Mi teljes fizikai valónkban átlépünk, semmi nem marad a fizikai valóságban ott, ahol átléptünk. Ugyanaz a szem, orr, fül és a többi érzékszerv érzékel a körülötted történő dolgokat. Emeltem már a szellemeket, ők önálló lények, megvan a saját hatalmuk, erejük. Emellett ami körbevesz ugye az a világ átvételése. A szellemi megjelenése a fának, háznak, kavicsnak, stb. Néha pedig olyan fontos, az emberi világban alapos figyelemmel kísért dolgok ébrednek itt saját létre, hogy találkozhatsz, társaloghatsz esetleg egy hős szobrának öntudattal rendelkező, szellemi lényével. Ritka, de ez a két világ egykor egy volt, és még mindig megvan a kapcsolat. Viszont egyre gyengül... Na, gyere vissza, mielőtt valami felfigyel ránk. Igen, van mitől tartanunk. Akár itt is szembetalálhatjuk magunkat azokkal a hatalmakkal, amik ellen küzdünk, csak itt kendőzetlenül a ... hmmm... nyers valóságot látjuk. Elég csak arra az égbolton ragyogó vörös fényre tekintened, Anthelios, a Féreg Szeme... Nézz bele, érezd át milyen erőkülönbséggel kell szembeállnunk. Hamarosan...

Drost - Csontrágó Látó.

A Közeli Umbra Birodalmi: ezek elérése hasonló, mint az Umbrába lépés, kivéve, hogy itt nincs Fátyol. Sok esetben maga a hely határozza meg a belépés, és az elhagyása lehetőségeit.

>> **Abyss (Abyss):** A különlegesen nagymértékű pusztítások repedéseket, járatokat nyitnak, amelyeken el lehet jutni ebbe a feneketlen katlanba, amely a végtelenbe veszik mind szélességében, mind mélységében. Ami ide belesik, az örökre elvesz. A falain lévő barlangokban, párkányokon, peremeken élő szörnyűséges teremtmények tehetnek arról, hogy még a legerősebb Patrónusok is elkerülik ezt a síkot. Azt mondják, hogy az Apokalipszis egyik jele, a szellemvilág rákfenéje. Sőt néhányan azt spekulálják, hogy a katlan mélye a Féreg szája.

>> **Éteri Birodalom (Aetherial Realm):** Az Umbra kozmológiai teteje a végtelenségbe veszik. Ez a mennyei fényből készült égbolt a Fátyoltól egész a Mély Umbráig nyúlik. Garouk könnyen el tudnak jutni ebbe a birodalomba, csupán az Umbrabeli ég felé kell utazni. Ez a sík ad otthont a bolygók Patrónusainak, és magának Lunának (Phoebe/Sokhta) és Heliosnak (Hyperion/Katanka-Sonnak) is. Itt élnek a levegő és a csillagok szellemei is. Minden Holdhíd az Éteri Birodalmon vág át, és a naprendszer bolygó is kivételnek itt. Itt az Égiek csillag konstellációkban emlékeznek meg a legnagyobb hősökről, és az Apokalipszist hirdető Vörös Nap, Anthelios is itt a legvakítóbb fényű.

>> **Rémített (Atrocity Realm):** Az emberek képesek szörnyűséges tetteket, kínzásokat elkövetni másokon, de akár még magukon is, és ezt túltúntul élvezik. A fájdalom, a szenvedés, és ez a lealacsonyodás, az aljasság formálta és tükrözi ezt a birodalmat. A föld minden rémtette, állatkínzás, vallással magyarázott pusztítások, gyermekkínzás, erőszakbárok, népiirtások, mind kivétel ide. Rontó szellemek szabadon születnek itt Vészhozók pártfogása alatt. Egyetlen menekülési lehetőség, ha az áldozatok szenvedését szívből átérzi valaki.

>> **Harcmező (Battleground):** Az emberiség háborúványa hozta létre a Harcmezőt. Itt szellem harcosok, katonák küzdenek az újra és újra megívott csatákban az Impergium-tól napjaink háborús konfliktusaiig. Útjelző táblák mutatják az irányt a különböző csatákba. Minden háború, csata, ütközet, harc jelen van, és körbe veszik az Apokalipszis mezejét - ezt a hatalmas, üres területet, amely várja a végső összecsapást. Minden Düheszt célzáma kettővel csökken itt, és a csatákban résztvevő garouk minden harci körben visszakapnak egy Dühpontot. Sok garou keresi fel ezt a síkot, hogy ellenségeiről többet megtudjon, amikor annak Umbrabeli hasonmásával megküzd. Ezenkívül még azért is akarhatnak ide látogatni, hogy Dühüket levezessék.

>> **Kibersík (CyberRealm):** A technológia rohamos fejlődése, és ennek az Umbrára mért sokszerű hatása alakította ki ezt a Szövő birodalmat, ahol a tudomány feletti irányítás kicsúszott a kezekből. Itt a technika egyszerűen felőrölte az itt élőket, akiknek össze kellett olvadniuk a gépekkel, hogy életben maradhassanak. Ennek a mechanikus világnak az egyik felét üveg, beton, műanyag, és acél borítja - ez a Város, és a másik felén, a föld alatt húzódó Verem. Az Üvegjárók szeretik ezt a síkot (bár még ők is óvatossá merészkednek ide), elsősorban technikai fejlettségéből hasznát húzva, például a Féreg ellen használható fegyverek miatt. A Szövő szellemek nagyon erősek itt, Vad szellemekről viszont szinte nem is hallottak.

>> **Erebus (Erebus):** Ahogy az Éteri Birodalom az Umbra kozmológiai magasságát jelképezi, ugyanúgy létezik a pokoli mélységeit jelző ellenpólusa. Erebus a garouk Purgatóriuma, ahol a vérfarkasok olvadt ezüst tavakban égnék. Súlyosított sebeket kapnak, de még pont időben regenerálódnak, hogy további szenvedésben legyen részük. Egy hatalmas, háromfejű farkaslény akadályozza meg a szökést. Azok kevesen, akiknek mégis sikerült visszatérni innen, próbálják nem felidézni soha többet az élményt. Egyesek úgy vélik, hogy ez a sík az a tűzpróba, amelynek kiálltával képesekké, erősekké válnak önmaguk megtisztítására.

>> **Fluxus (Flux):** Egy kis adag, tiszta Vad energia saját síkot hozott létre az Umbrán belül, a Szövő barikádjait kijátszva. Ez magának a Vadnak a szíve, állítólagosan Gaiának ajándékozva, hogy táplálja, és életben tartsa a Szövő szorításában. A Fluxus folyamatosan változó síkján minden lehetséges. Az idő is kiszámíthatatlanul folyik, a garouk véletlenszerűen veszik fel különböző alakjaikat. A Vérfarkasok akár még meg is tanulhatják a Fluxus anyagának manipulálását, ténylegesen a féktelen változás istenszerű irányítását, vagy akár bele is örülhetnek ebbe a folyamatba. Egyetlen egy lény sem irányítható, vagy tartható vissza ebben a birodalomban.

>> **Legendák Földje (Legendary Realm):** A garouk legendái olyan erősek, hogy önállóan létezni tudnak élő árnyakként. A Legendák Földje vegyíti az összes törzs minden legendáját egy mitikus fantáziavilágban. Minden törzsnek megvan a saját területe, ami nagyjából megfelel az egykori földi őshazájuknak, és sok garou utazik ezekre a földekre, hogy őseik életét élve a múlt bölcsességét megszerezhesék.

>> **Malfeas (Malfeas):** Ez a birodalom a magának a Féregnek az otthona. Felperzselt, kopár kietlen világ, amely a spirituális rombolás gyökere. Szó szerint kész öngyilkosság ide jönni, hisz az itt élők közül egy sem nyújtana segítséget garouknak. Mi több a vérfarkasok inkább trófeának minősülnek az itt élő Rontószellemek számára. Az itt fogságba eső garoukra rövid szenvedés a halál előtt, hosszú-hosszú szenvedés halál előtt, vagy a Fekete Spirál Tánca várhat. A Fekete Spirál Malfeas szívében elhelyezkedő templom, a Táncosainak névadója, erejük forrása. Malfeas egyenlő az elnyújtott, fájdalmas öngyilkossággal.

>> **Pangea (Pangea):** A föld hosszú időt töltött el ősi formájában, és e kor spirituális energiái maradandó nyomot hagytak az Umbrában. Talán Pangea a legszilárdabban az Umbrába rögzült birodalom. Hatalmas erdők, érintetlen dzsungel és esőerdők borítják. Az összes eddig élt faj virágzó életet él itt, még hatalmas dinoszauruszok is jelen vannak, és a Patrónus Sárkány, az Öreg Kigyó is ezen a síkon rejtőzik. A Féreg erői sokszor próbálták már elzárni az Umbra többi részétől, és sok garou érzi úgy, hogy ez a sík sok titkot rejt a világ megmentésére, megtartására az Apokalipszison túl is. Itt minden garou hajnalban visszanyer egy Gnózipontot. És minden Ősi Ősztön teszt, amit itt tesznek, egyel alacsonyabb nehézségi fokozatba tartozik (nehéz -> normál -> könnyű).

>> **Heg (Scar):** A világ véglegesen megváltozott, mind fizikailag, mind spirituálisan, az ipari forradalom eljövetelekor. Ez a hatalmas esemény még az Umbrában is örvényeket okozott, amikből kialakult Heg rozsdás városa. Itt az ipari fejlődés és a jólét elméletei lélekvesztő elnyomásként jelentkező torz ideákba fordul. Borongós, köves, fakó munkásnegyedek városa ez, bemocskolt lakórészek, dühöngő gyárak, és végelethetetlen környezetszennyezés. Sok a Féreglányek által használt fétis Heg gyáraiból származik. Nehéz a menekülés is erről a síkról, mert a Fátyol ereje Heg körül mindenhol 9-es.

>> **Nyárvidék (Summer Country):** Sokan csupán kitalációnak tartják ennek a birodalomnak a létezését. Akik nem, azok szerint Gaia egy örökkévalóságot töltött az első kataklizma előtt tiszta, zavartalan szeretetben és békében. Ez az idő maradandó nyomot hagyott az Umbrában - egy szinte fájdalomosan gyönyörű világot, amely csak a békét, kedvességet, és boldogságot ismeri. Ezen a világon van egy holdsarló formájú sziget a tengerek ölelésében. Ahol minden lény Gaia Adományainak sokaságából részesül. Nem lehet sem céltudatosan, sem véletlenül rátalálni. A legendák szerint csak azok tölthetnek itt egy rövidke időt, akik teljes mértékben magukhoz ölelték Gaia szeretetét, illetve ennek kinyilatkoztatásával szembesültek. Minden seb, betegség, átok meggyógyul itt, bár Gaia Gyermekei szerint már maga az idekerülést kiváltó élmény eredménye ez a gyógyulás.

>> **Farkashaza (Wolfhome):** Bár szinte teljesen megegyezik a valóságos világgal, Farkashaza talán a legfurcsább alsík. Csak ebben a birodalomban esnek át radikális átváltozáson a garouk. Kizárólag lupusz formájukban lehetnek, Adományok, rítusok, fétisek nélkül egy olyan világban, ahol a farkasok gyűlöl, és vadászott ragadozók. Csak regenerációjuk, és Dühük jelent némi védelmet, az ellenük fegyverekkel, helikopterrel, fejlett technikai eszközökkel vadászó emberekkel szemben. Csak úgy menekülhetnek meg a síkról, ha megértik a farkasok világban betöltött helyét.

Az Umbra rétegei: Az közeli Umbra birodalmai mellett még egy fajta rétegződésről kell szót említeni:

>> **Árkádia:** A Tündérek mítoszokban emlegetett hazája. Egykoron, amikor még a mágia erősebb volt a világon, Árkádiába rengeteg út vezetett. Ahogy viszont egyre fakult a varázslás hatalma, egyre nehezebben lehet elérni ezt a furcsa birodalmat, amely egyre inkább feledésbe merül, és egyszer, lehet teljesen eltűnik majd. Sokan úgy spekulálnak, hogy Árkádia az Álomzóna egy leszakadt darabja, egyesek pedig azt feltételezik, hogy a Tündérek nem is a Tellurian lényei, és "valahonnan" máshonnan jöttek.

>> **Sötét Umbra:** Az emberek haláltól való félelme alakíthatta ki ezt az Umbraréteget, ahol a halottak Kharon ladikján áthajóznak a Feledésbe. Hacsak nem annyira visszatartja valami őket, egy érzés, egy személy, egy tett, valami, aminek hatására a végső utazást nem tudják megtenni, és ragaszkodnak az ittléthez, bármilyen is lehet az a halál után. Itt bujdokolnak a Lidércek, akik nem engedik el a létezésüket, amíg csak kötődnek a valósághoz. Ez a hely kizárólag a halottak síkja, furcsa módon, itt csapott le ismét a Féreg, egy pusztító viharral, amely talán még veszélyesebbé teszi ezt a síkot, mint valaha is volt. A vámpírok ennek a síknak a Penumbráját képesek elérni.

>> **Álomzóna:** Az álmok a leghatalmasabb teremtményt jelképezik. Ezt a réteget úgy lehet elérni, hogy az Umbrában elalszik valaki, és álmodni kezd, és természetesen elhagyni a felébredéssel lehet. Ezen a síkon tényleg a képzelet a határ, viszont nagyon nehéz irányítani az álmok folyását. Sokan pont így próbálják ki magukat, hogy "akármilyen" helyzetben helyt tudnak-e állni.

Átnézés: Az áthaladás nélkül az érzékszerveket kiterjeszteni, illetve fókuszálni lehet a Fátyol túloldalán lévő dolgokra, és azt látja, hallja, szagolja, ami odaát van. Ilyenkor egy fekete-fehér képet kap az illető, amely körülbelül olyan homályos, hogy mondjuk egy újság lapján lévő szöveget már nem lehet elolvasni, a hallás is egy kissé visszhangos, torz, egyedül a szaglás ugyanolyan tökéletes, mintha ott lenne. Az ilyen koncentrált figyelem viszont azzal jár, hogy a konkrét környezetével elveszti ezalatt a kapcsolatot (sebződés tudja kirángatni). Az átnézéshez Umbrából a fizikai valóságba Gnózis (Fátyol ereje) teszt szükséges. Innen az Umbrába való átnézéshez viszont növelni a Fátyol erejét hárommal (max. 10-ig).

Elszakadás: Aki túl sokáig nem foglalkozik valamelyik oldalával, nem lép át az Umbrába, vagy pont fordítva, nem tér vissza, az hamarosan az Elszakadás érzésével szembesül. Ha több mint egy holdhónapot tölt az Umbrában, akkor kezd szellemyszerűvé válni, emlékezetkiesése lehet, hús és vér életét kezdi álomnak tekinteni, akár teljesen el is tűnhet a végén, a semmibe veszte, vagy Ős-szellemmé válik. Ha viszont az Umbrát kerüli túl sokáig, akkor egyre nehezebbé válik Gnózist visszanyernie, Adományait használni. Míg végül önerőből nem is képes majd átkelni, pedig az lenne a gyógyír.

Szellemek

Talán az a legérdekesebb a szellemekkel kapcsolatban (egy homid szemével), hogy nem teljesen rendelkeznek szabad akarattal, képtelenek természetükkkel ellentétesen viselkedni. Emellett köti őket még a szigorú szellemhierarchia, amelyből nincs kibúvó (állítólág). A hatalmasabb szellemek teremtik, illetve kivetülnek a rangban alacsonyabb szellemekben, ilyen mód patronálva őket. Mozgásukat tekintve repülve/lebegve 20 + Akarat métert tudnak egy körben megtenni. Kommunikáció szempontjából pedig saját nyelvük, illetve a szándékok megértésére szolgáló képességük van. A Szellemnyelv Adomány nélkül csak azokkal a szellemekkel lehet kommunikálni, amelyek ismerik a nyelveket, akár a garou nyelvet, akár emberi nyelveket is. Általában az az elfogadott, ha akár a szellem, akár a garou kéréssel közelíti meg a másikat, akkor ennek a gesztusnak a viszonzását is felajánlja - mint egy primitív cserekereskedelem, ezáltal jelezve, hogy igenis fontos szolgáltatásnak tartja a kérés teljesítését.

Természetesen a Patrónusok és a felettük álló entitások sokkal erősebbek, semhogy számokkal kifejezhetőek lennének, szóval ezek a dolgok elsősorban a Közszellemekre, és Szellemszolgákra vonatkoznak. Ezek a következő tulajdonságokkal rendelkeznek (az Umbrában):

Düh: A belső tűz, az élni akarásuk, körülbelül ez felel meg az Erő tulajdonságnak, például a sebzés kiszámításában.

Gnózis: A szellemi éberségük. Ez a tulajdonság felel meg a Szociális, illetve a Mentális értékcsoportoknak. Emellett a Bűbájok használatában is számít.

Akarat: Gondolataik és formáik feletti uralmukat jelenti ez a tulajdonság, mint az Ügyesség, vagy Kitartás. Ezzel hajtanak végre fizikainak tűnő tevékenységeket.

Esszencia: Általában a Dühének, Gnózisának és Akaratának összege. Ez jelzi a túlélési esélyeit. Ezek a sebszintjei. Ezeket elvesztve lassan kifakul, eltűnik, hogy később valahol máshol újraformálódhasson, ahogy lassan **Önkívület**ben visszagyűjti Esszenciáját. Hacsak nem kötik valamilyen fétisbe, vagy hordozóba, illetve nem pusztítják el a benne rejtőző Gnózisért.

Bűbájok: Ezek a szellemek Adományai. Sokan úgy tartják, hogy mindegyiknek megvan az Adomány változata, amelyet egy garou is meg tud tanulni. Általában a hatása igazodik a használó szellem tulajdonságaihoz, természetéhez.

>> **Általános Bűbájok:** ezekkel általában minden szellem rendelkezik, hacsak nem gyengítették le, vagy nem büntették meg.

- **Ösvényismeret:** Ezzel Ösvényt tudnak vágni szinte bárhova, illetve meg tudnak találni más által használt Ösvényeket. Gnózis (6) teszt.

- **Anyagi megjelenés:** Ahol a Fátyol ereje kisebb vagy egyenlő, mint a Gnózisértéke, ott képes manifesztálódni - szellemformáját anyagiasítva megjelenni a fizikai valóságban (10 sebszint). Általában gyűlölik használni ezt a Bűbajt.

- **Birtokérvény:** Általában a saját környezetükben történő dolgokról közvetlenül tudnak, sőt a terület földi megfelelőjében zajló dolgokról is egy Gnózis (6) tesztel. Ezzel a Bűbájjal viszont ha mondjuk egy egész területet felügyel, mondjuk egy erdőt vagy hasonló nagy kiterjedésű helyet, akkor érzékei azt is képesek felügyelni.

- **Újraformálódás:** Formájukat elvesztve sokkal gyorsabban tudnak mozogni, és ezt leggyakrabban menekülésre használják. Gnózis (6) teszt, és egy teljes kör az újraformálódáshoz.

>> **Speciális Bűbájok:** elég sok szellem rendelkezik ilyen Bűbájokkal.

- **Páncél:** Ezzel a Bűbájjal a szellem Gnózisának felével megegyező számú sebszintet képes elnyelni. Két Esszencia pontot elkölt, és a jelenet végéig hat.

- **Csapás:** Távolsági támadást tud indítani. Természetesen a hatás formája a szellem sajátosságaitól függ. Dühének felét okozza súlyosbított sebzésként, nincs szükség a támadás tesztelésére, de egy Esszenciapontba kerül.

- **Megtisztulás:** A Megtisztítás Rítusához hasonló Bűbáj, amely a környezetében lévő Féregbefolyást szünteti meg. Gnózis teszt szükséges, amelynek célszáma a rontó hatás erejétől függ. Általában valamilyen módon korlátozottan tudják alkalmazni, tehát például fákra tud megtisztítani.

- **Elektromos rendszerek irányítása:** Gnózisével képes hatni a környező elektromos eszközökre (3 - 9-es célszám a rendszer bonyolultságától függően).

- **Tűz szítása:** Sikeres Gnózis tesztel (3 - 9 célszáma a tűz méretétől függően) tüzet tud lobbantani. Természetesen kell hozzá valami, ami eléghe.

- **Szél keltése:** Szelet támaszt Gnózis tesztel (2 - 10 célszáma a szél nagyságától függően).

- **Áradás:** Egy Esszenciáért a környező vizek szintjét tudja megnövelni, egészen az áradásig.
- **Fagyasztás:** Drasztikus hőmérséklet csökkenést tudnak előidézni, egy Dűhpont a jelenet végéig történő elvesztésével. Tehát a csökkentett Dűh felét súlyosbított sebként kapják a jelenlevők. Néhány tűzszellem ennek az ellenpárját a Forralás Bűbájt alkalmazza.
- **Gyógyítás:** Gnózis (6) teszttel normál sebést, Gnózis (8) teszttel súlyosbított sebést képes gyógyítani a szellem (sikerfokszámnyit). Jelenetenként egy személyre egyszer alkalmazható.
- **Holdhíd nyitás:** A megadott célpontba (nem feltétlenül kell kaern-nek lenni ott). A max. távolság 1600 km.
- **Átnézés:** Képes a fizikai valóságba átnézni Fátyoltól függetlenül.
- **Alakváltás:** Bármilyen formába képes átváltozni, de csupán a kinézete változik. Egy konkrét személy megjelenítése Akarat (6) tesztet igényel.
- **Üvegzúzás:** A környezetben lévő üveget össze képes törni. Gnózis (6). Véletlenszerűen sebést is okozhat ezáltal.
- **Áramszünet:** Elektromos eszközökben áramszünetet okozhat. Gnózis (6).
- **Röpte:** Háromszoros sebességgel tud repülni az Umbrában.
- **Nyomkövetés:** Egy Esszencia elvesztéséért tévedhetetlen nyomkövetővé válik a jelenet erejéig az Umbrában.
- **Umbrarengés:** Az Umbra szövetét képes megrázni, aminek hatására, a környéken lévőket elesnek, és Dűh (6) sikerfok számú zúzott sebet elszenvedve.
- **Felhajtóerő:** Levegőbe tud emelni egy emberméretű dolgot sikeres Akarat (6) teszttel.

>> Féreg/Rontószellem Bűbájok: Féreg-szellemek rendelkezhetnek ilyen Bűbájokkal.

- **Rontó érintés:** Ha Akarat : Akarat szembeállított teszten felülmúlja ellenfelét, akkor amennyivel felülmúlta, annyi óráig annak negatív sajátosságai, viselkedésbeli elemei dominálnak.
- **Megrontás:** Gnózis : Akarat teszten, ha felülmúlja célpontját, akkor az akár még a Fátylon keresztül is meghallja a gonoszkodó sugallatát, és a szerint cselekszik.
- **Örjögés kiváltása:** Dűh (a célpont Akarata) teszten ha sikeres, akkor kiválthatja garou ellenfeléből az Örjögést.
- **Megszállás:** Képes megszállni valakit (akár nagy távolságról is), vagy valamit, ha sikeres egy Gnózis (a célpont Akarata) teszten. A sikerfok megadja, hogy mennyi ideig tart, hogy teljesen átvegye az uralmat (1 siker: 6 óra, 2: 3 óra, 3: 1 óra, 4: 15 perc, 5: 5 perc, 6+: azonnal). Eközben nem képes harcolni, máskülönben megszakad a megszállás. Az így megszállt személyek testében képes megvalósítani egyes sajátosságokat. Ezeket a megszállt embereket hívjuk Fomor-oknak.

>> Szövő Bűbájok: Szövő-szellemek rendelkezhetnek ilyen Bűbájokkal.

- **Behálózás:** Ezzel a Szövő mindennek formát adó hálójába béklyózhathatja ellenfelét. Amennyivel felülmúlja szembeállított Akarat: Dűh teszten, annnyival csökkennek Fizikai tulajdonságai (szellem esetén az Esszenciája). Ha nullára csökkenti, akkor teljesen mozgásképtelenné tette. Társai ugyan megpróbálhatják kiszabadítani, de valószínűleg nyers Vad energiát kell felhasználni ehhez.
- **Valóság rögzítés:** A Szövő hálóját fonva annak formáló hatását megerősítve az Umbrában egy Akarat (6) teszt sikerfokával erősebbé (annyival növeli az Esszenciáját, vagy plusz sebszintet ad) tud tenni egy szellemvilágbeli tárgyat, vagy lényt. Körülbelül egy napig tart a hatás. Összeadódóan nem lehet alkalmazni, még ha többen próbálnák sem.
- **Statikus szellemzaj:** A Fátyol erejét tudják 1 ponttal felerősíteni ezzel a Bűbájjal. Ha többen együtt hajtják végre, akkor maximum hárommal növelhetik a Fátyol szilárdságát. Folyamatosan a közelben kell lennie, hogy fenntartsa a zavarást, és ezalatt kettővel csökken minden AP-je.

>> Vad Bűbájok: Vad-szellemek rendelkezhetnek ilyen Bűbájokkal.

- **Valóság kijátszása:** Sikeres Gnózis teszttel a zavart kelthet a valóságként ismert szöveten, az Umbrabeli dolgok alakjának változtatásával. Például egy falon ajtót nyithat, stb. A változtatás időtartama, érdekessége, ötletessége befolyásolják a célszámot. A sikerfok a ténylegesen létrejövő változás fokát jelzi. Negatív AP esetén elveszít egy Esszencia pontot.
- **Nyomvesztés:** A környék kinézetét, az irányokat tudja annyira elváltoztatni, hogy szinte biztos legyen az eltévedés. Gnózis (6, vagy a Fátyol ereje közül a nagyobb) teszt.

Példa szellemek:

>> Természet szellemek: általában ezekkel a szellemekkel találkozhatnak legtöbbször, hisz ezek Gaia szinte mindenben való kivetülésének jelei, igaz egyre kevesebb aktív természetszellem népesíti be az Umbrát. Egykoron szinte mindennek aktív szelleme volt. Most viszont már túlságosan is csendessé vált, ahogy a fennmaradó természetszellemek nagyrésze is a pusztítások miatt Önkivületben gyűjtögetik vissza Esszenciájuk.

- **Állatszellemek:** ezek általában a fajtájuk idealizált példányai. A nekik bemutatott áldozat és tisztelet az illendő a rájuk történő vadászat esetén.

Őz: Akarat 4, Dűh 4, Gnózis 6, Esszencia 14

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás

Sólyom: Akarat 10, Dűh 6, Gnózis 5, Esszencia 21

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Röpte

Kigyó: Akarat 5, Dűh 6, Gnózis 8, Esszencia 19

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Bénító Tekintet (Árnyékúr [3])

- **Erdőgyermek (Glade Childe):** a fák szellemei. Értelmeszerűen helyhez kötöttek, és természetesen kihat a viselkedésükre, modorukra, hogy a fizikai valóságban milyen környezetben találhatók.

Akarat 7, Dűh 3, Gnózis 8, Esszencia változó (cserje 20, kifejllett 35, öreg 50+)

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Megtisztulás, Birtokérvék

- **Lune:** Luna apró ezüst, vagy kék színű csillámló fénypázmákként megjelenő Szellemzolgái. Érzelmek segítségével képesek kommunikálni a garoukkal (vagy Szellemnyelv). Általában barátságosak a garoukkal, ha azok nem túlságosan főnökösödnek, illetve ők nem épp a telihold mániákus hangulatában vannak.

Akarat 8, Dűh 4 (teliholdkor 8), Gnózis 7, Esszencia 19-23

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Holdhíd nyitás

- **Viharvarjak:** Villám nagyapa szolgálói. A totem szemei és fülei, folyamatos kapcsolatot tartva vele.

Akarat 9, Dűh 7, Gnózis 6, Esszencia 22

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Szél keltése, Nyomkövetés

- **Wendigo:** A totem avatár formájában egy kék bőrű nagy karmú, agyarú humanoidként jelenik meg. Szemei tűzben lobognak, és lábfejei helyén paták vannak. Vadászata során 80 km/h-val képes üldözni prédáját. A Kannibál Szellem Megidézése [4] Wendigo Adomány hívja.

Akarat 7, Dűh 10, Gnózis 5, Esszencia 32

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Csapás (Jég), Szél keltése, Fagyasztás, Nyomkövetés, Anyagi megjelenés

- **A Nagy Vadászat:** A Fiannák elemi csapása, A Hajtővadászat [5] Adomány, amit veszélyei miatt ritkán mernek alkalmazni. Inkább a Vad energiái, mintsem önálló szellemek.

A Vadász: A Vad Közszelleme. Magas, agancsokkal díszített ember, aki a kutyáit követi.

Akarat 10, Düh 10, Gnózis 5, Esszencia 40

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Páncél, Anyagi megjelenés, Nyomkövetés

A Vérebek: A Vadász Szellemszolgái, láttak már több mint húszat is együtt. Fekete bundájuk van, és zöldes fényben égő szemek. Fáradhatatlanok, és egy garou lupusz formájának sebességével játszva felveszik a versenyt.

Akarat 6, Düh 7, Gnózis 2, Esszencia 18

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Anyagi megjelenés, Nyomkövetés

- **Ős szellemek:** A garouk halálukig hűségesek Gaiahoz, törzsükhöz... és még azután is. Sok elhunyt garou sikeresen haza tud térni a törzsi umbrabirodalomába (a Végső Búcsú Rítusa), vagy Hordájához olyan ragaszkodó, hogy a kaernben marad, esetleg fétisbe is kötik, és onnan figyelhet leszármazottaira, őket segítve. Velük találkozáskor általában segítőkészek, de saját vérvonalával kapcsolatban minden esetben részrehajló. A leszármazottak pedig az Ősök háttérrel kérhetik segítségüket. Nem csak garouknak vannak Ős szellemei, ritka esetben akár egy elhunyt Rokonvér is ilyen státuszba emelkedhet. Erejüket nem csak az életben elért eredményeik, de a fennmaradni akarásuk ereje is meghatározza. Ezáltal nagyon változatos tulajdonságokkal rendelkezhetnek. Egy példa:

Akarat 6, Düh 8, Gnózis 7, Esszencia 21

Bűbájok: utalnak az életben szerzett eredetbeli, holdállás, és törzsi Adományaira.

- **Elementálok:** A dolgokat felépítő alapelemek nyers, szellem-megtestesülései. Évszázadokig csak a Levegő, Tűz, Föld, vagy Víz elementálokkal lehetett találkozni. Az utóbbi időben egyre több újszerű elemi entitást azonosítottak (elektromosság, műanyag, stb.). Erejük nagyban függ attól, milyen koncentrált formában vannak jelen. Néhány példa elementál Szellemszolgá:

Levegő: Manifesztálódva szinte csak a benne kavargó szennyező anyagok (por, füst) miatt látszik.

Akarat 3, Düh 8, Gnózis 7, Esszencia 18

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Szél keltése, Felhajtóerő

Tűz: Általában kavargó tűzoszlopként jelennek meg.

Akarat 5, Düh 10, Gnózis 5, Esszencia 20

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Csapás (Tűz), Tűz szítása

Föld: Szikladarabokból felépülő humanoid forma.

Akarat 10, Düh 4, Gnózis 5, Esszencia 20

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Páncél, Anyagi megjelenés, Umbrarengés

Víz: A gravitációt meghazudtoló módon humanoid formában lévő víz.

Akarat 6, Düh 4, Gnózis 10, Esszencia 20

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Megtisztulás, Gyógyítás, Áradás

Üveg: Üvegszilánkok nagyjából emberi formába összeállva.

Akarat 4, Düh 7, Gnózis 7, Esszencia 18

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Csapás (Üvegszilánkok), Anyagi megjelenés, Üvegűzés

Elektromosság: Elektromos kisülés, Szent Elmo tüze, illetve gömbvillám formában láthatók.

Akarat 6, Düh 7, Gnózis 5, Esszencia 18

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Csapás (Villám), Elektromos rendszerek irányítása, Áramszünet

Fém: Fémszobrok, sétáló lovagi páncélok formájában jelenhetnek meg.

Akarat 10, Düh 5, Gnózis 4, Esszencia 20

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Anyagi megjelenés, Páncél, Csapás (Repesz)

Műanyag: Láttak már műanyag akciódhős baba formájában is, de inkább a különböző ilyen alapanyagú termékek összeolvasztott-forrasztott emberszerű alakjában lehet vele összefutni.

Akarat 8, Düh 6, Gnózis 5, Esszencia 19

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Anyagi megjelenés, Páncél, Alakváltás, Státikus szellemzaj

- **Megrontott elementálok:** a klasszikus négy elem Féregfertőzött változatai.

Hogling (Szmog/Levegő): Akarat 3, Düh 8, Gnózis 7, Esszencia 20

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Anyagi megjelenés, Szél keltése, Felhajtóerő, Rontó érintés

Furmling (Féregtűz/Tűz): Akarat 5, Düh 9, Gnózis 5, Esszencia 20

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Csapás (Féregtűz), Tűz szítása, Rontó érintés

H'rugglings (Iszap/Föld): Akarat 9, Düh 4, Gnózis 5, Esszencia 20

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Csapás (Salak), Anyagi megjelenés, Umbrarengés, Rontó érintés

Wakshaani (Méreg/Víz): Akarat 3, Düh 3, Gnózis 7, Esszencia 20

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Áradás, Anyagi megjelenés, Rontó érintés

Szövőszellemek: általában pókszerű lények, illetve geometriai formák. Szaguk általában steril benyomást hagy.

Sztázis vektor: Tökéletes geometriai formákként megjelenő, a kihágásokat (a Szövő szabályai alól) kijavítani tervezett szellem. Speciális Bűbájával, a Sztázissal a Vad energiáit gyengíti (Akarat : Akarat az alakváltások visszaállítására), a Fátylat erősíti (Akarat (6) 2 sikerenként egyel), a kihágókat próbálja eliminálni (Behálózás), hogy visszaállítsa a rendet.

Akarat 10, Düh 6, Gnózis 10, Esszencia 26

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Anyagi megjelenés, Behálózás, Valóság rögzítése, Sztázis

Minta-Pók: A legszámosabb Szövőszellem. Fáradhatatlanul szövik a Minta-Hálót, a Szövő szabályrendszerét. Munkát végző szellemek, de ellenségesen reagálnak, ha a hálójukat valaki megrongálja.

Akarat 6, Düh 4, Gnózis 6, Esszencia 16

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Behálózás, Valóság rögzítése

Vadász-Pók: Robotszerű pókok, amelyek pengékkel, lézerekkel, lángszórókkal, stb. technikai fegyverekkel lehetnek felszerelve. Ha több ilyen egység lett egy feladatra állítva, akkor tökéletes bolystratégiával támadhatnak.

Akarat 8, Düh 10, Gnózis 6, Esszencia 24

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Anyagi megjelenés, Valóság rögzítése, Nyomkövetés, Csapás (Villám)

Vadszellemek: Általában a Mély umbrában találhatóak, ritkán merészkednek közel a Szövő Minta-Hálójához. Általában kavargó szín, fény, és szag áradatok.

Vortex: A legerősebb Vadszellemek, olyan örülten kavargó plazma kavalkád, amelybe nézve rövid időn belül fejfájás, szédülés veszi úrrá magát a személyen. Még a garouk is félik kaotikus tetteit.

Akarat 8, Düh 8, Gnózis 10, Esszencia 26

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Anyagi megjelenés, Valóság kijátszása, Alakváltás, Nyomvesztés

Kisebb Vadszellem (Lesser Wyldling): Jóval gyengébbek a Vortexeknél, de legalább annyira kiszámíthatatlanok, megbízhatatlanok. Kifejezetten nehéz velük üzletelni.

Akarat 4, Düh 7, Gnózis 6, Esszencia 40

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Anyagi megjelenés, Valóság kijátszása, Alakváltás

Féregszellemek: A Rontószellemek rengeteg változatukban mind a Férget szolgálják. Vonzódnak a sötét és pusztító érzelmekhez. Ha az Anyagi megjelenés Bűbájukat alkalmazzák, akkor olyan rettenetes formákban jelennek meg, amely a Delíriumhoz hasonló pánikot kelt a megpillantóiban. A legtöbb rendelkezik a Megszállás Bűbájával, és általában velük végeztetik a piszkos munkát. Egy dologra kell figyelni, túl kényelmes lenne az a gondolat, hogy minden emberi gonoszságért a Rontószellemek a felelősek! Ők csak felfedezik a rejtőző gonoszt, és felerősítik. Inkább parazitaként, mint a gonoszság forrásaként kell rájuk gondolni. Sokszor egy Rontószellem nem is volna képes olyan szörnyűségeket kitalálni, amire egy ember képes...

A Rettenet Árnyai (Nexus Crawler): Talán az egyik legerősebb, a Férget szolgáló entitások közül. Jelenlétük magában is lassan felemészti, rongálja a körülötte lévő valóság szövetét. Természetes formájukban csupán egy sötét árnyalként a levegőben, egy zúgó, libabőröztető hangként, egy beteg, romlott szagként vannak jelen. Emellett a legszörnyűsebb formákban képes megjelenni, amely ha manifesztálódik, akkor az emberekben a delíriumhoz hasonló hatást vált ki, de a garoura is hathat, ha az nem ér el sikert egy Akarat (6) teszten, Róka-örjöngésben törnek ki. Valamilyen idegen módon intelligensek, bár gondolkodásuk teljesen távol áll az evilágítól. Taktikus támadásra nem képes, vagy legalábbis mi nem valószínű, hogy megfontoltnak vélnék. Még a többi rontószellem is bizonytalanul érzi magát a közelében. Speciális Bűbája a Valóság kifacsarása, amivel, mint az entrópia megtestesülése, Akarat (7) tesztel kedve szerint változtathatja a környezetét, vagy konkrét célpontjait. Sikerektől függően egyre erősebb hatásokat érhet el (hőmérséklet, kinézet, anyag, stb.). Entrópiacsapásai 3-6 súlyosbított sebszintet okoznak.

Akarat 6, Düh 10, Gnózis 10, Esszencia 26

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Anyagi megjelenés (17 sebszinttel), Valóság kifacsarása, Csapás (Entrópia)

Elmeromboló (Psychomachiae): A félelem, a rettegés, és az iszonyat, és gyűlölködés erején élősködő szellemek. Egyedülálló, magányos áldozatokat keresnek, és ezeket a sötét érzések (amiket nem tudnak előidézni, csak felerősíteni) alapján készítetik mindenféle gonoszságra. Anyagiasodva a horrorfilmek szereplői csupán estimesének tűnnek.

Akarat 7, Düh 10, Gnózis 8, Esszencia 25 (+1 minden a megszállt személy által elkövetett gyilkosságért)

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Anyagi megjelenés, Megrontás, Megszállás

Pusztító (Scrag): A gyilkolás szellemei. A Féreg harcos-szellemeinek kasztjába tartoznak. Némileg még az umbrában is anyagtalan zombiknak tűnnek éles karmokkal és agyarakkal. Örjöngő mámort okoz nekik mások megsemmisítése, és szinte a halál pillanatának élnek. Igencsak furcsa módon tudnak anyagiasodni, ugyanis nem képesek normálisan átkelni a Fátylon. Viszont ha megszállnak valakit, akkor az 48 óra múlva Pusztítóvá alakul (hacsak nem űzik ki belőle, vagy tisztítják meg valahogy). Az átalakulás hatására zombiszerű kinézete lesz, robbanékony hangulata, és éhezni fog a véres húrra. Ha a Pusztító elhagyja a testet (mielőtt beteljesedik az átalakulás), akkor az visszaalakul, és szembesül a tetteivel (tökéletesen emlékszik rá).

Akarat 6, Düh 6, Gnózis 4, Esszencia 20

Bűbájok: Ösvényismeret, Újraformálódás, Örjöngés kiváltása, Megszállás

Fétisek, Hordozók

A garouk képesek előre elkészített tárgyakba - fétisekbe szellemeket kötni. A fétis birtokosa képes megidézni a szellem erejét a tárgyon keresztül. Természetesen függ a szellem természetétől, hogy mire képes. A vérfarkasok nagyra becsülik ezeket az eszközöket, hisz őket is köti az ősi egység, amely szerint a szellemek csak addig szolgálnak ilyen formában, amíg a megfelelő tiszteletet megkapják. Sajnos a Fekete Spirál Táncosok is képesek Rontószellemeket saját fétiseikbe kötni...

A legtöbb fétist természetes anyagokból készítik, mint fa, vagy agyag, bár néhány Üvegjáró fétisnek inkább technikai eszközök az alapanyagai. A legtöbbet tollakkal, gyöngyökkel, vésetekkel díszítik, a benne lakozó szellem tiszteletére. Vannak amik ténylegesen fegyverekként szolgálnak, lándzsák, nyilak, vagy akár a különleges ezüst Klaive-ek.

Minden fétist a Fétis Ritusával készítenek. Ehhez szinte minden esetben egy saját akaratából jelentkező szellem kell. De egyesek akár a szellem akarata ellenére is örökre belebéklyózzhatják. Ezek a fétisek szinte mindig lázadóak, és a garouk szemében átkozottnak minősülnek. Egy konkrét fétis, vagy hordozó elkészítéséhez annak céljához megfelelő szellemet kell megnyerni. A fétisekbe kötött szellemek szinte minden esetben Szellemszolgák.

Hogy egy fétis használhassunk, előbb hozzá kell hangolódni /Gnózis teszt/. Sikeres ráhangolódás után a fétis és viselője spirituálisan összekapcsolódik, amely kötés olyan erős, hogy a Tellurian területén bárhova magával viheti, illetve tisztában lesz a fétis erejével. A ráhangolódás célszáma a fétis Gnózis-ereje. Ha sikeresen ráhangolódott, akkor használhatja a fétist, máskülönben nemcsak hogy nem használhatja, de még ahhoz, hogy újra megpróbálhasson ráhangolódni, jobban meg kell ismernie a tárolt szellemet, ki kell békülnie vele. A ráhangolódás emellett még hozzá is rendeli a fétist a viselőjéhez, mintha Talizmán Ajánlás Ritusát alkalmazták volna, de mivel saját Gnózis értékkel rendelkezik, így nem számít bele az összesen hozzárendelt tárgyak számába.

Ha a viselő használni akarja a fétis egy hatalmát, akkor sikeres Gnózis teszt szükséges az aktiváláshoz (célszáma a fétis Gnózis-ereje). Illetve ez kiváltható egy ideiglenes Gnózispont elköltésével.

A Hordozók a fétisek egyszerűbb változatai, amelyeket könnyebb előállítani és használni is. Ezek is szellemeket tároló tárgyak, Gnózis tesztel aktiválhatóak (de nem kell ráhangolódni), viszont csak egyszer használhatóak. Miután betölti szerepét, a tárolt szellem kiszabadul, és a tárgy elveszti speciális erejét. Bárki, akinek van Gnózis hatalma képes használni hordozókat. A Megkötés Ritusával lehet ezeket előállítani. Egy garou ha ismeri ezt a rítust, akár rábeszéléssel, akár erőszakkal a tárgyba kötni a szellemeket megsemmisítésük helyett (hisz effektíve az Esszenciáját le kell rombolni, vagy a szellemnek kell feláldozni). A hordozókba akaratauk ellenére kényszerítést annyira azért nem tartják főben járó bűnnek, hiszen egy használat után kiszabadul belőle. A hordozó Gnózis-ereje a megkötött szellem Gnózisa lesz. Hordozók esetén akár többet is létre lehet hozni egy megkötéssel. Felhasználásukig megőrzik erejüket.

Példafétisek: Mindegyiknek van egy szintje, ami meghatározza induló karakter esetén, hányas Fétis Háttér kell hozzá, illetve egy Gnózis érték, ami a ráhangolódási/aktiválási célszámot határozza meg. Az aktiválási körben nem használható Dühpont. A Hordozó sokkal gyakoribbak, könnyebben előállíthatóak, viszont erejük is jóval gyengébb(nek tűnhet), hisz csupán egyszer használhatóak.

Fétisek:

Majombőr: Szint: 1, Gnózis: 6

Elégge gusztustalan, de metiszeknek, és lupuszoknak nagy segítséget tud nyújtani igazi valójuk elrejtésében. Aktiválva - ezt a majom (vagy ember) bőrdarabot, amire egy speciális garou karomjel van tetoválva - használója homid formáját egy homid garouéhoz teszi hasonlatossá. Nem okoz súlyosbított sebet az ezüst érintése, viszont nem is képes regenerálni ebben a formában. Egy homid őszellemet kell a fétisbe kötni.

Harmónia furulya: Szint: 1, Gnózis: 5

Ezt a kicsi furulyát énekesmadarak tollaival szokták díszíteni. Aktiválva és játszva rajta (Int + Előadás teszt) olyan nyugtató dallamok hallatszanak, amelyek békét, nyugalmat keltenek a hallgatói szívében. Ha a hallgatónak van Dühértéke, akkor egy Düh dobással ellenállhat a hatásnak, máskülönben automatikusan elveti a támadó gondolatokat. Védekezni természetesen normálisan tudnak. A hatás csak addig tart, amíg szól a furulya. Béke, nyugalom, víz, vagy madár szellemet kell kötni.

Szelleminga: Szint: 2, Gnózis: 5

Egy emberi hajszálra kötött acél inga. Aktiválva egy konkrét szellemre (és kizárólag szellemre) koncentrálva az inga a szellem irányába leng ki. Egy ragadozó szellemet, vagy egy olyat, akinek megvan a Nyomkövetés Bűbája kel hozzákötni.

Rontószellem-álca: Szint: 3, Gnózis: 7

Egy rontószellem egy kis darabja rongyba csavarva, amulettként hordva. Aktiválva a közelben lévő ellenséges szellemek, különösen a Rontószellemek úgy tekintenek a viselőre, mintha közéjük tartozna. Természetesen az ellenséges viselkedés azonnal megszakítja a hatást. Patrónusok, vagy még hatalmasabb szellemekre nem hat.

Agyar-tör: Szint: 3, Gnózis: 6

Minden esetben valamilyen nagy állat agyarából faragják ezeket a töröket. Sikeres támadás után aktiválhatja, és a tör még jobban "beleharap" a sebbe - az okozott sebzést *megduplázva* (tehát a sebző AP-t egyszerűen ne felezd). Súlyosbított sebet okoz. Kígyó, háború, fájdalom, halál szellemet kell hozzákötni.

Holdárnyék: Szint: 3, Gnózis: 7

Félhold formájú kicsi, arany medál. Éjjel ha aktiválják, a sikerfok számú percre eltűnik a viselője. Sem a normál lények, sem a szellemek nem képesek ezalatt észlelni, kivéve tapintással. A hatóidő leteltéig, illetve a megszüntetéséig tart. Egy Lunét, kaméleon, illúzió, vagy árnyék szellemet kell hozzákötni.

Menedék csengettyűje: Szint: 3, Gnózis: 6

Ennek a kis csengettyűnek a hangjait a szél viszi szét, ha aktiváljuk. Hatására 30 méteren belül nem anyagiasodhat egy szellem sem, hacsaknem kifejezetten kéri rá. Általában a kaerneket is védik ilyenekkel, illetve sok esetben a terhes rokonvérek házát is. A védelem valamilyen szellemét kell hozzákötni, mint például a teknősbékát.

Klaive: Szint: 4, Gnózis: 6

Kifejezetten garou fegyver, amelyet akár homid formában, akár krinosz formában is használhat. A legtisztább ezüsből készül ez a fétis tör (emiatt egyel kisebbnek minősül a viselő Gnózis értéke). Egy háború szellem van hozzákötve, általa a garou ellenségein súlyosbított sebet tud okozni vele. Egy másik garou ellen használni eléggé nagy jelentőségű esemény, mert ezek a párbajok általában halálra mennek. Nem csak török lehetnek, sok törzs saját fegyvereiből készít Klaive-eket (Fúriák kétféle csatabárdokat, Wendigók lándzsákat, Fiannák hatalmas szekercéket, Üvegjárók modern fegyvereiket, Csontrágók fénytelen, rejthető pengéket, stb.). Egyet nem szabad elfelejteni, ezek szent fegyvereknek minősülnek.

Egy-közületek: Szint: 4, Gnózis: 6

Ez egy borostyánmedál, amiben egy emberi hajszál van rabul ejtve. Aktiválva a viselőt megpillantók azt hiszik, hogy teljesen normális emberre tekintenek, annak formájától függetlenül. Természetesen a tevékenységeit nem leplezi, ha így kitépi fogaival valakinek a torkát, akkor egy pszichopata-kannibál gyilkosnak fogják tartani. Egy illúzió, vagy tréfa szellemét kell hozzákötni.

Szellem síp: Szint: 4, Gnózis: 8

Aktiválva és belefújva ez az csontszínű síp elképesztő fájdalmat okoz a használó látószögében lévő szellemeknek. Gnózis tesztrel felülmúlva az aktiválás sikerfokát maradni tudnak, máskülönben menekülnek a sívító hang elől. Ez egy irányított hatás, tehát a mögötte lévőket nem érinti. Örület, vagy viszály szellemet kell belekötni.

Grand Klaive: Szint: 5, Gnózis: 7

A leghatalmasabb hősök pengéi. Ezek a kardnagyságú ezüsfegyverek hatalmas sebeket okozhatnak. Két ponttal csökken a viselő Gnózisértéke a nagy mennyiségű ezüst miatt. Ugyanúgy egy háború szellem van hozzákötve, hogy súlyosbított sebet tudjon okozni. Sok esetben tradicionális útja van egy ilyen fegyvernek szülőről gyermekekre vándorol Árnyékúr, Fianna, vagy Ezüst Agyar garouk között. Emellett sok esetben egy második szellem is bele van kötve, mondjuk egy tűz szellem, aki sebelyelés pontokat ad a viselőnek aktiválás után, vagy egy őszellem, aki ismeretpontokat adhat. Nem akárki hordhat ilyen fegyvert magánál.

Hordozók:

Rontáskövető nyilak: Gnózis: 4

Ezek az obszidián hegyű nyilak rontószellem nyomkövetőként működnek. Kilőve automatikusan találják, még ha nem is látszott a rontószellem. 3 súlyosbított sebet okoznak. Olyan fájdalmas a találatuk, hogy üvöltésben törnek ki. Sok Féregszellem képes megérezni, és akkor nem várnak a kilövésükre. Háború, levegő, vagy fájdalom szellemet kell hozzákötni a nyilakhoz.

Beszédes Hólkak: Gnózis: 6

Egy kis üvegcsében tárolt por, amit ha aktiválva egy (nemrég) elhunyt testére szórnak, akkor annak szellemével lehet még egy rövid ideig kommunikálni. A Halkléptűek gyakran adnak ifjaiknak ilyet, hogy több tudáshoz juthassanak. Halál, kommunikáció, vagy jóslás szellemét kell hozzákötni.

Holdsugár: Gnózis: 8

Egy apró kristályban felfogott holdfény. Umbrabeli utazáskor aktiválva, ameddig nála van, addig az útja biztonságos lesz, mentes a véletlenszerű balesetektől. Célba érve a kristály porrá hullik. Természetesen ha valaki már eleve követte, akkor az ellen hatástalan. Egy Lune ereje kell ehhez a hordozóhoz.

Holdjel: Gnózis: 5

Egy apró viaszpecsét, amely a holdat ábrázolja. Aktiválva és egy alakváltó (nem csak garou) elé dobva, az ha nem ér el sikert egy Akarat (7) teszten, akkor automatikusan az állati formájába (garouknál lupusz) alakul. Fekete Spirál Táncosokra is hat. Egy Lune, bármilyen vadszellem, vagy egy farkas szelleme kell hozzá.

Éj-esszencia: Gnózis: 5

A sötét éjszaka megfoghatóvá téve - folyékony formában. Lenyelve, és aktiválva a használója teste egy lesz az éj árnyai közül, így sötétségben szinte teljesen láthatatlanná válik. Csak ha valaki konkrétan keresi, akkor jogosul Érzékelés tesztre. Hatása egy óráig tart. Egy éj, vagy sötétség szellemet kell ebbe az italba kötni.

Féregpikkely: Gnózis: 8

Egy kemény tárgyba karcolva ez a jel némi védelmet jelent a Féreg hatalmával szemben. Aktiválva a közelben lévő Férget szolgáló lények igaz formájukba kénytelenek alakulni. Sokan úgy tartják, hogy a használata felhívja a Féreg figyelmét, mindenesetre felhasználva a tárgy zöldes izzás során porrá omlik. Egy Féreg szellemet kell megkötni hozzá.

Kaern-ek - Gaia templomai:

Ősidőktől fogva a garouk megfigyelték, keresték és védték Gaianak azon pontjait, ahol, a nap és a napkitörésekhez hasonlóan, Gaia spirituális ereje a valóságban is szinte kézzelfogható. Ley vonalak mentén, ősi temetők körül, megmagyarázhatatlan természeti formák közelében, a legtisztább természetben, misztikus csomópontokban sokkal erősebb a misztikus erő, amely még a Fátyol erejét is nagyban gyengíti. Gaia fizikai kivetülései, a jel, hogy még van miért küzdeni. A garouk sok ilyen pontot saját birtokuknak tekintenek - és kaern-nek neveznek. Számukra ezek a templomok, a hitük, világnézetük, céljaik, örömteli pillanataik, és társadalmuk központjai, emellett Gaia utolsó háborújának pontjai. Sokan itt élnek, teljes életüket a védelmének szánva, míg mások számára a biztos pontot jelentik, a horgonyt a mindennapi élet háborgó tengerén. Társadalmuk alapegységeit tekintve, amíg egy falka a családot jelenti, addig a kaern és a horda a biztonságos otthont és a rokonságot. Más természetfeletti lény is kutatja ezen helyeket, és természetesen ezek a fő célpontjai a Féreg támadásainak is, sok ilyen helyet elfoglaltak már a Fekete Spirál Táncosok. Ezek a pontok megfertőzve, a Féreg erejét sugározzák, és a legnagyobb veszteséget jelentik a garouk számára. A legnagyobbat. Míg régebben a Féreg kaernjei a föld alatt, barlangokban, elzárt helyeken voltak, addig ma a veszélyes hulladék temetők, és a városi horrorlegendák poklai mind táptalaj a megrontásra. Valamilyen szinten pedig az összes olyan hely, ahol a Fátyol ereje hatalmas, az tekinthető a Szövő kaernjének.

Előfordulhat, hogy egy törzs irányítja a kaernt, de az is, hogy több törzsbe tartozó garou "osztózik" rajta. Vannak olyanok, amelyeket a legelszántabb védekezés ellenére is a növekvő civilizációs terjeszkedés beolvaszt magába, ezek a városi kaernek, amelyek ugyan gyengébben, de továbbra is be képesek tölteni funkciójukat. Ezek védelme talán még fontosabb, hisz a veszélyhez is közelebb vannak, igaz a legnagyobb óvatossággal kell eljárni.

Általában a kaernnek van egy specifikus funkciója, illetve szellemi aspektusa (gyógyítás, düh, gnózis, akarat, háború, látomások, bölcsesség, város, stb.). Az ilyen természetű szellemek is gyakran a közelben tartózkodnak, akár maga a kaern is létre hozhatott néhányat. Mindegyik kaernnek van egy effektív szintje, ami egyrészt a tárolt energiát, másrészt a kiterjedést, illetve a környéken élő garou populációt is meghatározhatja.

>> Szint 1, Fátyol 4, 4-10 garou, 0.8 km² vagy (általában jóval) kisebb alapterület, max. Holdhíd távolság: 1600 km

Előny: kevesebb garouval kell versengeni; kevés falkák közötti politizálás; jó esély, hogy a játékos karakter tölthet be valamilyen horda pozíciót; a Féreg szövetségesei valószínűleg nem tudnak a létezéséről

Hátrány: kevéske nyers erő; a kisméretű alapterület miatt valószínűleg (szinte) semmi hely nem jut a farkas rokonvéreknek

>> Szint 2, Fátyol 4, 8-15 garou, 1.4 km² alapterület, max. Holdhíd távolság: 3200 km

Előny: még mindig kevés belső politika; a falkáknak valószínűleg már jut megfelelő totem

Hátrány: korlátozott nyers erő; kevés hely; kevés védő

>> Szint 3, Fátyol 3, 10-20 garou, 2.8 km² alapterület, max. Holdhíd távolság: 4800 km

Előny: jelentős nyers erő forrása; hordatársak között erős szövetségeseik; könnyen elérhető tanárok illetve szellemek

Hátrány: kis esély horda pozíció betöltésére; elég nagy ahhoz, hogy a védelem gondot okozzon; a Féreg feltehetően tud a létezéséről; kezd nehézkessé válni a fenntartása, bővítése

>> Szint 4, Fátyol 3, 15-30 garou, 3,2 km² alapterület, max. Holdhíd távolság: 9600 km

Előny: nagyon erős kaern, változatos képességekkel; hatalmas szövetségeseik, mentorok

Hátrány: Több jelenlevő, mint szállás; a Féreg célba vette már; sok falkán belüli, és törzsi politizálások; korlátozott elérhetőségű erőforrások

>> Szint 5, Fátyol 2, 25-40 garou, 4 km² vagy nagyobb alapterület, max. Holdhíd távolság: 16000 km

Előny: védelmére nagy számú garou érkezik

Hátrány: nagyméretű alapterület; erőforrásoktól függően nagy garou populáció; a hordavezérek kis figyelmet szentelnek a kölyköknek; Féreglénnyek folyamatosan támadást hajtanak végre, illetve tervezik; lehetetlen elrejtetni

Az említett garou populációt természetesen kiegészítik a rokonvérek (2-10-szer annyian vannak). A garouk körülbelül a fele található egy időben ott. "Ha kevesebb, akkor nem védik eléggé, ha több, akkor nem küld elég harcost az ellenségre". Van aki feladta normál életét, de van aki munkába jár, hogy pénzt hozzon, információkat szerezzen, felügyeljen, megfigyeljen, stb. Ahol sokan vannak, ott a pozíciókat akár több személy is elláthatja, illetve ahol kevesen, ott esetleg egy személy több dologért lehet felelős.

A kaern felépítése: a kaern szíve (egy fa, barlang, forrás, szikla, stb.) az, ahol a spirituális energia legkoncentráltabban összpontosul, ezen a helyen egyszerűen nincs Fátyol! Minden garou érzi már azt is, ahogy átlépi a kaern határait. A garouk elvileg élhetnek a kaern határain belül, de nagyon kevés rokonvér kapja meg a lehetőséget, hogy hosszabb időt ott töltsön, és öneik is elfogadható indokot kell szolgáltatniuk. Megtalálható még a *tanácskozhely*, ahol a garouk gyűlései zajlanak, külön helye van az *Elhunyt Hősök síremlékeinek*, illetve a domináns törzs is sok esetben saját területet jelöl ki (fegyverraktár, legendák tisztása, párbajtér, stb.).

Horda pozíciók:

Öregek Tanácsa: 3-13 Öreg, általában egy philodox vezeti

Hordavezér: az egész horda feje, "a törvény"

Őrzők és a Kapitány: a kaern védelmi ereje, mindig ott tartózkodnak

Rítusok Mestere: a horda életében ő vezeti a rítusokat, esetleg tanítja is, vagy jóváhagyja a használatukat

Kapuőr: a Holdhidak használatának engedélyezője, felügyelője

A Föld Figyelője: a kaern környékének tisztaságáért, és szépségéért felelős

Párbajok Mestere: a párbajok levezetője (legyen az harc, vagy akár szóbeli vita), és bírója

Alomanya, -apa: ő(k) felügyelnek az ifjakra, és a beavatás előtti kölyköket tanítják

Harano: Megmagyarázhatatlan, komor és lehangolt hangulat, vágyakozás megnevezhetetlen dolgok iránt, olyan dolgok gyászolása, amik még nem is vesztek el. Egyesek szerint egyfajta depresszió, amibe Gaia szenvedésén elmélkedve eshetünk. Minden jelenetben Akarat (7) teszt szükséges (vagy 1A elköltése), ha sikertelen, akkor minden AP érték felezettnek számít. Különleges sikerélmény esetén Akarat (10) tesztet kell tenni, és ha sikeres az is, akkor ki tud szabadulni ebből a spirituális letörtségből (+1 állandó Akarat pontot nyer ezáltal). Ha már egyszer áldozatául esett, akkor minden holdhónapban, amikor Luna fénye nem látszik (újhold) Akarat (5) teszt szükséges azt eldönteni, hogy visszaesik-e (sikertelen teszt esetén). Ekkor még ha ki is tud valahogy újra kecmeregni ebből az állapotból, nem kap újabb Akarat pontot.

Élő szerepjáték

Általános vezérelvek: amik persze olyanok, hogy minden normális ember természetesnek veszi... de a többiek számára.

"Ne csalj!" mert az egy utolsó piti kifogás, hogy anélkül a karakter meghalna, meg rosszabb helyzetbe kerül, meg bla-bla. Ha nem tudod jó szerepjátékkal ellensúlyozni a véletlen sötétebbik arcát, és/vagy nem látod meg a mentőöveket, akkor ez a karakter sorsa, és ne változtass rajta önkényesen. Ne élj vissza a VT-vel se.

"Csak jelképesen" mert sem balesetekre nincs szükség, sem arra, hogy bizonyos helyekről kitiltsanak minket. Az se kell, hogy egy erdei túra alatt egy hangulatos farkasüvöltésre valami kocavadász lepuffantson valakit, és az se, hogy a rend őrei elővegyenek egy városi helyszínen, hogy mi ez a randalírozás.

"Ez csak játék" és aki nem így vélekedik, az magának is, és a többi játékosátársának is csak bajt okoz. Akadályozza és ellehetetleníti a jó szórakozás lehetőségét.

Résztvevők:

JK: azaz a Játékos-Karakter, aki az adott helyszínen a dolgok alakulásában a saját karakterét alakítva tud részt venni.

NJK: vagyis a Nem-Játékos-Karakter, amelyet vagy a Szervező, vagy egy másik, de nem JK-ként jelen lévő személy formál meg.

Szervező/Moderátor: azok a személyek, akik a játék lefolyásáért valamilyen szinten felelnek. Legyen szó egy kalandszál bemeséléséről, az általános mesélői feladatokról, vagy akár a játékegyensúly fenntartásáról. Természetes, hogy kisebb számban lesznek jelen, mint a JK-k, így bizonyos esetekben elvárható, hogy apróbb-cseprőbb dolgokat a játékosok is le tudják "vezényelni" egymás között.

Jelzések:

"Szervező" - amikor nem apróbb-cseprőbb dolgokról van szó, de épp máshol van: értelemszerűen vagy szól valaki neki, vagy magasba tartott ökölbe szorított kéz jelzi, hogy valaki ugyan bukkanjon már ott fel, de sürgősen. Ha látótávolságon kívül van, akkor mindenki megáll, és egy önkéntes szalad... :-). Azt, hogy egy szervező most épp alakít valakit, vagy csak hallgatja/moderálja az eseményeket a formákat jelző lapok megfordításával tudja jelezni. Nagyjából egybe esik a körökre bontott helyzetbe lépést jelölő "Akció" bejelentéssel, és az abban való résztvételt jelző mozdulattal.

"In-Out" - azaz, hogy játékon belüli vagy kívüli helyzet van. Amennyiben van kijelölt Out-os hely, akkor ott lehet csak dumálni... minden más, a játékhoz tartozó terület In-es, ha egy ilyen helyen ott akar valaki tartózkodni, vagy átsétálni, vagy bármi, akkor a kezét a szája elé teszi, magának is jelezve, hogy nem is lehet hozzáfűznivalója.

"Umbra" - az átnézés nagyon egyszerűen a szemet árnyékoló kézzel (indián-lesi-láthatárt) jelezhető. Az átlépés folyamatát meg magad előtt történő mutatóujjal végrehajtott körözés (trafipax) jelzi. Az umbrában való tartózkodást egy piros tárggyal jelölöd (úttörőnyakkendő, karpánt, akármilyen, de jól látható legyen, illetve ne lehessen félreérteni) - alternatíva erre, hogyha csak egy rövid időre vagy odaát, illetve épp nem hoztad a piros cuccod, hogy két ujjad közül kukucskálsz (John Travolta a Ponyvaregényben).

"Formák" - hozzávalók: egy nyaklánc hosszúságú bőrszík, spárpa, akármilyen, amire két kulcskarikát felfűzöl és a nyakadba akasztod; emellett az öt forma képét (vagy felőlem akár forma nevét is ráírhatod) külön névjegykártya nagyságban elkészítet/kinyomtatod (láthatóságra figyelsz), nejlontasakba rakod, vagy átcelluxozod, és két lyukat vágasz rajtuk; ezeket felfűzöd a két kulcskarikára, és "lapozod" alakváltásnál. Részleges alakváltást a karomszerűen behajlított ujjakkal felemelt kéz jelez. Amennyiben átalakulás történik, illetve homidtól eltérő formában új helyszínre, szobába, stb. lépsz, akkor "Lepel!" kijelentéssel felszólíthatod az ott lévőket, hogy fennáll a lepelsértés lehetősége...

Karakter

A játékban részvevő, fantázia alkotta személyiségek megalkotásának a következő lépéseket érdemes követni - természetesen elsősorban a garou karakterekre hangsúlyozva (és persze nagymértékben vázlatosítva):

Alap gondolat: általános elképzelés a karakterről, annak viselkedéséről, személyiségéről, szokásairól.

Nem, nem elég, ha felírsz két szót, mint Természet és Viselkedés... még a félmondatos Koncepció sem feltétlenül elegendő...

Jellemzők: a neve, kinézete, neve, eredete, pártoló holdállása, törzse.

Nagyon nagy felelősség más nemű, vagy metisz/lupusz karaktert kijátszani... és nagyon keveseknek sikerül jól...

Tulajdonságok: Rangsorold a Fizikai, Szociális, és Mentális kategóriákat, és ossz el 7, 5, 3 pontot az ezek alatt található tulajdonságokra, figyelembe véve, hogy automatikusan egy pontos értékről indulnak, amely ingyenes.

Kijátszható legyen, ez a lényeg...

Ismeretek: Építsd fel a karakter előéletét miközben 13 pontért az Életút, 9-ért a Tehetségek, és 5-ért a Specialitásokon belül vegyél fel ismeretszinteket - maximum hármas szintig (utána már csak Szabadponttal növelhetőek karakteralkotskor)!

Innen is vissza lehet kanyarodni az Alap gondolat továbbfinomításához...

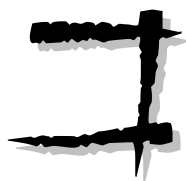
Sajátosságok: Írd fel a Hatalmaid értékét (Düh-Holdállás, Gnózis-Eredet, Akarat-Törzs). Válassz 3 (első szintű) Adományt (egyet-egyet az Eredet/Holdállás/Törzs jellemzőiből elérhetőkből). Ossz el 5 pontot a Háttereidre, és 3 pontot a Holdállásnak megfelelően, az első ranghoz szükséges Hírnévként jegyezz fel (*).

Ne felejtsd el, a karaktert meg kell személyesíteni, jól kijátszani...

Végző simítások: 15 Szabadpontod van, hogy még jobban személyre szabható legyen a karakter. Ezeket a következőképpen költethet el:

Módosítandó	Szabadpont ár	Módosítandó	Szabadpont ár
Tulajdonság	5 egy pontnyi növelésért	Ismeret, Akarat	2 egy pontnyi növelésért
Adomány (csak első szintű)	7 egy új Adományért	Düh, Gnózis, Háttér	1 egy pontnyi növelésért

(*) Alapvetően a karakter létrehozásakor egy friss ifjút (cliath - első rang) köszönhetünk személyében, aki épp átesett a Beavatásán, valamelyik törzs befogadta/elfogadta választását, és nagy valószínűséggel most lépett be egy falkába. Alternatívaként be lehet vállalni egy az Első Változás előtt álló karaktert is.



Az emberi civilizációban felnövő egyedek, akik az Első Változásig ember alakban, emberek között élnek, mit sem sejtve igazi valójukról. Tehát az egyik szülője biztos, hogy ember, vagy Rokonvér volt. A vadontól annyira elszakadtak, hogy igazán nehezükre esik a farkas énjük vadságát és életkörülményeit sajátjuk elfogadni, megbirkózni a belsejükben forrongó bestiával, átélni a spirituális kiteljesedést Gaia hatalmából, úgy hogy mellette tartalmas, eredményes - emberi - életet élhessenek. A Garou Nemzet tagjainak legnagyobb százalékát a homid eredetű garouk és Rokonvérek teszik ki. Alapformájukban tarthatnak maguknál ezüstöt, csupán a Gnózis értékük csökken ennek hatására (kb. 6 ezüstlőszermag jelent 1G levonást). Talán nekik az a legnehezebb feladat, hogy a garouk harcias jellegét elfogadják, az emberek által elfeledett hősiesség fogalmát képesek legyenek felvállalni, és Gaiának tudják szentelni feltétel nélküli hitüket.

Kezdő Gnózis: 1.

>> A Tűz Ura (Master of Fire) [1] - Amikor az ember megzabolázta a tüzet, igénybe vette melegét a fűzéshez, a hideg ellen, és félelmet keltett vele a fenevadak lelkében, elindult civilizációja rögzös útján. Az a Garou, aki ezt az Adományt használja, feleleveníti az emberek és a tűz szellemei között kötött egységet. A lángok visszatartják éhségüket, amíg a Vértfarkas kapcsolatban van vele. Egy ős szellem, vagy egy tűz szellem tanítja.

* A Garou képes 1G elköltésével a tűz okozta súlyosbított sérüléseket normál zúzott sebként elkönyvelni, regenerálni a jelenet ideje alatt.

>> Meggyőzés (Persuasion) [1] - Ennek az Adománynak a segítségével a használójának mondanivalója sokkal hihetőbb és meggyőzőbb lesz. ős szellemek tanítják.

* Egy sikeres Kar + Furfang (6) teszt eredményeként a jelenet végéig használt mindenféle Szociális tesztjének célszáma egyel csökken.

>> Emberszag (Smell of Man) [1] - A vadon lakói megtanulták, hogy az ember szaga csak rosszat jelent. Ezzel az Adománnyal felerősítheti maga körül ezt a szagot. ős szellemek tanítják.

* Minden vadállat veszít AP értékeiből 2 pontot, amennyiben 6 méternél közelebb kerül a használóhoz (kivéve menekülés, vagy védekezés). Viszont minden háziasított állat barátként fogadja a használót, és nem bántja (ha sérülés éri, akkor normálisan fog cselekedni). A Garou teszt nélkül használja ezt az Adományt (egyszerűen bejelenti, mikor aktiválja, illetve "kapcsolja ki").

>> Technológia Zavarása (Jam Technology) [2] - Rövid időre zavarhatja, illetve akadályozhatja a használó bizonyos bonyolultságú eszközök működését. A Vadat szolgáló Gremlinek /Rontó-Bontó/ tanítják, akik élvezik, ha tönkre tehetnek dolgokat.

* 1G árán a használó által meghatározott bonyolultságú eszközök a használótól 15 méteres körben működésre alkalmatlanokká válnak; egy Man + Szerelés sikeresen a következő célszámokkal elért sikerfok számú körig tart a hatás, ami alatt nem fog a kés, nem gyullad be a lőpor, stb. Példacélszámok: Számítógép 4, telefon 6, gépjármű 8, lőfegyver 9, kés 10.

>> Süsd le Szemed! (Staredown) [2] - Egy ember vagy állat szemébe nézve félelmet kelthet benne, és menekülésre készítheti ennek az Adománynak a használója. Vértfarkasok ellen használva csak megtorpan a célpont. Kos, vagy kígyó szellemek tanítják.

* Egyszerre csak egy személyre alkalmazható. Kar + Megfélemlítés (5 + a cél rangja) sikeressége esetén, a siker foka adja a menekülés időtartamát körökben mérve. 1A árán egy körre ellenállhat a célpont. Vértfarkasok (és erős Féreglények) a hatás ideje alatt csupán nem támadhatják, viszont az őket érő támadás megszünteti a hatást.

>> Aggódás (Disquiet) [3] - Ez az Adomány a célpontjával depressziót, és visszahúzódást éreztet. Érzelmek kavarognak, és nehezen összpontosít. ős szellemek tanítják.

* Man + Empátia (a cél Akarata). Ha sikeres, akkor a célszemély nem képes Dűhpontot visszaszerezni a jelenet ideje alatt, és az idő elleni tesztjeinek célszáma egyel nagyobb.

>> Tárgy Átalakítása (Reshape Object) [3] - A használó képes az élő anyagú tárgyak (nem élőholtak) átalakítására. Fákból rejtekhely lehet, egy agancsból dárda, egy bundából páncél, virágokból parfüm. A tárgy megtartja eredeti tulajdonságait. A Szövőt szolgáló Mintapókók tanítják.

* 1G és Man + Szerelés sikeresen (az átalakítás nagyságától függő nehézség ellen) szükséges az átalakításhoz. A sikerfok meghatározza mennyi ideig tartja meg az új formáját. Még egy ráadás Gnózispont elköltéséért a jelenet végéig súlyosbított sebet okoz, ha fegyver. Egy permanens Gnózis pont rááldozásáért pedig egyel nagyobb sikerfoknak minősül az időtartam. 1 siker: 5 perc, 2 siker: 30 perc, 3 siker: 1 nap, 4 siker: 1 hét, 5 siker: örökké.

>> Gubó (Cocoon) [4] - A használó képes bebábozódni. Kinézetre egy vastag, átlátszatlan szarkofágszerű anyag veszi körül. Ezáltal nem képes mozogni, de immúnissá teszi tűz, gáz, éhség, nagy nyomás, hideg, illetve hasonló környezeti hatások ellen. Bogár szellemek, vagy a Szövőt szolgálók tanítják.

* 1G elköltése árán létrejön a Gubó. Csak vágó/szúró támadási formák okoznak sérülést a gubón, ami a használó Kit + Rituálék értéke számú sebszinttel rendelkezik. A jelenet végéig tart a Gubó, de plusz Gnózis pontok elköltésével tovább is fenntartható. Ha elmúlik, vagy leverik, akkor pillanatok alatt elolvad.

>> Szellem Határ (Spirit Ward) [4] - A használó képes ezzel a védő mozdulattal magát a szellemektől óvni. Egy láthatatlan, de a szellemek számára riasztó, és elbátortalanító hatású jelet rajzol a levegőbe, amely a hatóideig követi, ha elmozdul. ős szellemek tanítják.

* 1G és Man + Rituálok (7) teszt sikerfoka megadja a 30 méteren belül lévő szellemek AP értékét a jelenet végéig csökkentő eredményt. Falka totemekre, és a helyi kaern szellemére nem vonatkozik.

>> Asszimiláció (Assimilation) [5] - Ennek az Adománynak a hatására a használó képes akármilyen kultúrába, illetve csoportviselkedésbe beilleszkedni. Képes átvenni a helyi szokásokat, és odatartozónak tűnni, legyen az egy elmaradottabb törzs, egy kínai bolhapiac, akármilyen. Természetesen a külseje nem változik, de egy helyinek tűnik. Ezenfelül még a nyelvet is beszéli (amíg az adomány hat). ős szellemek tanítják.

* Man + Empátia sikeresen a helyzet nehézségétől függően (5-9). Ennek a sikerfoka megadja, hogy 1A elköltésével az alap jelenetnyi időtartam hány plusz nappal hosszabbítható meg.

>> Áttetsző Lepel (Part the Veil) [5] - A használó egy embert tehet immunissá a Delírium hatásával szemben egy jelenet erejéig. Ez alatt problémamentesen kommunikálhatnak, de ha a későbbiekben áldozatul esik a delíriumnak, akkor ennek az esetnek az emléke is elhalványul. ős szellemek tanítják.

* 1G elköltése és sikeres Kar + Empátia (6) teszt szükséges.



Születésüktől életük végéig viselik a szüleik által rájuk ruházott átkokat, akik megszegették a Litániát, és életet adtak a két garoutól születő metisznek. Ezek a krinosz alapformában világra jövő lények mind nemzőképtelenek, és viselnek valamilyen deformitást a testükön (vagy a legritkább esetben csupán elméjükben). Ők kerülhetnének legközelebb a Garou nép tudásához - hisz ők születésük óta abban a környezetben élnek, rengeteg történetet, legendát hallanak, esetleg látnak is - ha nem lenne ennyire szégyenteljes és gyűlölt a létük, hogy akár még el is üldözhetik őket. Szinte feldolgozhatatlan az, mennyire megvetik, félik, hibának, bajnak, rossz ómennek tartják őket, és nincs kitől megértést várniuk. Sokszor már az is megkönnyebbülést jelent számukra, ha észre sem veszik őket. Csupán a legpacifistább lények, legyen az ember, garou, vagy szellem képes valamelyest a saját értékei szerint megítélni őket, nem pedig a szülei által elkövetett bűntett szerint. Példa deformitások: küklopsz (egy szem közepén), szarvak, pata (lábfej helyett), fogatlan!, albinó, szőrtelen, púpos, süket, ... és természetesen minden formájukban jelen van ez a torzulás!

Kezdő Gnózis: 3.

>> Őselem Teremtés (Create Element) [1] - A használó képes a négy őselem kis mennyiségben történő létrehozására, ezek a Levegő, Tűz, Föld, Víz. Mérges gázok, radioaktív sugárzó anyagok, drágakövek (és értékes érc), sav azonban már nem elérhetőek! Elementálok tanítják.

* 1G elhasználásával létrehoz annyiszor 30cm³ őselemet, amennyi a Gnózis (6) teszt sikerfoka (maximum 45kg mennyiségig szilárd elemnél, és legfeljebb 20 méter látótávolságban). Az elhasználódásig marad az őselem (belélegzés, stb.). Tűz esetén súlyosbított sebet okoz, de ne tűzlabdára, vagy lángszóróra gondoljunk...

>> Lobogó Düh (Primal Anger) [1] - A metisz elszenvedett megaláztatásaira emlékezve képes, a szervezetét ugyan nagyon igénybe vevő módon, növelni a Düh értékét. Ősi metiszek szellemei tanítják, és a csupán a legritkább esetekben más eredetűeknek.

* Egy súlyosbított Sérülést szenved el a szervezete, de két ponttal nő a Düh értéke (max. 10-ig).

>> Féregészlelés (Sense Wyrm) [1] - Ez a misztikus érzék segít megérezni a közeli területen a Féreg hatalmának megjelenéseit. Viszont ez az Adomány megtévesztő is lehet, amennyiben például egy ártatlan személyen a Féregfertőzött termékeket gyártó munkahelyét jelzi, ugyanis ebből csak az érezhető, hogy a Féreg hatalma körbefonja, vagy egyszerűen csak valami olyat evett... Gaia bármelyik szelleme taníthatja. Nagyon ritka ennek az adománynak a Vadat, vagy a Szövőt észlelő változata.

* Sikeres Érz + Okkult teszt esetén érzékelhető. A teszt nehézsége a Féreg erejének a koncentráltágától függ. Például a következő szobában lévő Fomor megérzése (6), de pl. hogy egy Rontószellem egy órával azelőtt ott volt-e az (8). Vámpírok esetén, ha Emberségük 6-os, vagy alacsonyabb, akkor érzékelhető rajtuk a Féreg szaga (7).

>> Alagút (Burrow) [2] - Ezen Adomány használója képes alagutat ásni a földben. Ehhez krinosz, hiszpo, vagy lupusz formában kell lennie (ekkora lesz a lyuk is), de a kiásott alagúton más is át tud mászni (figyeld az ásó személy méretére, mert csak akkora a lyuk). Vakond szellemek tanítják.

* Erő + Atlétika teszten elért siker foka a szorzója az 1 méter/perc sebességnek a teljes ásás folyamatára. Sár esetén a nehézség (4), sziklán keresztül (9). Fémötvözetek, megerősített szerkezetű építmények teljesen megakadályozzák az ásást!

>> Gyűlöletes Átok (Curse of Hatred) [2] - A használó képes ellenfelére zúdítani szívében rejlő gyűlöletet szavakban, elbátortalanítva azt. Gyűlölet szellemei tanítják.

* 1G elköltése és sikeres Man + Szónoklás az ellenfél Akaratával szembeállítva. Hatására a célpont két Akaratpontot, és két Dühpontot veszít. Jelenetenként csak egyszer alkalmazható egy személyen.

>> Macskaszem (Eyes of the Cat) [3] - A használó teljes sötétségben is tökéletesen lát. Ezalatt zölden világít a szeme. Bármely macska szellem taníthatja.

* A használónak csak be kell jelentenie, hogy alkalmazza, de más feltétele nincs a használatának. A sötétség nem zavarja semmilyen teszten.

>> Belső Hang (Mental Speech) [3] - A használó képes akár hatalmas távolságokat is áthidalva csupán az elmében megjelenő hangon kommunikálni valakivel, akit ismer (vagy valamilyen személyes tárgy töle itt van). Madár szellemek vagy az intellektus szellemei tanítják.

* 1A és maximum Kar + Empátia (8) teszt sikerfokaszor 16 kilométer távolságban lévő személlyel léphet kapcsolatba egy jelenet erejéig. Nem képes gondolatot olvasni, de például megpróbálhatja megfélemlíteni.

>> A Sün Ajándéka (Gift of the Porcupine) [4] - Ezt használva a garou bundája érdekes átalakuláson megy át. Meghosszabbodik, és a sün tüskéihez hasonlatossá válik. Csak krinosz, hiszpó, vagy lupusz formában alkalmazható. Sün szellemek tanítják.

* 1G árán tüskékké alakul a bundája. Akit lefog, annak súlyosbított sebzést okoz, a sebzés pedig természetadta fegyverként történik. Aki védtelen testrésszel támadja, az a saját támadásának megfelelő súlyosságú sebződést szenved el. A jelenet végéig tart, illetve amíg gondolatban meg nem szünteti.

>> Sorvadj Végtag (Wither Limb) [4] - Egy mordulással és dühös tekintettel ellenfele egyik végtagját teszi működésképtelenné, ahogy az elsovad. Regenerálódni képes lények a jelenet végén vissza tudják állítani az egészséges állapotát, mások számára viszont a hatás végleges. Betegség szellemek tanítják.

* 1G és sikeres szembeállított Akarat : Kit + 4 teszt szükséges a használatához. A célpont sikeres használat után nem képes azt a végtagját használni (értelemszerűen végtagtól függően akadályoz mozgásban, manuális cselekvésben).

>> Örület (Madness) [5] - A metiszek egész életén végigvonuló küzdelem a beilleszkedésükért, életcéljukért, és egyáltalán létükbe való belenyugvás eléréseért. Ezzel az Adománnyal másokban válthatja ki a belső démonaikkal való szembesülést majdhogynem beleőrülve. Ez az állapot az adott egyéntől függ, de mindenképp súlyos lefolyású, normális tevékenységeit szinte teljesen lehetetlenné téve. Luna avatárjai a Lunék, vagy az örület és tréfa szellemei tanítják.

* 1G és sikeres szembeállított Man + Megfélemlítés : Akarat teszt szükséges a használatához. A hatása a két AP érték különbsége számú napig tart. Ez idő alatt a használó képes növelni és csökkenteni is a hatás erejét, kész pszichózisba taszítva áldozatát. Fennáll annak is az esélye, hogy a célpont visszaeshet, és teljesen eluralkodhat felette az örület, az Adomány időtartamának lejáta után is.

>> A Totem Ajándéka (Totem Gift) [5] - A garou társadalom belső működését a legjobban a metiszek ismerik meg. Ez a tudás szoros kapcsolatot épít ki közte és törzse toteme között, aki a metisz fohászait csodákhoz hasonló módon teljesítheti is (természetesen a hatalma és felügyelete alá tartozó esetekben). Csak a törzsi totem taníthatja.

* 1G és a Kar + Rituálék (7) sikerteszt sikerfoka megadja mennyire drámai, hatalmas, és eredményes a hatás.



Farkasok közt, farkas formában születő, nevelődő példányok. Tehát az egyik szülője természetes, vagy rokonvér farkas volt. A vadon gyermekei, akiknek sokkal nehezebb az emberi oldalukhoz tartozó tudás megszerzése, használata. Már maga az emberi beszéd is problémát okozhat, hát még a kétlábúak hazugságai, elvont fogalmai, kapcsolataik, és gondolkodásuk kuszaságai, stb. És még nagyobb megpróbáltatás, hogy a természetes farkasokkal sem biztos, hogy ugyanolyan jó viszonyban tudnak maradni, hisz a belsejükben forrongó Düh, még gyermekkori társaikat is elidegenítheti tőlük. Emellett a vadon élő farkasok populációja vérszenen csökken. Emiatt egyre ritkább az alkalom, amikor egy lupusszal találkozhat. Sajnos még a metiszek is számosabbak, mint a lupusok. Az első alakváltásuk után az életciklusuk a normál vérfarkas élettartamához hasonlóan telik, és ez még egy terhet ró rájuk, amikor azt a falkát, amelyikbe beleszülettek öreg koruktól elhullani látják (ha ugyan élnek addig, és nem vadásszák le őket).

Kezdő Gnózis: 5.

>> Nyúlugrás (Hare's Leap) [1] - Ennek az Adománynak a segítségével hatalmas távolságokat lehet ugrani. Sokan még mindig A Kenguru Ugrása néven ismerik ezt az Adományt, a Bunyip törzs emlékére. Vadnyúl, béka, macska szellemek taníthatják, viszont az erszényes állatok szellemei mostanában megtagadják.

** Sikeres Erő + Atlétika (7) teszttel megduplázhatja a használó a normál ugrótávolságát.*

>> Éles Érzék (Heightened Senses) [1] - A használó érzékszervei sokkal érzékenyebbek lesznek az időtartam alatt. Homid és glabro formában olyan érzékszervi érzékenysége lesz, mint egy farkasnak, míg krinosz, hiszpo, vagy lupusz formában már-már a lehetetlen határát súrolja. Viszont erősebb hatások, pl. sziréna, reflektor, stb. akár fizikai károsodást is okozhatnak. Farkas szellemek tanítják.

** 1G elköltésével a jelenet erejéig homid és glabro formában már próbálkozhat emberi formától idegen dolgokra is, pl. szag követése, éjjel látás, stb. (-2 célszám). A többi formában minden érzékelési teszt célszáma hárommal csökken, de ez a lupusz forma +2-es bónuszával nem összeadódó. Emellett krinosz/hiszpo/lupusz formában egy szinttel magasabbnak minősül az Ősi Ősztön ismerete.*

>> Prédaszag (Sense Prey) [1] - Ez az Adomány a hideg teleken, és az inségben nyújt segítséget. Segítségével a használója képes annyi prédát felhajtani, amennyivel el tudja látni falkáját. Vadonban 30km távolságban jelzi, hol van nagyobb számú préda, illetve városban belül az állatmenhelyek, állatkertek, parkok lehetnek megjelölve. Embereket nem jelez! Farkas szellemek tanítják.

** Érz + Ősi Ősztön sikereszt vadonban (7), városban (9) nehézségi fokkal. Siker esetén az egész falka számára elegendő mennyiségű élelmet jelent. Több lehetséges hely esetén a legközelebbi felé irányítja a használót, és ebből is csak sikerfok számút érez.*

>> Érezd a Látványt (Scent of Sight) [2] - A használó szaglásával teljesen ki tudja egészíteni a (valamilyen akadály miatt) csökkentett látóképességét. Képes láthatatlan ellenfelek ellen küzdeni, vaksötétben mozogni, stb. Természetesen szükséges, hogy szagok segítsék ebben. Farkas szellemek tanítják.

** Érz + Ősi Ősztön a Szervező által (a szaginformáció mennyisége alapján) meghatározott nehézségre. Új tesztet akkor lehet kérni, amikor valamilyen esemény következtében a szaginformációk megváltozhatnak.*

>> Természetellenes Érzékelése (Sense the Unnatural) [2] - Ez az érzék képessé teszi a használóját a természetellenes jelenlétek észlelésére, azok körülbelüli forrását, és erejét meghatározni. Ez magában foglalja a mágiát, szellemeket, Féregjelenléteket, lidérceket, vámpírokat. Azonban nem azonosítja ezeket, csak a természetellenesség érzetét keltik maguk körül. Bármelyik Gaiát szolgáló szellem taníthatja.

** Érz + Rejtélyek (6) nehézségű sikereszt. A siker foka meghatározza mennyire pontos információkat kap. Például egy vámpír keltheti régi vér, halott hús, friss vér, félelem, stb. érzetét. Elképzelhető, hogy Int + Okkult sikereszt szükséges az értelmezéshez (célszám a Szervezőre bízva).*

>> Talpraesett Macska (Catfeet) [3] - A Macska esési reflexét kapja meg ennek az Adománynak a használója. 30 méternél kisebb esésnél minden esetben talpra érkezik. Javul az egyensúlyérzéke, még különösen veszélyes felületen is (csúszós, magas, keskeny). Macska szellemek tanítják.

** Ez az Adomány megtanulása után képessé válik. Automatikusan használatban van (de értelemszerűen be kell jelenteni).*

>> Szellemismeret (Name the Spirit) [3] - A használó már annyira jól ismeri az Umbra lényeit, hogy képes megérezni besorolásukat, és közelítően a hatalmát (átlagolt Düh, Gnózis, Akarat érték). A totem Uktenát szolgáló kigyó szellemek tanítják.

** 1A, és sikeres Érz + Okkult (8) teszt szükséges a használatához.*

>> Vad Testvér (Beast Life) [4] - Ezzel az Adománnyal más vadállatokkal tud kommunikálni, magához vonzani, akár még parancsot is adni nekik. Szelíd és/vagy házi állatok viszont túl közel élnek az emberekhez, úgyhogy őket rá kell venni az együttműködésre. Bármely állat szelleme taníthatja, de leggyakrabban oroszlánt, vagy medvét kérlik fel.

** 1G és Kar + Állatismeret (7) nehézségű sikereszt eredményessége megadja, hogy hányszor 16 kilométeres körben képes magához szólítani egy meghatározott állatfaj képviselőiből (képességeikhez mért gyorsasággal jönnek). Elvileg akármilyen állattal képes így kommunikálni. Az így megszólított vadállatok barátságosan közelednek és az elfogadható kéréseket nagyrészt teljesítik, néha még egy-két elfogadhatatlant is. Gaia nem nézi jó szemmel, ha ilyen módon pusztulnak el állatok, szóval önfeláldozó kéréseket hanyagolni. Egy jelenetig tart, de 1G/1 jelenet arányban meghosszabbítható.*

>> Acélos Állkapocs (Gnaw) [4] - A használó képes állkapcsát annyira megerősíteni, hogy szinte bármin átrágja magát megfelelő idő alatt. Ezen felül harci manőverként a harapása nagyobb sebzést okoz. Farkas szellemek tanítják.

** 1A és (Kit + 4) sikereszt az anyag keménysége adta nehézségre (3: fa, 6: acélbilincs, 9: vasúti szerelvény fékpofája). A siker foka a szétrágás sebességét adja meg. Harci helyzetben normál sikereszten elért sikerfok adódik a harapás sebzéséhez a jelenet erejéig.*

>> Az Őselemek Ura (Elemental Gift) [5] - Gaia őselemi hatalmához fordulhat ennek az Adománynak a használója. Az őselemi szellemeket szólíthatja és manifesztálódásra, illetve az ellenfél megtámadására kérhetőek. Tehát egy elemi szellem idéződik meg, olyan erők birtokában, amely még a legnagyobb Féregszellemeknek is erős ellenfelet jelentenek. Elementálok tanítják.

** 1G és Kar + Okkult (7) nehézségű sikereszt eredménye megidézi az elementált, aki a sikerfokszor 60cm³-nyi elemi megtestesüléssel segíti az idézőjét. Egy jelenetig tart, illetve az elementál ottmaradásáig.*

>> Az Ősbestia Dala (Song of the Great Beast) [5] - Ennek az Adománynak az alkalmazásához a legmélyebb vadonok szívébe kell utazni, ahol ez a dal megidézi egy hatalmas ősi vadállatot, és az segítséget nyújt. A Jeti, a Kardfogú tigris, a Mamut, esetleg valamilyen vérszomjas dinoszaurusz, őscápa, stb. hallhatja meg a dalt. Hatalmuk nem ismert a mai világban és a garou kérését saját elképzelésük alapján teljesítik. Kevés szellem ismeri ezt az Adományt, de azok, amelyek Pangea birodalmában járnak, általában meg tudják tanítani.

** 1G és Kar + Ősi Ősztön (8) sikereszt sikerfoka adja meg, mennyire segítőkész a lény. Tulajdonságai a Szervezőre bízottak, de megfelelően jelentősek.*



Az újhold, Luna elrejtett arca alatt születettek magukban hordozzák a felelőtlenség (egyek szerint nem is annyira) halvány jelét. Tréfamesterek, kóklerek, a szabad gondolatok, érzések, vélemények és mindezek kimondásának mesterei. Csupkelődésük, torz kritikájuk, fura humoruk viszont néha pont a megszokottban rejlő visszásságokra mutat rá. A szókimondásukban rejlő erő azonban a tűréshatárok átlépésével legalább annyiszor teszi kockára a bőrüket, mint ahányszor kiegyenesíti a valóság torzító tükrét. Kíváncsiságuk, és provokatív természetük, néha pesszimizmusuk, néha pedig megfégezhetetlen felfedezni akarásuk jellemzi őket. Emellett lehetnek a kémkedés, felderítés mesterei, divatteremtők, nyomozók, mókamesterek, de akár még az omega szerepe is rájuk szakadhat. Éleslátásuk sokszor segítette ki azokat, akik alternatívákra, más nézőpontokra vágytak, és emellett (legalább egy kis ideig) el tudták viselni egy ragabash kötözködő viselkedését. Természetesen nem cél ezeket túlzásba vinni!

Kezdő Dűh: 1.

>> **Vak Szemek Hályoga (Blur of the Milky Eye) [1]** - A használó formája annyira elmosódik, hogy képes észrevétlenül mások között lopakodni. Ha észreveszik, akkor megszűnik a hatása. Kaméleon szellemek tanítják.

* *Nem lesz ugyan teljesen láthatatlan, de a Man + Lopakodás (8) sikerfoka növeli az észlelésére vonatkozó tesztek célszámát.*

>> **Pecséttörés (Open Seal) [1]** - Ezzel az Adománnyal a Garou képes szinte minden típusú lezárt, vagy bezárt fizikai tárgyat kinyitni. Mosómedve szellemek tanítják.

* *Gnózis sikereszt szükséges, aminek a helyi Fátyol ereje adja a nehézségét. Az (6 - sikerfok) a nyitás idejét adja körökben.*

>> **Rohanó Víz Illata (Scent of Running Water) [1]** - A használó ezzel az Adománnyal teljesen elrejtheti a testszagát, ezáltal szaglász alapján követhetlenné teszi magát. Róka szellemek tanítják.

* *Szag alapján történő követésére 2-vel nagyobb célszámú teszt szükséges. Ez egy képesség, tehát megtanulása után azt kell bejelenteni, hogy mikor kíván hátrahagyni testszagot.*

>> **Áldott Figyelmetlenség (Blissful Ignorance) [2]** - A Garou az összes érzékszerv (sőt szellemek, és megfigyelő eszközök) által érzékelhetlenné tud válni ennek az Adománynak a segítségével, amennyiben teljesen mozdulatlan marad. Kaméleon szellemek tanítják.

* *Ügy + Lopakodás (7) teszt sikerfoka csökkenti az összes érzékelésre vonatkozó Érz + Figyelem teszt sikerfokát. Ha nem figyelik, akkor már egy siker is elég a teljes elrejtőzéshez.*

>> **Vadászösztön (Sense of the Prey) [2]** - Amennyiben a legkisebb információval is rendelkezik a prédájáról, ez az Adomány képessé teszi a maximális mozgási sebességével való követésére/cserkészésére. Ez a tévedhetetlen irányérzék még az Umbrában is működik szellemekre. Farkas vagy kutya szellemek tanítják.

* *Nincs szükség tesztre, amennyiben a cél nem rejtőzik aktívan (a szándék még nem elég). Ha rejtőzik, akkor célpont Lel + Lopakodás értéke (szellem esetén a Gnózis) az érzékelő Érz + Rejtélyek értékével szembeállítva.*

>> **Gazdátlan Zsákmány (Taking the Forgotten) [2]** - A használó képes olyan mód tolvajkodni, hogy az áldozata nem is fog emlékezni arra, hogy valaha is birtokolta azt a dolgot. Egér szellemek tanítják.

* *Lel + Lopakodás érték a célszemély Int + Utcai élet értékével szembeállítva. Viszont legalább kettővel meg kell haladnia az értéket, hogy el is felejtse, az alatt ugyanis csak az eltulajdonítás sikerül.*

>> **Rontó-Bontó (Gremlins) [3]** - Hibás működésre, vagy lerobbanásra készíthet mindenféle eszközt ennek az Adománynak a használója azzal, hogy a tárgy működését elősegítő szellem energiát akadályozza. Ha ezt az energiát teljesen kiűzi az eszközből, akkor az véglegesen elromlik. Gremlinek tanítják.

* *Man + Megfélemlítés az eszköz összetettségétől függő nehézségre /számítógép (4), telefon (6), autó (8), kés (10)/. A sikerfok a hiba fokát jelzi, 5 siker jelenti a végleges elromlást (szellem elűzése). Jó szerepjátékkal plusz sikerfokokat lehet elérni.*

>> **Holdhíd Nyitása (Open Moon Bridge) [3]** - A garou képes, a kaern totemének beleegyezésével, vagy anélkül is, Holdkaput nyitni. Lunék tanítják.

* *1G elköltésével maximum 1600 km távolságba hozhat létre Holdkaput (A Holdhíd Rítusánál leírtak szerint).*

>> **Luna Áldása (Luna's Blessing) [4]** - Ha látszik a hold, a használót nem sebzí az ezüst. Teliholdkor pedig lehet, hogy a fegyver forgatója jár rosszul. Lunék tanítják.

* *Az újholdat kivéve, ha látszik az éjszakai égbolton a hold, akkor minden ezüsttől szerzett sebet normál (vagy zúzott, ha olyan a fegyver) sebként kapja és regenerálja. Viszont a fegyver forgatója, ha sikertelen támadást ér el, akkor egy újabb sikeres támadóteszt (10) esetén valamilyen balszerencsés fordulattal találja szemben magát. Megbotlik, magát sebzí meg, stb.*

>> **Sorvadj El! (Whelp Body) [4]** - A használó célpontjára egy szörnyű átkot mondhat, aminek hatására az legyengül, lebénul. Csak a legvégső esetben élnek ezzel a lehetőséggel. Fájdalom vagy betegség szellemek tanítják.

* *1G elköltése után G(cél Akarata) sikerfok számú ponttal csökkenti bármelyik fizikai tulajdonságát. A hatásnak ellenállni a célpont Gnózis értékével tud (ha nincs ilyen tulajdonsága, akkor a mindenféle természetfeletti módosító nélküli Kitartásával történik), mégpedig a használó Gnózisértékére, mint célszám. Ha több sikert ér el, akkor nincs hatás, máskülönben végleges a leépülés, még ha visszafejleszthető is.*

>> **A Szarka Tolvaj Karmai (Thieving Talons of the Magpie) [5]** - Használója képes természetfeletti hatalmakat ellopni, és alkalmazni. Ezek lehetnek garou Adományok, szellemek képességei, vámpírok Diszciplínái, Igaz Mágia, stb. Természetesen szarka szellemek tanítják.

* *Ha legalább kettővel felülmúlja a szembeállított Lel + Lopakodás : ellenfél Akarat teszten, akkor ő használhatja a meghatározott hatalmat (és a másik nem) mindaddig, amíg körönként elhasznált Gnózispontokkal fenntartja. Saját Gnózisa helyettesítődik be a hatalomhoz szükséges speciális adottságok helyébe (vértartalék, Arete, stb.). Természetesen tudnia kell a hatalomról valamit, illetve a használatához meg kell fogalmaznia, hogy számára, hogy működik.*

>> **Ezer Forma (Thousand Forms) [5]** - Használója képessé válik az igaz alakváltásra, minek hatására egy kis madár és egy bölény mérete közt képes alakot felvenni. Az alakváltás természetesen felruházza a szükséges képességekkel (kopoltyú, szárnyak, méreg, érzékek, stb.). Féreg-lények formáját ugyan nem veheti fel, de más mítikus lény alakját felveheti.

* *1G és Int + Állat ismeret teszt a garou természetétől/felépítésétől való eltérés mennyiségétől függő nehézségre (pl: gorilla, párdúc (5), alligátor (7), béka (9)). Mítikus lények formája minden esetben 10-es célszámmra.*



A sarlópengéhez hasonlatos holdfázis az előjele, hogy a született a szellemvilág jó ismerője lesz. Ők a sámánok, látók, táltosok, misztikus beavatottak, kik az Umbra történeteit, eseményeit, a szellemek dolgait belátással, megértéssel, nagy felkészültséggel, és ösztönösséggel kezelik. Gyakran jelentős ismeretekkel rendelkeznek a gyógyfűvek, a holisztikus gyógyászat terén, de akár még a modern orvoslás is felkeltheti tudásvágyukat. Tanárok, tanácsadók lehetnek, és általánosan a megérzésre támaszkodó feladatokat tudják legjobban ellátni. Sokszor a legfurcsább esküket, rigolyákat, babonákat vesznek fel, hogy egy-egy szellemet kiengeszteljenek, vagy talán lenyűgözzenek. Talán ők azok, akik leginkább keresik az új tudást, és a legnagyobb számú, nem saját Adományt, vagy rítusokat gyűjtik össze. Fontos viszont, hogy a szellemekre, szellemvilágra nagyon nagy tisztelettel tekintenek, sosem csupán erőforrásként, vagy kiaknázható lehetőségként.

Kezdő Düh: 2.

>> Anyai Érintés (Mother's Touch) [1] - Egyszerű kézrátétellel képes a használó bármely élőlény sebeit (súlyosbított, vagy sem) gyógyítani. Sajátmagára, szellemekre, élőholt lényekre nem képes alkalmazni. Medve vagy Egyszarvú szellemek tanítják.

* 1G és Int + Orvoslás teszt (a célszemély Düh értéke, vagy 6 a nem-garouknak). Az elért sikerfok adja meg, hogy mennyi sebszintet nyer vissza a "kezelt" személy. Ha a Csataheg elszenvadásának körében használják, akkor annak maradandó hatását is megszüntetheti. Egy személyre végül is akárhányszor alkalmazható, de minden esetben kell költeni gnózispontot.

>> Féregészlelés (Sense Wyrm) [1] - Mint a Metisz [1] Adomány.

>> Szellemnyelv (Spirit Speech) [1] - Ennek az Adománynak a segítségével bármely szellemmel képes a használó kommunikálni. Természetesen a szellemet semmi nem akadályozza abban, hogy ne reagáljon, vagy akár otthagyja. Mindegyik szellem meg tudja tanítani.

* Miután ezt megtanulta, képes érteni, és beszélni a szellemek nyelvét. Különösen idegen szellemek megértése nehézkes lehet, illetve Rontószellemek társalgása akár fájdalmas élmény is.

>> Szellemparancs (Command Spirit) [2] - A használó képes egyszerű parancsokat adni a közelben lévő szellemeknek, és ezeket jó eséllyel teljesítik is (ha képes rá). Ezzel nem lehet szellemet idézni. Bármely Patrónus avatárja meg tudja tanítani.

* 1A és sikeres Kar + Parancsnoklás (a szellem Gnózisa) teszt esetén adhat parancsot. Minden további parancs egy újabb Akaratpontba kerül. Ez az adomány nem képes távozásra bírni megkötött (pl. fétis) szellemeket.

>> Szellemismeret (Name the Spirit) [2] - Mint a Lupusz [3] Adomány.

>> Látomás (Sight from Beyond) [2] - Ezzel az Adománnyal a Garou váratlan és befolyásolhatatlan látomásokat kap a jövőről. Néha ezek az álomszerű képek veszélyre figyelmeztetnek, néha boldog pillanatokra. Leggyakrabban azonban rejtélyes és homályos jelentésűek. A karakter szíve joga mennyire veszi komolyan ezeket. Varjú szellemek tanítják.

* Értelmezésüket legjobb kijátszani, de egy Lel + Okkult (7) kiválthatja.

>> Szelleműzés (Exorcism) [3] - Ezzel az Adománnyal ki lehet eresztetni egy szellemet egy területről, vagy egy tárgyból, akár ő akart odajutni, akár kényszerítve lett rá. Bármely Patrónus avatárja taníthatja.

* Három körig zavartalanul kell koncentrálni. Ha a szellem nem akar távozni, akkor Man + Megfélemlítés (szellem Akarata) teszt sikeressége is szükséges. Ha a szellem helyhez, tárgyhoz kötött, akkor egy Lel + Furfang (8) teszten több sikert kell elérnie, mint amennyit a kötést végző személy elért. Ezzel meg lehet "gyógyítani" egy fomor-t is, igaz a szellem kilökődése a gazdatest halálával jár, ha egy gyógyító nem kezeli végig a szelleműzés alatt.

>> A Szellemvilág Pulzusa (Pulse of the Invisible) [3] - A használó annyira közel áll a szellemvilághoz, hogy szinte folyamatosan figyelemmel tartja. A fizikai világból is képes a Penumbra lényével kommunikálni. Bár a legtöbb szellemi aktivitás nem túl eseménydús, a drasztikus változásokról azonnal értesül. Bármelyik szellem taníthatja.

* Ha az állandó Gnózisértéke nagyobb, vagy egyenlő, mint az adott hely Fátyolja, akkor automatikusan képes az Umbrában történő dolgokra figyelni. Minden más esetben a G(Fátyol) teszt szükséges. Egy jelenet erejéig tart, vagy ameddig nem mozog egy magasabb Fátyol értékű területre.

>> Elragadás (Grasp the Beyond) [4] - A garou képes már nem csak a magához kötött (Talizmán Dedikálás Rítusa) dolgokat átvinni az umbrába, vagy vissza. Akár még embereket, állatokat is átránthat a Fátylon, akár akarja a célpont, akár nem. Néha egy-egy Rokonvért az a megtiszteltetés ér, hogy a garouk elviszik az umbrába, de akár amiatt is szükséges lehet, hogy az igaz testi és lélekbeli gyógyuláshoz meg kell látogatni a szellemvilág bizonyos pontjait.

* Miután megragadta a személyt, vagy tárgyat, annak a méretétől függő Akaratpontot kell elköltenie: 1A kis tárgyakért (zsebóra, kés), 2A közepes tárgyakért (hátizsák, íj), 3A nagy dolgokért (embermértű). Ezután sima G(Fátyol) teszttel át kell lépnie, ha sikeres, akkor ő is, és a megragadott dolog is átkerül. Ha a személy nem akar átkelni, akkor Akarat(6) teszttel ellenállhat, amin szerzett sikerfokai az átlépés sikereit csökkentik. Legalább három siker kell, hogy egy nem átkelni szándékozó személyt elragadhasson. Ha a célpont nem képes önállóan átlépni, akkor a garoura kell hagyatkoznia, vagy egy olyan területet kell keresnie, ahol nagyon vékony a Fátyol (pl. kaern), ahol hármas értéknél alacsonyabb, és ott megpróbálhatja önállóan. Ha ott sikeresen kijut, akkor nem tud már visszalépni. Ha túl sok időt tölt az umbrában, akkor végül teljesen szellemmé válik.

>> Szellem Kiszipolyozása (Spirit Drain) [4] - Képes a szellemek energiáit elszívva saját tartalékait növelni. A totem Uktenát szolgáló kígyó szellemek tanítják.

* Szembeállított Gnózis : Gnózis teszt. Ha a használó sikeres, akkor a szellem a különbség számú esszenciapontot veszít, amely kettő az egy arányban átváltott ideiglenes Akaratpontként jelentkezik a garounál. A jelenet végén mind a szellem visszanyeri életerejét, mind a garou elveszti azokat az Akaratpontokat, amelyeket az állandó értéke felett kapott.

>> Az Ősember Agya (Feral Lobotomy) [5] - A gondolatainak erejével a célpontjából kiirthat szinte minden intelligenciát, visszavetve őt agyának evolúciós fejlődésében. A totem Griffet szolgáló szellemek tanítják.

* Lel + Empátia (célpont Akarata + 3, max 10) sikeressége esetén a használó által elköltött Gnózis pontok fejében csökken a cél Int tulajdonsága egy ponttal (tehát nem a sikerfok számától függően, hanem a rááldozott Gnózis pontok arányában). A végleges hatás eredményeként egyre állatiasabban viselkedik a célpont.

>> Képlékeny Szellem (Malleable Spirit) [5] - A használó képes bizonyos határokon belül megváltoztatni, átalakítani egy szellemet. A totem Kimérát szolgáló szellemek tanítják.

* Szembeállított Gnózis : Gnózis teszt. Ha felülmúlja, akkor egy Gnózis teszt 6-os célszámra elért sikerfoka számú tulajdonságát tudja átcsoportosítani (A, D, G), 8-as célszámmal a szellem viselkedését tudja eltolni (barátságos, semleges, ellenséges), 10-es célszámmal pedig a szellem típusát is meg tudja változtatni (természetszellem, elementál, rontószellem, stb.).



Az igazság keresése, a rend tisztelete, a bíraskodás hatja át azokat, akik a félhold képviselte kettősséget a legjobban átláthatják, különválaszthatják, és megítélhetik. Ahogy a félhold a sötétséget és a fényt kettéosztja, úgy járják a Philodoxok a farkas és emberlét, a fizikai világ és Umbra viszony, a Düh és Gnózis tárgyában, a bölcsesség és a vágyak színterén igazságtevő küldetésüket. Gyakran talán nem érzik magukban, hogy megérették a vezetésre, de ha más nem, megbízható tanácsadói tudnak lenni a vezetőknek. A tervezés, mérlegelés, és elbírálás területein szinte nincs párjuk. A Litániát minden pillanatban szemük előtt tartják. És sokszor még a büntetés-végrehajtás is rájuk várhat. Néha azonban elragadja őket a tökéletesség utáni vágyuk. Pártatlanságuk a legjobb mérvadó tud lenni párbajok levezetésékor, a bűnösség eldöntésében, illetve általánosan az igazságos döntés meghozatalában, vagy az arra rávezető érvek, indokok, tények, és következmények által megacélozott javaslataikban.

Kezdő Düh: 3.

>> **Fájdalomtűrés (Resist Pain) [1]** - Akaraterejét megfeszítve képes a használó a fájdalom okozta hátrányokat semmissé tenni. Medve szellemek tanítják.

* 1A elköltésével a karakterre nem vonatkozik a jelenet végéig a Sérülés által meghatározott AP levonás.

>> **Igaz Forma Illata (Scent of the True Form) [1]** - Ezzel az Adománnyal képes használója megérezni egy személy igaz természetét. Végülis a célpont természetes formájának szagát érzi. Bármely Gaiát szolgáló szellem taníthatja.

* Vérfarkasokat ezzel automatikusan felismer. Minden máshoz Érz + Ősi Ösztön (6) teszt kell. Legalább két siker szükséges vámpírok, tündérek, más alakváltók, legalább 4 siker kell mágusok és fomor-ok felismeréséhez. Ha feltűnően viselkedik a cél, akkor plusz sikert kaphat az adomány használója.

>> **Gaia Igaza (Truth of Gaia) [1]** - A Litánia Bírái képesek megállapítani, hogy igazat szólt-e valaki. A totem Súlyom szellemek tanítják.

* Szembeállított Int + Empátia : Man + Furfang. Ha felülmúlja, akkor érzi, hogy igazat mondott, vagy sem.

>> **Szolgaszellem (Call to Duty) [2]** - A Philodox által név szerint ismert szellemek mind potenciális szolgáltató. Ezzel az Adománnyal szólíthatja és (egy) parancsot adhat neki. Ennek teljesítése után távozik a szellem. Bármely Patrónus avatárja taníthatja.

* Természetesen szükség van a szellem nevére (amit csak baráti viszony során fedik fel), vagy a Szellemismeret (Name the Spirit) adománnyal tudható meg. Sikeres Kar + Parancsnoklás (a szellem Akarata) szükséges hozzá. Két ideiglenes Gnózispont elköltésével másfél kilométeren belül az összes Gaiahű szellemet lehet hívni segítség, illetve támogatás céljából, még akkor is, ha nem ismeri a nevét.

>> **Állatok Királya (King of the Beast) [2]** - A Philodox hatalma már az állatok birodalmára is kihat. Parancsokat, utasításokat adhat, megnyerheti a bizalmát egy megadott állatnak. Sikeres alkalmazás esetén feltétel nélkül követi és próbálja teljesíteni a kérést. Oroszlán vagy súlyom szellemek tanítják.

* 30 méteren belül kiválasztott egy állatra lehet alkalmazni. Kar + Állatismeret (az állattal kialakított kapcsolat, viszony szerint) teszt. 3, ha szinte testvére, 6, ha gondolja, ellátja, 8, ha nem ismeri, 10, ha ellenséges. Egyszerre egy állatra használható, és nem vonzza oda a használó közelébe.

>> **Az Elhivatottság Ereje (Strength of Purpose) [2]** - A használó fel tudja használni szoros kötődését, és azt, hogy szükség van rá falkájában, törzsében, a világban, úgy, hogy a rázósabb esetekben egy plusz lökést kap. Erőt tud nyerni abból, hogy lehet számítani rá. Farkas szellemek tanítják.

* Jelenetenként egyszer egy Kít + Rituálék (7) teszten elért sikerek számát felezd, törtnél kerekítsd fel, és ennyi Akaratpontot nyer vissza az állandó értékéig.

>> **Kiismert Taktika (Weak Arm) [3]** - A használó már annyira jól képes megítélni ellenfelét, hogy a harcmódorát megfigyelve felfedheti előnyeit, gyengeségeit. Kígyó és szél szellemek tanítják.

* Érz + Verekedés (8) teszten elért sikereket eloszthatja a támadó vagy sebző tesztjein használt AP értékeinek növelésére. Jelenetenként egy ellenfélre csak egyszer használható, és a jelenet végén elveszik az ezzel szerzett bonusz. Egy teljes kör koncentráció kell ahhoz, hogy kiismerje.

>> **Letűnt Korok Bölcsessége (Wisdom of the Ancient Ways) [3]** - Minden garou kapcsolódik az őseihez, és mintegy közös tudatalattit, hosszú és fáradalmas meditációval pillantások erejéig el is érhetik a felhalmozott tudást. Ennek az Adománynak a használója közvetlenül képes a letűnt korok bölcsességét, tudását, ismereteit elérni. Ős szellemek tanítják.

* Rövid elmélyedés után a múlra koncentrációval tesz egy Gnózis tesztet 9-es célszámmal (ezt csökkentik minden egyes Hősi Ősök háttérpontja). A sikerfok meghatározza mennyire részletes, és pontos információt idéz fel.

>> **Kushadji! (Roll Over) [4]** - A használó olyan felsőbbrendűséget képes sugározni magából, amelynek hatására mások kénytelenek behódolni. Akaratuk egymásnak feszítésében ha sikeres, a másik aláveti magát dominanciájának, az emberek térdre hullanak, a farkasok a hátukra hemperednek. Oroszlán vagy farkas szellemek tanítják.

* Szembeállított Akarat : Akarat teszten, ha legalább hárommal felülmúlja, akkor a célpont nem tud mást csinálni, mint behódol, kivéve, ha közvetlen veszélyben van.

>> **Kihelyezett Érzékelés (Scent of Beyond) [4]** - Érzékszerveit egy ismerős helyre (umbrabeli is lehet) tudja koncentrálni távolságtól függetlenül. Érzékei a terület középpontjából kapható ingereket fogadják. Madár szellemek tanítják.

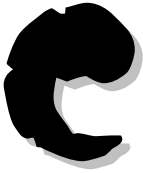
* Érz + Rejtélyek (8), ha umbrabeli hely, akkor a célszám 8 és az ottani Fátyol értéke közül a magasabb.

>> **Szent Küldetés (Geas) [5]** - A célpontot egy esküvel megpecsételt küldetés elé állítja. Ez a küldetés nem szegheti meg a személy alapvető ösztöneit (pl. életben maradás). Bármely Patrónus avatárja taníthatja.

* 1G és szembeállítva Man + Parancsnoklás : Akarat teszt. Ha egy csoportra alkalmazza, úgy a csoportban legmagasabb Akaratú személlyel száll szembe. A küldetés motiváló ereje akkor szűnik meg, ha teljesítették, vagy a 8. sebszintnél (-5) rosszabb állapotba kerül a küldetés követése miatt. Egy személy csak egy Szent Küldetés alatt állhat, ha többet adnának neki, mindig az első számít.

>> **Gránitfal (Wall of Granite) [5]** - Az igazság fenntartói mindig közelebb állnak a föld eleméhez, aki maga is a követendő utat adja a lábunk alá. Földdel, illetve sziklával kapcsolatba kerülve egy falat idézhet a saját védelmére. Ez a fal vele mozog, és minden irányból védi. Föld elemektől tanítják.

* 1G elköltésével a fal 3m magas, 2m hosszú, és 1m vastag lesz. Képletesen 10-es Kitarással nyeli el a támadások erejét, és 15 sebszintje van. A jelenet végéig tart, vagy ameddig az előhívója vissza nem süllyeszti.



A hősi történetek megéneklői, elmesélői, a legendákat és a mai példatörténeteket továbbadó bárdok, a szórakozást és mulatást, és a szórakoztatást és mulattatást magasztaló személyek, kiknek születésekor a hold háromnegyede ragyog. A művészelvek, akik a vággyal fűtött motiváció keltői és példázói. Buzog bennük a kommunikáció vágya. Az ünnepek, ceremóniák, előadások szépsége, és általánosan a szereplés iránt érzett vonzalmuk végtelen. Fantasztikus memóriájuk van az idézetek, történetek, legendák, mesék, emlékek terén. Általában jó nyelvérzékkel megáldottak, de emellett gyakran a történelem is foglalkoztatja őket. Jól ismerik, értik és művelik azt a fajta ravaszságot, amely segítségével kihámozható egy meséből, hogy abban mennyi az igazság, és a tényekben mennyi az alaptalan kitaláció. Természetesen a játékosoktól elvárás az, hogy még ezen feladatoknak való megfelelés közben sem használhatnak fel olyan információkat, amelyeket a karaktereik nem tudhatnak más módon. Általában a galliardok vezetik a kaernbeli találkozókat is.

Kezdő Düh: 4.

>> **Állati Beszéd (Beast Speech) [1]** - Ezzel az Adománnyal a garou képes kommunikálni bármely állattal halaktól az emlősökig. A viselkedését nem befolyásolja, tehát valószínűleg tartani fog a vele beszélni próbáló főragadozótól. Bármely természet szellem taníthatja.

* *Kar + Állatismeret (6) teszt szükséges minden alkalommal, amikor találkoznak, illetve eltérő faj esetén.*

>> **A Vad Hívása (Call of the Wyld) [1]** - Ez az Adomány felerősíti a Galliard vonítással történő kommunikációs képességeit. Képes lesz általa olyan üvöltést kiadni, amely felpezsdíti, és élénkíti a közelben lévő vérfarkasokat (még a hallótávolságon kívülieket is). Leggyakrabban a gyűlések előtt alkalmazzák, hogy felpörgessék a többieket. Legvégső esetben a veszélybe került garou képes így segítséget hívni. Farkas szellemek tanítják.

* *Kit + Empátia (6) sikerfoka jelzi, milyen távolságban lévő garouk hallják, illetve mennyire felkavaró számukra.*

>> **Telepátia (Mindsight) [1]** - Az éber álmokat meglovagolva képes lesz a használó kiválasztott személyekkel néma társalgásba merülni. A totem Kimérát szolgáló szellemek tanítják.

* *1A elköltése, és ha nem kooperáló személyre alkalmazza, akkor le kell győznie szembeállított Man + Szónoklás : Akarat teszten. Legfeljebb 1nt számú személy lehet egyszerre ebben az álomban. Mindenféle hátrány nélkül cselekedhetnek ebben az álomképben, de a valóságos testük minden AP-je 2-vel rosszabb lesz. Amennyiben minden résztvevő beleegyezik, befejeződik az álomtársalgás, illetve amikor nem sikerül egy ellenálló személy a társalgásba való bevonására vonatkozó teszt. A célpontoknak látótávolságon belül kell lenniük.*

>> **A Féreg Hívása (Call of the Wurm) [2]** - Ez a veszélyes Adomány Féreglányeket vonz magához. Vagy csalinak használják, vagy a prédák felveréséhez alkalmazzák. Bármely Gaiát szolgáló szellem taníthatja.

* *Szembeállított Man + Előadás : a Féreglány Akarata teszt. Ha a célpontot felülmúlja, akkor az kénytelen közeledni a használóhoz.*

>> **Zavar (Distractions) [2]** - A Garou képes annyira zavaró csaholást, nyüszögést, vinnyogást, sikoltást hallatni, amely eltereli célpontja figyelmét. Prérifarkas szellemek tanítják.

* *Lel + Előadás (a célpont Akarata) teszt sikerfoka a következő körben rontja a célpont összes AP értékét (annyival kevesebb lesz).*

>> **Álommester (Dreamspeak) [2]** - A garou képes valaki más álmába belépni, és megváltoztatni azt. Mindehhez nem szükséges a közelben lennie, de ismernie kell a célszemélyt, és annak aludnia kell. A totem Kimérát szolgáló szellemek tanítják.

* *Lel + Empátia (8) teszt szükséges hozzá. Amennyiben az álmodó felébred mialatt a vérfarkas még az álmaiban van, úgy az kivetődik onnan, és veszít egy Gnózispontot.*

>> **Kobraszem (Eye of the Cobra) [3]** - Egyetlen pillantásával képes a saját oldalára állítani valakit. Kígyó szellemek tanítják.

* *Szembeállított Mgi + Rejtélyek : a célpont Akarata. Ha hárommal felülmúlja, akkor átáll az ő oldalára. Ennél kevesebb esetén csak elindul felé, odaérve már tetszése szerint tehet, de addig mindent elkövet, hogy odaérjen.*

>> **A Düh Dallama (Song of Rage) [3]** - Ez az Adomány szabadjára engedi a célpont lelkében élő Bestiát, ezzel Őrjöngésre készítve vérfarkast, vámpírt, stb., illetve egy egyszerű emberből is dühöngő felvillanásokat vált ki. Rozsomák szellemek tanítják.

* *Szembeállított Man + Parancsnoklás : Akarat teszten a főlény (amennyivel felülmúlja) számú körig tartó dühöngésbe taszítja.*

>> **Átkelő (Bridge Walker) [4]** - A használó képes saját készítésű Holdhidakat nyitni, amelyen egyedül képes utazni. A két végpont közötti távolságot megtételéhez szükséges idő egy százada alatt megteszi. Akár úgy is, hogy egy ellenfél elől eltűnik, és a háta mögött felbukkan még abban a körben. Fontos, hogy ezeket a hidakat nem védik a Lunék, és nemkívánatos szellemek figyelmét is felkelthetik, sőt emlegetik, hogy még a fizikai valóságba is képesek követni a készítő. Lunék tanítják.

* *1G elköltésével létrejön a híd, ami az utazás ideje alatt létezik. Viszont ha a létrehozásakor egy állandó Gnózispontot áldoz fel a használó, akkor a következő teliholdig fennmarad a híd. A maximum távolság, a használó Gnózisértéke * 1,6 kilométer.*

>> **A Tűzfény Árnyai (Shadows by the Firelight) [4]** - Az árnyak és az álmok megzabolázásával egy interaktív színjátékot hozhat létre, amelybe bevonhat, akár akarata ellenére is szereplőket. Árnyak táncolják körbe a résztvevőket, mialatt eljátszák a használó vezette történetet. Leggyakrabban a gyűléseken alkalmazzák, amelyen egy-egy legendát elevenítenek fel. De ezt nem résztvenni szándékozó személyekre is ki lehet terjeszteni, és akármilyen történetet eljátszathat velük a használó. Ős szellemek tanítják.

* *Ha nem résztvenni szándékozóra lövik, akkor le kell őket győzni szembeállított Man + Előadás : a célpont Akarata teszten legalább hárommal, és körönként egy Gnózispontot el kell költeni. Ha sikeres, akkor rákényszerítheti a történet egyik szerepét.*

>> **Képzeloerő (Fabric of the Mind) [5]** - Képzeteit a valóságra erőltetve, álmaiból életre tud hívni képzeletbeli lényeket. A totem Kimérát szolgáló szellemek tanítják.

* *1nt + Előadás (8) idő elleni teszt során elért sikerfokokat tudja oly módon felhasználni, hogy egy az egyben tulajdonságpontokra váltja. Időkorlátja nincs, addig "fejleszti", ameddig jónak látja, de amikor abbahagyja, akkor megvalósul az álom és Gnózispon(ka)t kell rááldozni. Ha nem túl aktív dolgokat kell csinálnia (őrt áll, stb.), akkor 1G/jelenet a fenntartása, viszont ha pl. harcba kerül, akkor 1G/kör az ára. A megszűnésekor viszont egy Gnózis (7) teszt elrontása esetén elszabadul...*

>> **Agyturkász (Head Games) [5]** - A célpont alapvető érzelmeit tudja változtatni, kénye-kedve szerint. Prérifarkas szellemek tanítják.

* *Szembeállított Man + Empátia : a célpont Akarata teszt. Siker esetén akármilyen célponttól is legyen szó, a használó irányítja érzelmeit. Minél nagyobb a különbség, annál gyorsabban kialakuló, és erősebben jelenlévő érzésekről van szó. Természetesen megerősítés nélkül ezek az érzések hamar elhalhatnak. De ha figyel arra, hogy hogyan bántik az új "barátjával", illetve még jobban ráijeszt a féltőssé tett ellenfélre, akkor nagyobb az esély, hogy tényleges érzés alakul ki belőle. Jó szerepjáték díjazandó!*



A telihold a harcosokat jelöli és készíti fel. A legnagyobb mértékben harcközpontú gondolkodás és cselekvés jelképei. A küzdőszellem példaképei. Ők alkotják az első vonalat a harcban, és ők vonulnak utoljára el a harcmezőről. Igen temperamentumosak, könnyen harci lázba hozhatóak, de a legbölcsebb és leghatalmasabb Ahrounok azok, akik a stratégia mesterei is a harc mellett. Természetesen nincs halálvágyuk, de szinte folyamatosan az Örjögés peremén egyensúlyoznak. Az erőszakosság lételemük, de csak akkor tudnak a brutalitáson felülemelkedni, ha felfedezik hogy a hősiesség, és dicsőség felé a harcos útján vándorolva ez is hozzátartozik a teljes képhez, de nem csak ebből, enniből áll. Nehéz viszont megbirkózni azzal a teherrel, hogy a legyőzött rontószellemek, vámpírok, Fekete Spirál Táncosok, stb. nem strigulázható be a Féreggel szemben folytatott harcban, hisz nem gyengíti azt közvetlenül a harcosainak elpusztítása. Talán a legnagyobb dicsőség amikor megvéd valakit, és nem az esztelen támadását koronázza győzelem.

Kezdő Düh: 5.

>> **Taszító Érintés (Falling Touch) [1]** - A garou képes egyetlen érintésével ellenfelét a földre küldeni. Bármely légi szellem taníthatja.

* Szembeállított Ügy + Orvoslás : Kit + Atlétika teszt sikeressége esetén a célpont elveszti az egyensúlyát. Fontos, az Adomány aktiválása egy tevékenység, az érintés a következő, tehát két kör a tényleges alkalmazása.

>> **Ösztönzés (Inspiration) [1]** - A többi vérfarkas felnéz az ahroun-okra a harcban kimutakozó vezetőerejüknek köszönhetően. Ezzel az Adománnyal a jogos dühöt, elszántságot ad, oszt meg társai között. Oroszlán vagy farkas szellemek tanítják.

* 1G elköltésével a társai minden Akarat tesztjükön automatikusan 1 sikerfokot érnek, a jelenet végéig.

>> **Penge Karmok (Razor Claws) [1]** - Kő, vagy más hasonlóan kemény felületen fenheti még halálosabb fegyverre karmait a használó. Macska vagy medve szellemek tanítják.

* 1D elköltése, és legalább egy körig tartó "fenés" után karmaival + 1 sebzést okoz a jelenet végéig.

>> **Ezüst Érzékelés (Sense Silver) [2]** - A felkészült harcos minden lehetőséget figyelembe vesz. Alapos ahroun-ok képesek az ezüst közelségét is érezni. Lunék tanítják.

* Érz + Ősi Ösztön (7) teszt ha, legalább egyes sikerfokú, akkor megérzi az ezüst közelségét, hármassikerfoknál pontosan érzi a helyét is.

>> **A Harc Szelleme (Spirit of the Fray) [2]** - Ennek az Adománynak a tulajdonosa képes villámgyors támadásokat indítani (megelőzve majd minden ellenfelét). Macska szellemek tanítják.

* Megtanulva automatikus a használata. Kezdeményezésére + 10. Ha ugyanezt az Adományt használóval kerül szembe, akkor aki 1 Gnózipontot elkölt, az kap újabb +10-et kezdeményre. Fontos, egy körön belül NEM használható Gnózis és Dühpont.

>> **Igaz Félelem (True Fear) [2]** - Az ahroun képes teljes hatalmát kimutatni, ami csendes terrorba taszítja célpontját. Félelem szellemek tanítják.

* Erő + Megfélemlítés (a célpont Akarata) teszt sikerfoka jelzi hány körig hat a rettegés. Képes ugyan normálisan védekezni, ha támadják, de nem tud támadni, illetve cselekedeteit a félelem vezérli.

>> **Dühöngő Szív (Heart of Fury) [3]** - A használó megacélozhatja magát, és elnyomhatja szívében a fajtájára jellemző robbanékony Örjögést, egyfajta mentális gátat állítva elé. Előbb-utóbb azért mindenképp ki kell töltenie dühét valamin, mielőtt kirobban belőle. Vaddisznó szellemek tanítják.

* Akarat(Düh) teszt sikerfokát felezzük, törtnél felfele kerekítsünk, és az így kapott érték minden Dühteszt célszámát növeli (max 10-ig), ezáltal nehezebb lesz Örjögöni. Viszont a jelenet elmúltával régi sérelmek, sebesülések emlékei újra feltornyozzák szívében a dühöt, aminek ha nem állja 1A elköltésével útját, akkor egy módosítatlan célszámú Dühtesztet kell tennie, aminek sikertelensége Örjögéssel jár.

>> **Ezüst Karmok (Silver Claws) [3]** - A vérlényekkel szembeni előny megragadása érdekében a saját karmait változtatja ezüstté. Lunék tanítják.

* G(7) teszt az aktiváláshoz. A jelenet végéig, vagy a visszaalakításig tart. Ezek a karmok súlyosbított sebeket okoznak a garouknak, illetve más vérlényeknek, viszont nem lehet ezeket a sebeket Elnyelni. A használónak olyan fájdalmat kell átélnie, hogy minden körben kap egy automatikus Dühpontot. Ezenfelül minden nem harci tevékenységére egyel nagyobb a célszám a figyelmét elvonó fájdalom miatt. Ha több Dühpontja lesz, mint Akaratpontja, akkor Dühtesztet kell tennie.

>> **Szájzár (Clenched Jaw) [4]** - A használó harapása olyan erős lesz, hogy még halálában sem leválasztható. Farkas vagy hiéna szellemek tanítják.

* Sikeres harapástámadás után 1D-vel aktiválhatja ezt az Adományt. Minden további körben, ha még fent akarja tartani a harapást, tegyen egy újabb harapás támadástesztet (3). Az ellenfél ugyan megpróbálhatja egy szembeállított Erő : Erő tesztel kiszabadítani magát (és plusz egy sebszint elszenvedésével), viszont ebben a tesztben a harapó fél hozzáadhatja Erejéhez Akaratának felét is.

>> **A Tombolás Izzó Kohója (Stoking Fury's Furnace) [4]** - Nincs még egy holdállás, aminek követői oly közel állnának Dühük irányításához, mint az ahroun-ok. Ezzel az Adománnyal még hatásosabban tudják igénybe venni. Rozsomák szellemek tanítják.

* Minden esetben, amikor sebet kap, kap egy Dühpontot is, ami ez esetben nem vált ki Dühtesztet. Illetve körönként egy Dühpontot költhet úgy, hogy az nem kerül levonásra az ideiglenes Dühpontjai közül. Ha több Dühpontot használ egy körben, akkor az mind levonódik!

>> **Héliosz Csókja (Kiss of Helios) [5]** - A nap erejét megidézve teljesen immunissá válik a tűz okozta sebzésekkel szemben. Ezenfelül meg is gyűjtheti magát, minden további következmény nélkül. Gyűléseken általában a sörényüket gyújtják fel, de harcban elképzelhető, hogy a karmaikat, és a szájukat övezik lángokkal. Tűz elementálok vagy a nap szellemei tanítják.

* 1G elköltésével a jelenet végéig még az olvadt láva sem okoz számára sebzést. Mesterséges tűz (napalm, gázláng, stb.) negyedelt sebzést okoz, és az is zúzott sebként könnyelődik el. Kettővel nagyobbak minősül a sebzése, ha lángoló öklökkel, karmokkal, agyarakkal támad.

>> **A Vezető Hatalma (Strength of Will) [5]** - Ezzel az Adománnyal akár a Pokol kapuihoz is elvezetné falkáját a használó. Farkas szellemek vagy Patrónusok avatárjai taníthatják.

* 1A elköltése után Kar + Parancsnoklás (8) teszt sikerfoka számú plusz Akaratpontot kap minden hozzá tartozó garou 30 méteres körben, amely akár a maximális érték felé is mehet (még 10 fölé is). A jelenet időtartamáig marad meg ez a plusz, illetve elhasználásig. Jelenetenként egyszer használható csak.



Kizárólag nőkből (és néhány férfi metiszből) álló, harcias törzs. A nők, és a vadon védelmezői. A patriarchális hatalom ellen állnak ki, illetve annak hibáit büntetik. Rituáléikban, ceremóniáikban, gyűléseikben görög hagyományokra emlékeztető elemeket lehet észrevenni. Radikális nézeteik erőteljes ellentéteket szítanak például Fenris Fiaival. Szoros kapcsolatuk a Vaddal vérmes természetet kölcsönöz nekik. Fiú utódjaikat általában átengedik más törzseknek, de ezért azt kérik, hogy ők pedig átvehessenek lányokat. Nem mindegyik törzstag férfiutáló és a végtelenségig radikális nézeteiben, de ők is megtalálhatóak. Mégis inkább arról ismerszik meg egy Fúria, hogy a véleményét nyíltan megmondja, és vállalja. Bundázatukat tekintve nevükhöz méltóan elsősorban a fekete dominál. Rokonságukkal általában jól bántanak, közülük a férfiakkal viszont kettős a viszonyuk, egyesek csupán mint tenyészbikákra gondolnak, mások meg az összes férfi közül csak velük tud tényleg jóban lenni.

Totem: Pegazus - az inspiráció szelleme és a vad helyek védelmezője.

Falkatotemként 4 totem-háttérpontot kér. Sosem támogatna olyan falkát, amiben van Fenris Fia.

Támogatás: a falka kalandonként igénybe vehet összesen +3 extra Akaratot, és egy valaki kap +3 Állatismeretet (jelenetenként átadható egymás közt). Minden falkatag +2 ideiglenes Becsület hírnevet kap. A Fekete Fúriák jobban viszonyulnak hozzájuk.

Tiltás: Pegazus kiválasztottainak minden faj nőnemű egyedeit védeni és óvniuk kell.

Háttér megkötés: nincs megkötés.

Törzsi hátrány: A Vad védelmezője. Küldetésük annyira áthatja őket, hogy Akarat pontot visszanyerni elsősorban a Vad által befolyásolt területen képesek, vagy speciális, számukra nagy spirituális jelentőséggel bíró személyes szentélyükben lehetséges.

Kezdő Akarat: 3.

>> A Vad Frissessége (Breath of the Wyld) [1] - Ezzel az Adománnyal felelevenítheti a használó célpontjában az alkotás tápláló, frissítő, és állandóan jelenlévő erejét, azzal, hogy életerőssé, tette késszé teszi. A totem Pegazust szolgáló szellemek tanítják.

* *Meg kell érintenie a célpont bőrét, és természetes területen kell lenniük (városi park még elmegy). Gnózis teszt ember esetén 6-os, garou esetén 5-ös célszáma. Siker esetén a célpont a jelenet végéig az összes mentális tesztjére +1 AP-t használhat. Illetve ez alatt az idő alatt a Dühleszték célszáma egyel nő.*

>> Éles Érzék (Heightened Senses) [1] - Mint a Lupusz [1] Adomány.

>> Féregészlelés (Sense Wyrm) [1] - Mint a Metisz [1] Adomány.

>> Aeolus Átka (Curse of Aeolus) [2] - Vastag és titokzatos köd ereszkedik le a használó parancsára, amely akadályozza a látást és elbátortalanítja az ellenfeleket. Ő tökéletesen lát benne, de másnak pokoli átvorgódní rajta ha a látására hagyatkozik. A ködtotem Aeolust szolgáló szellemek tanítják.

* *Gnózis teszt a környék páratartalma alapján kijelölendő célszáma (4: tengerhez, folyóhoz közel, 6: standard helyen, 9: sivatagban). Egyedül a használó lát tökéletesen, mindenki más felelze meg az Érz értékeit (látással kapcsolatban) a ködben. Emellett a köd eléggé baljóslatú, így a használón és annak falkáján kívül mindenki Akarat értéke egyel rosszabb benne.*

>> Vadászösztön (Sense of the Prey) [2] - Mint a Ragabash [2] Adomány.

>> Kegyelemdöfés (Coup de Grace) [3] - Ellenfelét megfigyelve, a legjobb támadási pontot keresi rajta. Ezzel képessé válik egy megsemmisítő erejű támadás bevitelére. Bagoly szellemek tanítják.

* *1A és sikeres Érz + Verekedés (az ellenfél Kit + Kitérés értéke) teszt esetén a következő támadás sikerfok értékű kritikus sebzést okoz.*

>> Belső Agónia (Visceral Agony) [3] - A garou karmai göcsörtőssé változnak, és fekete mérget eresztenek. Plusz sebzést ugyan nem okoznak, de a fájdalom, amit kiváltak letaglózó. Fájdalom szellemek tanítják.

* *1D elköltése a támadás előtt. Az így okozott sebzés jelentette AP levonások duplázódnak. Ha a célpont Örvöng, vagy más okból érzéketlen a fájdalomra, akkor a normál levonások akkor is érvényesek.*

>> Testrombolás (Body Wrack) [4] - A használó óriási fájdalmat okoz ellenfelének. Csupán rámutat, hogy aktiválja az Adományt. Fájdalom szellemek tanítják.

* *1G és Erő + Orvoslás (ellenfél Kit + 3) teszten elért sikerfoknyi pontmennyiséget veszít az összes AP értékéből, ahogy a fájdalom szinte tehetetlenné teszi. A jelenet végéig tart a hatás.*

>> Dongó Karmok (Wasp Talons) [4] - A használó képes ujjából egyszerűen kilőni a karmait. Természetesen addig azzal a mancsával nem képes karmolni, míg vissza nem regenerálja. Dongó szellemek tanítják.

* *1D és Ügy + Verekedés tesztrel ellenőrzi, mintha löfegyvert használt volna (20 méter a normál lőtáv). A sebzés karmolásként számolandó. Egy teljes kör a karmok visszaregenerálása.*

>> Ezer Forma (Thousand Forms) [5] - Mint a Ragabash [5] Adomány, de ha egy Fúria alkalmazza, akkor általában Pegazust tiszteli meg azzal, hogy az ő formáját veszi fel.

>> A Vad Hatalma (Wyld Warp) [5] - Egy kétségbeesett taktikának minősülő Adomány, amely Vad-szellemeket idéz. Hogy mit csinálnak, mikor érkeznek az teljesen kiszámíthatatlan. Pusztító Örvöngéssel nekieshetnek a használó ellenfeleinek, vagy a használó falkáját ideiglenesen támogathatják (plusz Düh, stb.). Elképzelhető, hogy a Szövő tárgyait kezdik pusztítani, vagy akár a használót és falkáját is felgyógyítják. Nem előrelátható, de általában előnyös amit tesznek. A Vadat szolgáló szellemek taníthatják.

* *1G és 1D (itt akár egy körön belül is) és Lel + Rejtélyek (Fátyol) teszt. Siker esetén változó számú Vad-szellem jön, akik a helyzetet a Szervező megítélése szerint változtatják.*



A városi étellel valamelyest megbékélt, viszont az emberi társadalom peremén élő Garouk. A túlélés nagymesterei, akik, legyen szó akár a hagyományokról, törvényekről, vagy jó modorról, mind az életben maradás mögé sorolják be. Csak ezzel a kötetlen mentalitással tudják hierarchiabeli helyzetüket (legalsó), erőforrásbeli hiányosságait, lenézettőségüket ellensúlyozni. Mindezekkel együtt ők alkotják a Garou Nemzet legnépesebb törzsét. Elég demokratikusan élnek, mondván, aki a társadalom fogaskerekeiről idehullott, azt egyenlőnek lehet tekinteni feltételek nélkül. Gyalázatos kinézetük ellenére, kitűnően értenek a gerillataktikákhoz, és a városi harcviseléshez. Csak egy dolog tetézheti megvetettségüket, ha történetesen metisz is ráadásul az illető. Farkas formájukban a bundájuk a megszokott fehér, fekete, szürke, barna, és rőtes összevissza kavalkádja. Rokonvéreikre, akikkel szinte kommunális viszonyok közt élnek, figyelnek, és vigyáznak.

Totem: Patkány - a nélkülözésben is túlélő.

Falkatotemként 5 totem-háttérpontot kér.

Támogatás: -1 célszám harapásra, lopakodásra. +5 extra Akarat kalandonként. Csontrágók és Ratkin-ek elismerik őket.

Tiltás: sosem vehetik elősdiék életét

Háttér megkötés: Ősök, Tiszta vér, és Anyagiak kivételével vehet fel háttérket.

Törzsi hátrány: Huss Vagyon. Szerencséje a pénzügyekben olyan ingatag és megbízhatatlan, hogy egyszerűen képtelen vagyont, vagy más erőforrásokat felhalmozni. Még ha valamilyen úton a jólét szinte bármilyen formájához is jut, túl hamar kifolyik a kezéből. Kirabolják, elveszti, véletlenül törölődik a bankszámla, stb. Valószínűleg törzsi totemük is szerepet vállal ebben a büntetésben, hogy figyelmeztesse gyermekeit, ne kényelmesedjenek el.

Kezdő Akarat: 4.

>> Kotyvasztás (Cooking) [1] - Egy kis tálka (kávéscsésze is megteszi) és valami kanálszerű kell ehhez az Adományhoz. Ezután ami vicik-vacakat csak talál, beleteszi (sörösdoboz, újságpapír, stb.), vizet ad hozzá (nyál is lehet) és elkavarja. Az eredmény egy pépes, ízetlen dzsuva, ami viszont ehető, és laktató.

** **Lel + Túlélés** a felhasznált anyagoktól függő célszámmra. Ehetetlen, de nem kifejezetten mérgező hatású dolgok esetén 6, míg mérgező, kifejezetten egészségre ártalmas anyagok esetén 10 a célszám.*

>> Méregellenállás (Resist Toxin) [1] - Valószínűleg speciális étrendjüknek köszönhetően fejlődik ki ez az ellenállás a mérgekkel szemben. A szemét szellemei tanítják.

** **Kit + Túlélés (6)** teszt sikeressége esetén a normál mérgek nem hatnak rá, a Féreg által mérgező anyagokkal szembeni ellenállástesztekre pedig +3 pontot kapnak Kitartásukhoz. A jelenet végéig tart a hatás.*

>> Protekció (Tagalong) [1] - Általában azok a Csontrágók alkalmazzák, akik más törzs irányítása alatt álló Hordának tagjai. A hatóidő alatt, a kaern toteme barátságosan tekint a használóra, és egyenrangúként kezelendő a Horda többi tagja számára. Még Holdhíd nyitásával is próbálkozhat, mindenféle megtorlás nélkül. A totem Patkányt szolgáló kóborkutya szellemek tanítják.

** A kaern-totem nevét ismerve öelötte, vagy a Horda vezetője előtt teljesen megalázkodva, mint egy pitiző kutya a hasán csúszva kell kérnie. Kar + Furfang teszt a Szervező által meghatározott célszámmra, amely a totem a használó törzséhez fűződő viszonyától függ. Siker esetén egy napra kiérdemli az előbb említetteket, és a totem nem nézi jó szemmel, ha ok nélkül áthágják a megkülönböztetett figyelmet. Általában semmilyen rosszérzést nem vált ki a Hordából ennek az Adománynak a használata, ha a használó korrektül viselkedik. Mindenesetre túl sokszor alkalmazva már lehet, hogy igen.*

>> Áldott Figyelmetlenség (Blissful Ignorance) [2] - Mint a Ragabash [2] Adomány.

>> Förtelmes Bűz (Odious Aroma) [2] - A Csontrágó képes felerősíteni, a talán amúgy is jelentős testszagát olyannyira, hogy aki csak megérzi, elgyengül tőle. Ganajtűrőbogár szellemek tanítják.

** 1G elköltésével a jelenet végéig mindenki számára, aki 6 méteren belül van, és szagolni képes -2 minden AP értékére.*

>> Barát A Szükségben (Friend in Need) [3] - Sok kell ahhoz, hogy egy falka egyenlőként fogadja el a Csontrágót, de ezután annak hűsége megingathatatlan. Ezzel akár még az életét is falkatársai védelmére áldozhatja. Kutya szellemek tanítják.

** Ha egy falkatárs, vagy egy másik Csontrágó bajban van, akkor a használó "kölcson"adhatja, amire szüksége van, legyen az egy Adomány, Akarat, vagy akár az élete is (sebszintek formájában). Nem képes a kedvezményezett rangjánál magasabb fokú Adományt adni, sem Ismereteket. 1A és sikeres Akarat(7) teszt kell ahhoz, hogy megkapja. A jelenet végéig tart, de aki kapja hamarabb is megszakíthatja. Ha a kedvezményezett meghal, "visszaadás" előtt, akkor véglegesen elveszti a kölcsonadóját azt.*

>> Tárgy Átalakítása (Reshape Object) [3] - Mint a Homid [3] Adomány.

>> A Város Titkai (Attunement) [4] - A használó a város szellemeivel társalogni elég sok információt kaphat tőlük a városról. Populáció körülbelüli nagysága, garouk, vagy más lények jelenléte, titkos alagutak, stb. A vadonban azonban nem működik, a Csontrágók már nincsenek annyira szoros kapcsolatban azokkal a szellemekkel. Patkány szellemek tanítják.

** 1G és Ér + Utcai Élet (6). Az információ mennyisége függ a sikerfoktól. Ha nagyon nem sikerül, játékos kedvű szellemek akár félre is informálhatják (ami akár halálos is lehet, a hamis info természetétől függően).*

>> Rajzás (Infest) [4] - Egy max 5 emeletes épületet tud egy megidézett hordányi kártékony élősködővel megszállni. Az Adomány a helynek megfelelő élőlényeket idéz (bolha, hangya, csótány, patkány, kígyó, stb.). Ezek ugyan nem támadják meg az embereket ész nélkül, hanem természetüknek megfelelően cselekszenek (gyakran csupán elbújnak). Élősködők szellemei taníthatják.

** 1G és Man + Állat Ismeret (7). 1 sikerfok még csak pár sikolyt, illetve a csótányirtók kihívását eredményezheti, nagyon magas sikerfok esetén viszont akár teljesen lakhatatlanná is teheti az épületet.*

>> Zavargás (Riot) [5] - Olyan rosszindulatú szellemeket idéz, amelyek a város lakóit zavargásokra buzdítják. Elsősorban a város alsó rétegeinek (hajléktalanok, szegények, kóbor állatok) gyűlöletére, és félelemre épít. Valamilyen szinten a használó képes irányítani, de hamar kicsúszhat a kezéből ez az öngerjesztő folyamat, ami ellen nem tud mit tenni. Patkány szellemek tanítják.

** 1G és Lel + Fortély (8). Siker esetén a szellemek a használó által kiválasztott ellenfél ellen irányítják a tömeget. Előbukkanhatnak belső villongások is, nem feltétlenül fognak együttműködni, akár tömegverekedésbe is fulladhat. A sikerfok meghatározza az érintett területet és a mozgósított emberek számát. Egy siker még csak egy épülethit, nagyon magas sikerfok esetén viszont akár az egész várost.*

>> Túlélő (Survivor) [5] - A környezeti hatások leg többjére ad ez az Adomány ideiglenes védelmet. A használónak nincs szüksége táplálékra, vízre, alvásra, és a hőmérsékleti végletek is kevésbé érintik. Immunis a természetes betegségekre, mérgekre. A Féreg-mérgek továbbra is hatnak rá, de csupán felezett erővel.

** 1G és Kit + Túlélés (7). Sikerfok számú napig tart a hatás. Ha egy második Gnózis pontot is elkölt, akkor 3 ponttal nő a Kitartása, sebesülésből nem kap AP levonást, viszont csupán 10 harci körig tart így. A hatás elmúltá után legalább nyolc órát aludnia kell, amiből "farkasétvágygal" ébred.*



Gaia "legszelídebb" harcosai. Ők a "legemberségesebbek" az emberekkel kapcsolatban (is). Szerintük a problémák megoldására nem az erőszak a legmegfelelőbb, helyette inkább a megfontoltságot, békét, megértést hangsúlyozzák. Békéltető szerepükre sokszor van szükség, mind Garou és Garou közötti, mind Garou és ember közötti konfliktusok elsimításában. Bár mostanság keserűen, némileg tehetetlenül veszik tudomásul mind a garouk, mind az emberek sosem lankadó háborúzatnégját. Természetesen ők is be tudnak pöccenni, de egy kicsivel tovább tart kihozni belőlük a tombolást, mint egy túlpörgetett Fenris Fiából. Talán még ők a legkegyesebbek a metiszekkel kapcsolatban, hiszen, szinte bárkit bevesznek törzsükbe. Farkas formájukban bundájuk általában barna, fehér és szürke foltokkal. Rokonvéreikre igaz barátként tekintenek, és néha talán túl sokat is elmondanak nekik.

Totem: Egyszarvú - a gyógyítás, béke és bölcsesség toteme.

Falkatotemként 7 totem-háttérpontot kér.

Támogatás: 2x-es sebesség az umbrában. -2 célszám minden gyógyítással vagy empátiával kapcsolatos tesztjükre. +2 célszám más (nem Féregkövető) garout megtámadva. +3 bónusz jelenetenként (egy személy használhatja fel) a gyógyítással, erővel, vagy védelemmel kapcsolatos Adományokra. Minden falkatag 3 ideiglenes Bölcsességpontot kap. Gaia Gyermekkei támogatják őket.

Tiltás: védeni és segíteni kell a gyengéket és rászorultakat (amíg ez nem a Férgest szolgálja).

Háttér megkötés: nincs megkötés.

Törzsi hátrány: **Gyenge Lepel.** Amennyiben krinosz formájukban látják őket a delírium teszten 2-vel magasabbnak minősül a megpillantójának Akarata. Mivel nem annyira vettek részt az Impergium-ban, nem alakult ki oly erős félelem velük szemben, illetve belső nyugalmuk aurája gyengíti a látványuk terrorját. Szentanúik kevésbé "készülnek ki" a látványra, könnyebben emlékezhetnek!

Kezdő Akarat: 4.

>> **Kegyelem (Mercy) [1]** - Gaia Gyermekkei szerint nincs értelme a pusztító erők alkalmazásának, hacsaknem a Féreg ellen harcolunk, még ha ők is legalább annyira áldozatai az Örjögés veszélyének. Ennek az Adománynak a segítségével nyugodtan harcolhat teljes erőbedobással, nem kell félnie a párbajok, békés harcok során, hogy esetleg megölné ellenfelét. Hattyú szellemek tanítják.

* 1G elköltése árán a jelenet hátralévő részében, a természetes fegyvereivel okozott sebzés zúzotttra módosul. Az ilyen módon "megölt" ellenfelek csak elájulnak, és kábult sebzésként regenerálják az elszenvedett sebszinteket.

>> **Anyai Érintés (Mother's Touch) [1]** - Mint a Theurge [1] Adomány.

>> **Fájdalomtűrés (Resist Pain) [1]** - Mint a Philodox [1] Adomány.

>> **Nyugalom (Calm) [2]** - Ennek az Adománynak a segítségével meg lehet fékezni másokban az Örjögés bekövetkeztét. Egyszarvú szellemek tanítják.

* 1G és Kar + Empátia teszt a célpont Akarata célszámra. Az elért sikerek először az esetleges halmazott Düh teszt sikereket csökkenti, majd ideiglenes Dühpontot is el tud nyelni (amelyek normálisan visszanyerhetőek). Düh érték nélküli, de Örjögésre képes lényekre alkalmazva (Vámpírok, néhány Fomor), ha emellett még szembeállított Kar + Empátia : Akarat teszten győz, akkor meg tudja akadályozni annak az Örjögését.

>> **Luna Vértje (Luna's Armor) [2]** - Luna védelmére bízva magát a harcban, a használó sebellenállása javul, korlátozottan még ezüst ellen is. Lunék tanítják.

* Egy teljes környi koncentráció után 1G és alap Kit + Túlélés (7) teszt sikerfoka hozzáadódik a sebelyeléséhez a jelenet végéig, ezüsttel szemben pedig csak ez a sikerfok adja az elnyelési értéket.

>> **Káprázat (Dazzle) [3]** - A használó előnti a célpont elméjét Gaia dicsőségével és szeretetével, ezáltal egy rövid ideig elkábítja. Egyszarvú szellemek tanítják.

* Kar + Empátia, a célszám a célponttól függ (normál ember 4, falkatárs 5, garou /még Örjögő is/ 6, Féreg-lények /Fekete Spirál Táncosok is/ 8, érzelm nélküli lények /pl. Vámpírok/ 9). A Káprázat ritkán képes lecsillapítani azokat a lényeket, akik nem, vagy specifikusan csak egyfajta érzelmet éreznek (pl. gyűlölet-szellem). Siker esetén a célpont a jelenet végéig csendben mereng Gaia szeretetén. Ha ezalatt megtámadják, akkor a hatás elmúlik. Egy célpontra egy jeleneten belül csak egyszer lehet alkalmazni.

>> **Szellembarát (Spirit Friend) [3]** - Gaia Gyermekkei általában a legszelídebbek a garouk közül, és bár az emberek nem képesek a belső békét megérezni, a szellemek azonban igen. Ezt az Adományt a szellemekkel való társalgás megkönnyítésére használhatja. Egyszarvú szellemek tanítják.

* Kar + Empátia (7). Minden sikerfok egy ponttal növeli a jelenet végéig a szellemekkel folytatott társalgáshoz használt AP értékeket.

>> **Vad Testvér (Beast Life) [4]** - Mint a Lupusz [4] Adomány, de Gaia Gyermekkei soha nem alkalmazzák, ha az állatok élete veszélybe kerül, kivéve, ha egy kaern szívét védik.

>> **Árnyékharc (Strike the Air) [4]** - A használó élő példája lesz a passzív ellenállásnak. Ugyan ő maga sem képes támadni, de őt sem képes eltalálni egy támadás sem, ezáltal teljesen kifáraszthatja ellenfeleit. Mongúz szellemek tanítják.

* 1A és Lel + Kitérés (ellenfél Akarata). Siker esetén a jelenet végéig a célpont bármennyi sikert is ér el a használó elleni támadás tesztjén, egyszerűen nem talál. Az Adomány hatása megszűnik akkor is, ha a használó támad, vagy valaki az ő oldaláról megtámadja a célpontot. Több ellenfél ellen is működik, de akkor minden ellenfélért újabb 1A és új teszt szükséges.

>> **Napudvar (Halo of the Sun) [5]** - A használót egy napfény-szerű aura veszi körbe. Egyes Féreg-lények ettől a látványtól menekülni akarhatnak, főleg, hogy mintha nagyobb erővel is támadna a garou. Maga Helios, a nap Égi szelleme tanítja.

* 1G elköltésével a jelenet erejéig tart a hatás. Bárki, aki ránéz, annak hárommal nagyobb a célszám, hogy eltalálja, mert egyszerűen elvakítja. A használó emellett kézzel bármelyik formában súlyosított sebet okoz (és +2 a támadás AP-jához). Bármely vámpír, amely 6 méteren belül van, úgy sebződik, mintha tényleges napfény érné.

>> **Élő Erdő (The Living Wood) [5]** - A használó az erdő szellemeit hívhatja segítségül. A körülötte lévő fák megelevenednek, lefoghathatnak, és harcolhatnak. Erdőgyermek szellemek /ent/ tanítják.

* 1G és Kar + Túlélés(8). Sikerfok számú fa elevenedik meg. A használó Ügyesség értékével tudnak mozogni, és Erejük 4-15 lehet méretüktől függően. A többi tulajdonság a Szervezőre van bízva.



Az ír emberek, vagy még korábban visszavezetve a kelták érzelmi telítettségét átvevő, alkotókedvvel felruházott, tevékeny, mulató társaság. A legtöbb Garou történetmondó, dalnok, szónok, költő, alkotó, művész a köreiből kerül ki. Érzelmi túlfűtöttségük a legboldogabb ivócimborává, de akár a legelszántabb, ösztönök irányította harcossá tudja őket változtatni. Még Fenris Fiai is elismeréssel tekintenek egy harci mámorban lévő Fiannára. Furcsa belső ellentét feszül szíveikben is, ahogy egyszer a tradíciók, a kelta örökség követése, másszor a mindent kipróbálni vágyó kíváncsiság hajtja őket. Állítólag a Fiannák jó kapcsolatban vannak a Tündérekkel, fel is szoktak emlegetni valamilyen szövetséget velük. Viszonylag elég sokan hordanak maguknál fétiseket. Általában vörös, vagy fekete bundájuk van farkas formájukban. Rokonvéreikhez közel állnak, a család fogalma nagyon fontos számukra, és harciasan védik őket.

Totem: Szarvas - a természet vad és ősi oldalának inkarnációja.

Falkatotemként 6 totem-háttérpontot kér.

Támogatás: +3 extra Akarat kalandonként a falkának összesen. Egyvalaki +3 Túlélés ismeretpontot kap és a futásra +1 Kitartást. Minden falkatag +3 ideiglenes Becsület hírnevet kap. Fiannák megbecsülik őket, és a Tündérek is barátságosabbak velük.

Tiltás: Mindig tiszteletet kell mutatniuk az áldozataiknak (Áldozati ima rítus), és a Tündéreket mindig támogatniuk kell.

Háttér megkötés: nincs megkötés, de a Rokonvér ajánlott.

Törzsi hátrány: Alacsony önkontroll. Filozófiájuk arra sarkalja őket, az életet annak legteljesebb formájában, a pillanatot a legvégsőkig kiélvezve éljék. Ezért futhatsz össze jó pár alkohol, drog, és más dolgok függőségében szenvedő Fiannával.

Kezdő Akarat: 3.

>> **Tündérfény (Faerie Light) [1]** - A használó megidézhet egy kicsi, izgó-mozgó fénygömböt. A gömb csak egy méteres körben elegendő fényt ad, de akár csapdába is csalhat vele valakit. Mocsár szellemek tanítják.

* *Lel + Rejtélyek (6) sikerfoka számú körig van jelen a fény, illetve 1G ráköltésével az egész jelenet erejéig kitart. A garou látótávolságán belül bárhol megidézhető, és még mozogni is képes, ha megkéri rá (3m/kör sebességgel).*

>> **Meggyőzés (Persuasion) [1]** - Mint a Homid [1] Adomány.

>> **Méregellenállás (Resist Toxin) [1]** - Mint a Csontrágók [1] Adománya.

>> **Beszélőke (Glib Tongue) [2]** - Ezt az Adományt alkalmazva a hallgató azt fogja hallani, amit csak akar. A Fianna mondhat akármit, akár teljes zagyvaságot, a hallgatója egyet fog érteni vele. Igaz ezzel valószínűleg nem tudja megoldani, hogy ráíratassák az örökséget, de mondjuk egy partin való beilleszkedésnek, gyors barátszerzésnek, hazugságból való kikeveredésnek jó módszere. Házinyúl szellemek tanítják.

* *1G és Lel + Szónoklás teszt a hallgató Lel + Figyelem értékére. A hatás sikerfok számú körig tart.*

>> **Banshee Sikoly (Howl of the Banshee) [2]** - Egy olyan félelmetes üvöltés hagyja el, hogy akik hallják, rettegve menekülni kezdenek. Banshee-k, a holtak gyászoló szellemei tanítják.

* *1G és Kar + Megfélemlítés (6). Akik hallják Akarat (8, ismerőseinek 6) tesztet tesznek, ha sikertelen, akkor annyi körig menekülnek, amennyi sikerfokot a használó elért.*

>> **Tündértárs (Faerie Kin) [3]** - A Fianna felelevenítheti törzse és a Tündérek közötti ősi egyességet. Egy speciális Vonyítással a Tündérség környében lévő tagjait segítségül hívhatja. Követik őt, de nem feltétel nélkül. Álom szellemek tanítják.

* *Legalább 1G és Man + Okkult (8). Több Gnózis elköltése növeli a felbukkanó Tündérek nyers erejét, míg nagyobb sikerfok több Tündér érkezését jelenti. Ez az Adomány hívhat Cseregyerekeket, álom-szellemeket, de igaz Tündéreket csupán néhány igen furcsa umbrabeli területen, és ott is ritkán képes hívni. Nagyon sikertelen teszt esetén ellenséges Tündérek válaszolnak a hívásra, akik ha jönnek, inkább akadályozni/támadni fogják.*

>> **Tárgy Átalakítása (Reshape Object) [3]** - Mint a Homid [3] Adomány.

>> **Balor Szeme (Balor's Gaze) [4]** - Ez az Adomány a Fiannák egyik ősi ellenségének erejét utánozza. A használó egyik szeme vérvörös fényben kezd izzani, és ha egy ellenségére tekint vele, azt elönti a fájdalom. Fájdalom szellemek tanítják.

* *1D és 1G (itt akár egy körön belül is) és Érz + Okkult (8) teszt sikerfoka meghatározza, hogy a jelenet végéig ha egy ellenfélre veti tekintetét, annak legalább hány sikert kell elérni Akarat (8) teszten, hogy ne gömgyedjen össze a fájdalomtól. Aki átéli ezt a fájdalmat, az olyan levonásként éli meg, mintha 6. sebfolkon lenne (-5 AP), ha már azon, vagy az alatt volt, akkor beajul (7. sebfolk).*

>> **Fantazma (Phantasm) [4]** - Egy olyan illúziót képes a használó létrehozni, amely látásra, hallásra, még szaglásra, és tapintásra is hathat. Szellemerők, az úgynevezett "szellemek szellemei" tanítják.

* *1G minden 3m3-ért, amit a Fantazma elfoglal, és Int + Szónoklás (6) teszten elért sikerfokot, vagy annál nagyobbat kell elérni a hitetlenkedőknek Érz + Figyelem (6) teszten, hogy tényleg átlásson az illúzión.*

>> **Hajtóvadász (Call the Hunt) [5]** - Hónaponta csupán egyszer alkalmazhatja ezt az Adományt a garou, és akkor is ha nagy szükség van rá (pl. kiderül, hogy egy tényleg hatalmas, gonosz lény megszállt egy területet). Az Adomány megidézi a Kelta mitológia Vadászát, hogy kutassa fel, és pusztítsa el ezt a gonoszt. Maga a Vadász tanítja.

* *Kántálni és koncentrálni kell egy óra hosszát, majd 1G és Kar + Okkult (8) teszt szükséges. Egy vadászkutyával jelenik meg, illetve minden egyes pluszban elköltött Düh vagy Gnózis pontért még egy újabb kutyával az oldalán. Nagyon sikertelen teszt esetén a Vadász nem tartja méltó kihívásnak az ellenfelet. Ha a használó nem csatlakozik a vadászathoz, akkor a Vadász öllene fordul.*

>> **Spriggan Ajándéka (Gift of the Spriggan) [5]** - Akár testének háromszorosára is nőhet, illetve egy kis kölyökkutya méretűre zsugorodhat a használó. Tündérek, vagy a totem Kimérát szolgáló szellemek tanítják.

* *1G és Kit + Ősi Ősztön (8). Sikerfok számú óráig tart a hatás, illetve hamarabb is meg lehet szakítani. Ha a növekedést választja, akkor minden 100%-nyi méretnövekedés +3 Erővel jár. Ha a zsugorodást választja, akkor megtartja normál tulajdonságait, bár könnyebben el tud rejtőzni, vagy egy háziállatnak is kiadhatja magát.*



A vikingek mentalitását képviselő törzs, akik méltán szolgáltak rá a legvérszomjasabb törzs címére. Számukra az erő, és annak használata a leghatalmasabb erény, az önfeláldozás pedig a legdicsőbb vég. Gyakran már kegyetlennek, és vérgőzösnek is nevezhető az agresszív beállítottságuk. Mégis, ha harcra kerül a sor, akkor ők küzdenek az első sorban, és ők hagyják el utoljára a harcot, és a végső háborúban, az Apokalipszis napjaiban szükségünk van a hadseregünk legütőképesebb osztagára is. A modern világgal persze nehezen összeegyeztethető ez a puszkaporos viselkedés, ezért gyakran nehezükre is esik beilleszkedni, elvegyülni, bár nem mintha ez akármennyire is zavarná őket. Bundájuk a szürke északi farkaséhoz hasonló, gyakran a harci hegekkel tarkítva, amit büszkén viselnek. Rokonvéreiket keményen fogják, és gyakran sokat várnak el tőlük, de a legvérmesebben védik is őket.

Totem: Fenris - a hatalmas északi farkas-szellem.

Falkatotemként 5 totem-háttérpontot kér.

Támogatás: Egyvalaki +1 Fizikai tulajdonságpontot kap (jelenetenként átadható, és akár 5 felé is mehet így). Minden falkatag 2 ideiglenes Dicsőség hírnevet kap. Fenris Fiai nem tisztelik jobban őket, mint más kívülállókat, de hamarabb fordulnak feléjük, mint más felé.

Tiltás: egy fontos harcot sem hagyhatnak ki.

Háttér megkötés: nem vehet fel Ismerős háttér.

Törzsi hátrány: Intoleráns. A gyengeség valamilyen formájával szemben egyszerűen nem tud semmi megértést, vagy együttérzést mutatni. (pl.: gyávaság, árulás, technikától való függés, stb.)

Kezdő Akarat: 3.

>> **Penge Karmok (Razor Claws) [1]** - Mint az Ahroun [1] Adomány.

>> **Fájdalomtűrés (Resist Pain) [1]** - Mint a Philodox [1] Adomány.

>> **Fenris Tekintete (Visage of Fenris) [1]** - A használó nagyobbaknak, félelmetesebbnek tűnik. Tiszteletet parancsoló, és félelmet keltő. Farkas szellemek tanítják.

* *Kar + Megfélemlítés (6) nem garoukra, illetve vele megegyező rangú garoukra hatni elég, ha sikeres a teszt. Ha nálánál nagyobb rangú garoura akar hatni, akkor ezután a rangjukat szembeállítva kell túlszárnyalnia, hogy hasson.*

>> **Fut-A-Gyáva (Halt the Coward's Flight) [2]** - A használó képes lelassítani egy menekülő ellenfelet, annyira, hogy könnyebb legyen elkapni. Farkas szellemek tanítják.

* *Egy teljes kör koncentráció és Kar + Megfélemlítés (a menekülő Akarata) teszt sikere esetén a menekülő sebessége feleződik a jelenet erejéig.*

>> **Ragadozó Morgása (Snarl of the Predator) [2]** - Egy állatias morgással félelembe és megalázkodásba kergeti ellenfelét. Farkas szellemek tanítják.

* *Kar + Megfélemlítés (ellenfél Lel + 3) teszt sikerfoka megadja, hogy a következő körben mennyivel alacsonyabb AP-je lesz az ellenfélnek.*

>> **Thor Ereje (Might of Thor) [3]** - Nagymértékben meg tudja növelni erejét ezzel az Adománnyal a használó, hogy ellenfeleit könnyebben legyőzhesse. Farkas szellemek tanítják.

* *1G és 1D (itt akár egy körön belül is) és Akarat (8). Az elért sikerfokok számú körig megduplázódik az ereje. Ahogy a hatás elmúlik, jelentősen legyengül (Fizikai tulajdonságai egynek minősülnek, Akarata feleződik), ami legalább egy órnyi pihenés után tér csak vissza.*

>> **Mérgezett Vér (Venom Blood) [3]** - A garou vérének fekete, mérgező hatású folyadékká változtatja. Kígyó vagy pók szellemek tanítják.

* *1D és Kit + Orvoslás (7). Aki kapcsolatba kerül a jelenet végéig a használó vérével, az az aktiválási teszt sikerfoka számú súlyosított sebet szenved el.*

>> **Hősi Helytállás (Hero's Stand) [4]** - A használó Gaia erejét áramoltatja át szervezetén, szinte eggyé válna magával a földdel, ahol áll. Ugyan nem hagyhatja el azt a helyet, ahol áll, a hatóidő alatt, Gaia többféle módon segít neki. Föld elementálok tanítják.

* *Akarat (8) teszten elért sikerfokok számú ponttal nő minden Fizikai tulajdonsága. Harci helyzetben minden ellene irányuló támadásról tud (nincs meglepetés). Emellett viszont nem hagyhatja el azt a helyet, amíg minden ellenségét le nem győzte, vagy az meg nem futamodott.*

>> **Gaia Sikolya (Scream of Gaia) [4]** - A használó kiad egy szakadozott, szörnyűséges sikolyt, amely Gaia fájdalmával és Dühével van áthatva. A sikoly ereje eltaszítja és fellöki a környéken lévő lényeket. Vihar szellemek tanítják.

* *1G és Düh (6). 15 méteren belül lévő lények mind elesnek, és az aktiválási teszt sikerfoka számú kábult sebzést szenvednek el a hanghullámoktól.*

>> **Valhalla Hordája (Horde of Valhalla) [5]** - A használónak jó viszonyban kell lennie Fenris-szel, és nagy veszélyben kell lennie, mert ezzel az Adománnyal közvetlenül Fenristől kér segítséget - segítő farkasok megidézésével. A totem Fenris avatárja tanítja.

* *Düh és Gnózipontok elköltésével Kar + Állat Ismeret (6) teszt. Ha sikeres, akkor ahány pontot elköltött, annyi farkas (akik megegyeznek a Nagy Vadászát rítusban leírt farkasokkal) érkezik az Umrából, hogy megküzdjön az ellenféllel. Egy jelenet erejéig maradnak.*

>> **Fenris Harapása (Fenris' Bite) [5]** - A garou harapása már amúgy is szörnyű erős, de ezzel az Adománnyal tovább nő a hatékonysága, odáig, hogy egy harapással szétszaggat/csonkol egy végtagot. A totem Fenris avatárja tanítja.

* *1D és Erő + Orvoslás (ellenfél Kit + 3). Ha sikeres, akkor a következő harapás támadása, ami talál, a célpont egy végtagját használhatatlanná teszi (3 automatikus, nem elnyelhető súlyosított seb a normál sebzés felett). Ha a célpont képes regenerálni, akkor nem végleges ez az állapot. Ha nagyon magas sikerfokot ér el az aktiváló teszten, akkor csonkolja a végtagot.*



A városi élet legjobb ismerői, akik a technikai fejlettség, a gazdagság, és a szervezett bűnözés szakterületeivel egészítik ki ősi örökségük. Gyakran gyanakvással tekintenek rájuk, mivel ők vannak a legközelebb az emberi faj veszélyezett visszasságaihoz. Precizitásuk, hideg fejük, alaposságuk a nagyvárosok csúcsragadozóivá teszi őket, de emellett megcsappant már a vadonhoz fűződő kötelékük ereje. Ők már a természetes területeken érzik némileg elveszettnek magukat. Bízunk benne, hogy Gaia küldetését még nem feledték. Gyakran vetik szemükre a Szövőhöz fűződő furcsa vonzódásuk, sokszor konkrét vádként. Többszínű bundájukat talán ők az egyetlenek, akik vágják, esetleg még festik is, illetve a testékszerek is dívnak náluk. Rokonvéreikkel elég lazán tartják a kapcsolatot (e-mail, telefon), sokszor csak mint üzleti kapcsolatként, illetve erőforrásként gondolnak rájuk. Náluk a legritkább a farkas rokonvér.

Totem: Csótány - az alkalmazkodás és túlélés ártalmatlan szelleme.

Falkatotemként 6 totem-háttérpontot kér.

Támogatás: -2 célszám számítógépekkel, elektromossággal és tudományokkal kapcsolatban. Egyvalaki +3 bónuszt kap a technikai dolgok manipulálására szolgáló Adományokhoz. Emellett egyvalaki képes lesz az umbrából az adatáramlásokat látni/olvasni (Gnózis teszt).

Tiltás: sosem ölhetnek csótányokat.

Háttér megkötés: Ősök, Mentor, és Tiszta vér kivételével vehet fel háttereket.

Törzsi hátrány: **Városi fiú.** Gnózis visszaszerzésére csak a városok határain belül, vagy technikai környezetben, elsősorban a Szövő birtokán, vagy bármilyen kaemben képes.

Kezdő Akarat: 3.

>> Egyszerű Gép Irányítása (Control Simple Machine) [1] - A használó képes az egyszerű tárgyakban lévő szellemeknek parancsot adni. Kapcsolók, gombok megnyomódnak, zárnyelvek kipattannak/bezáródnak, stb. Bármilyen technikai szellem taníthatja.
* 1A és Man + Szerelés (7) teszt. A hatás a jelenet végéig tartható fent.

>> Diagnosztika (Diagnostics) [1] - Egy pillantással megállapíthatja, hogy mi is a baj egy eszközzel, és ezután a tárgy szellemének segítségét kérheti, hogy közösen megjavítsák. Bármilyen technikai szellem taníthatja.

* Érz + Szerelés (6) teszt a hiba felfedezéséhez, és utána 1G a szellem meggyőzésére, hogy legyen együttműködő. A javítási idő feleződik, és a hiba felderítésének tesztjén elért sikerfok levonódik a tárgy megjavításához szükséges idő elleni teszten elérendő sikermennyiségből.

>> Pisztolyhős (Trick Shot) [1] - Egy eléggé felkapottá vált Adomány, aminek segítségével, a használó kiváló mesterlövész képességeinek parádéját mutathatja be. Kilőheti ellenfele kezéből a fegyverét, vagy annak a csövébe lőhet, stb. Közvetlenül sérülés okozására nem alkalmazható ez az Adomány, és csak Egyes lövésű fegyverekkel használható. Levegő szellemek tanítják.

* A tűzharcban használandó támadótesztjeiben használt AP értékekhez hozzáadhatja az állandó Dicsőség értékét.

>> Kiberérzések (Cybersenses) [2] - Megvizsgálva természetes érzékszerveit, és a technikai érzékelőket kicserélheti azokat. Felcserélheti normál hallását radar-szerű érzékelésre, látását infravörös színtartományra, stb. Bármilyen technikai szellem taníthatja.

* 1G minden érintett érzékszervért, és ezután amikor aktiválni akarja, akkor Érz + Tudomány (7) tesztet tesz. Egy jelenetig tart a hatása.

>> Áramlökés (Power Surge) [2] - Elektromosság-szellemekkel tárgyalva kérheti a környék áramszünetét. Elektromosság elementálok tanítják.

* 1G és Lel + Tudomány (7), a sikerfok meghatározza az áramszünet kiterjedését. 1 siker lecsapja a szobát, míg 5 már a környező utcákat is sötétbe borítja.

>> Összetett Gép Irányítása (Control Complex Machines) [3] - Az Egyszerű Gép Irányításához hasonlatos Adomány, de itt már olyan elektronikus eszközök működése is befolyásolható, mint a számítógépek, videójátékok, autók, stb. A Hálózat-Póktól tanulható/szereshető.

* 1A és Man + Tudomány vagy Számítástechnika. A Szervező határozza meg a tárgy bonyolultsága alapján a célszámot (általában 8). Egy jelenetig tart a hatása.

>> Szellem Szívessége (Elemental Favor) [3] - Könyörgéssel, megfélemlítéssel, vagy behízelgéssel rávehet a használó egy szellemet, hogy az a kérése szerint manipulálja, esetleg pusztítsa is el a fizikai valóságban létező kivetülését. Így egy üvegtábla az ellenfelek arcába robbanhat, egy ajtó nem nyílik (még ha nincs is kulcsra zárva), egy autó fékei elmehetnek, stb. Városi elementálok tanítják.

* Kar + Fortély (szellem Gnózisa). A Szervező határozza meg a hatást.

>> A Város Titkai (Attunement) [4] - Mint a Csontrágók [4] Adománya, de csótány szellemek tanítják.

>> Hasonmás (Doppelganger) [4] - A használó teljesen lemásolja egy másik ember, farkas, vagy garou kinézetét. Kaméleon szellemek tanítják.

* 1G és Kar + Előadás (8). Képességek nem másolódnak, de a kinézet, hang, testtartás, illat, stb megegyezik. Aktiváló teszt sikerfoka számú napig tart a hatása.

>> (Chaos Mechanics) [5] - A vérfarkasok a Vad erejétől áthatva pulzálnak, de minden formával rendelkező lény a Szövővel is kapcsolatban áll, állítják az Üvegjárók. Ezt az Adományt megtanulva létének ezt a két oldalát hozza összhangba, hogy ezáltal a fizikai és szellemvilágbeli hatalmait egyidőben használhassa.

* Egy körön belül feltétel nélkül elkölthet Gnózis és Dühpontot is. Így egy kör alatt a Tombolásból kapott bonuszt felhasználhatja Gnózis igényű tevékenységekre is. Például Umbrába lépést felgyorsíthatja. Miután megtanulta ezt az Adományt, annak hatása állandó.

>> Hálózat-Pók Idézése (Summon Net-Spider) [5] - A garou megidézhet egy Hálózat-Pókot, egy Szövő-szellemet, amely szinte korlátlan uralmat ad neki egy számítógépes rendszer felett. A Pók akadályozhatja a működést, törölhet, pusztíthat a rendszeren belül (konkrét hatás a Szervezőre bízva, de általában pusztító). A totem Csótány avatárja tanítja.

* 1G és Kar + Számítástechnika (8). Siker esetén megjelenik, és követi a használó kéréseit. Emellett a fölhasználható arra is a Pók, hogy az összes Számítástechnikával kapcsolatos teszt célszámát felezni tudja.



Csak Lupusz születésű tagokból álló törzs, akik a leggőrcsöbben ragaszkodnak ahhoz az állításhoz, hogy az emberek sokkal szigorúbb kordában tartása lenne helyénvaló. A legradikálisabb, ösztönvezérelte cselekedetek példázatak vadállati gondolkodásukat, amivel próbálják a természetet a "civilizált" elé helyezni. Pártoskodásukkal még a Fekete Fúriákat is lekörözik, hisz ebben a törzsben olyanok is vannak, akik kivétel nélkül minden embert ellenségnek tekintenek, és minden gond okának vélnek. Bundájuk vörös és barna szokott lenni, de egy lángvörös folt mindig "díszíti" valahol, illetve állkapcsuk jellegzetesen nagyobb az átlagosnál farkas formáikban. Rokonvéreiket tekintve nem tesznek különbséget köztük és a sima vadon élő farkasok között, és utolsó vérükkel is védik a megmaradókat. Viszont a más törzsek homid rokonvéreit nem igazán fogadják el, nem (sokkal) tartják többre őket, mint egy normál embert.

Totem: Griff - a vadon, és a benne élő állatok védelmezője.

Falkatotemként 4 totem-háttérpontot kér.

Támogatás: Egyvalakinek +3 Figyelem ismeretpont. Minden falkatag képes ragadozómadarakkal beszélni Adomány használata nélkül is. Minden falkatag +2 ideiglenes dicsőségpontot kap. A Vörös Karmok tisztelettel bánnak velük.

Tiltás: Griff sosem fogad be homid garout és követőinek is az emberektől való távolságtartást parancsolja.

Háttér megkötés: Nem vehet fel emberi Haver, Ismerős, és Anyagiak hátterekből, és Rokonvérei természetesen csak farkasok lehetnek.

Törzsi hátrány: A Vadon hív. Gnózis visszaszerzésére képtelenek a városon belül, vagy technikai környezetben, illetve a Szövő területén, hacsaknem valamilyen kaernről van szó (akár városon belül is).

Kezdő Akarat: 3.

>> **Állati Beszéd (Beast Speech) [1]** - Mint a Galliard [1] Adomány.

>> **Rohanó Víz Illata (Scent of Running Water) [1]** - Mint a Ragabash [1] Adomány.

>> **Farkas Az Ajtónál (Wolf at the Door) [1]** - Bizonyos emberekre muszáj úgy hatni, hogy sokáig emlékezzen a leckére (inkább, minthogy belehaljon). És a Vörös Karmok tudják is ennek a módját. Ez az Adomány félelmet és tiszteletet ébreszt az erdővel szemben, úgy, hogy az átélője nem is akar az erdővel már semmit, csakhogy minél távolabb tudja magától... Bármilyen ragadozó állat szelleme taníthatja.

* Szembeállított Kar + Ősi Ösztön : Akarat teszten elért fölény számú napig tart a hatása. Ezalatt a célpont csak Akarat (6) teszt sikeressége esetén tudja elhagyni a lakását, amikor is elhagyatottnak és megrémítettnek érzi magát, míg vissza nem térhet. Minden mentális és szociális tesztjén kettővel csökken az AP-je. Ez hat a Rokonvérekre, mágusokra, ghoulokra, és más természetfeletti emberekre is, de az ő esetükben az Akaratukra +2-t kapnak a szembeállított teszten.

>> **Állati Elme (Beastmind) [2]** - A használó képes egy rövid időre lecsökkenteni ellenfele mentális képességeit egy állat szintjére. A totem Griff avatárja tanítja.

* Man + Empátia (az ellenfél Akarata) sikerfoka megadja, hány körig tart. Aki ezalatt csupán a legalapvetőbb ösztöneire hallgat, és mint egy vadállat viselkedik.

>> **Vadászösztön (Sense of the Prey) [2]** - Mint a Ragabash [2] Adomány.

>> **Szellem Szívessége (Elemental Favor) [3]** - Mint az Üvegjárók [3] Adománya, de a Vörös Karmok inkább a négy klasszikus őselemet (levegő, tűz, föld, víz) kérhetik.

>> **Úttalan-Utak (Trackless Waste) [3]** - A Vörös Karmok meg vannak győződve arról, hogy az embereknek nincs irányérzékük. Ezzel az Adománnyal ezt még fel is erősíthetik. A használónak ismerni kell valamennyire az érintett területet. Alkalmazva az emberek reménytelenül eltévednek, az iránytűk pontatlanokká, térképek használhatatlanná válnak, a jellegzetes tájelemek, mintha vándorolnának. A vadon bármelyik szelleme taníthatja.

* 1G és Int + Ősi Ösztön (6) teszt. Minden sikerfok "összekavar" 3 kilométernyi sugarú területet. Más garoukra is hat, de ők Érz + Ősi Ösztön (6) tesztrel próbálhatnak ellenállni (több sikert kell elérniük, mint az aktiváló teszt sikerfoka). 4 óráig tart a hatása.

>> **Zabálás (Gorge) [4]** - A természetes farkasok annyit esznek amennyi csak beléjük fér, hisz nem tudni mikor jutnak legközelebb élelemhez. Ezzel az Adománnyal a garou Hatalompontokat tud raktározni a "szűkösebb" időkre. Farkas szellemek tanítják.

* Megtanulva ezt az Adományt, ki kell választani, hogy melyik Hatalom felhalmozására képes (Düh, Gnózis, Akarat). Ezután hárommal nagyobb ideiglenes értéket tud tárolni. Ezek ugyanúgy nyerhetőek vissza, mint a többi, és az állandó értéket nem befolyásolják. Ugyanarra a Hatalomra ugyan mégegyszer nem, de a másik kettőre is megtanulható ez az Adomány.

>> **Futóhomok (Quicksand) [4]** - A használó területtől függően futóhomokká, mocsárrá, stb. változtathatja a földet, amely megfogja ellenfeleit. Föld elementálok tanítják.

* 1G és Man + Ősi Ösztön (7). Sikerfok számszor 3 méteres körben változik a talaj. A használón kívül mindenki, aki át akar kelni rajta, felezett sebességgel teheti, nem hajthat végre olyan harci akciót, amely elmozgást igényel. Emellett minden más harci manőver célszáma egyel nagyobb lesz.

>> **Lycaon Átka (Curse of Lycaon) [5]** - A Vörös Karmok által a legvégső esetben használt Adomány, amellyel egy embert farkassá változtathatnak. Farkas szellemek tanítják.

* 1G és Gnózis (célpont Akarata) teszt. Garouk a jelenet végéig lupusz formába vannak kényszerítve. Ha normál emberen alkalmazzák, akkor végleges a hatás - a személy örökre farkas testbe és elmébe börtönződik.

>> **Gaia Bosszúja (Gaia's Vengeance) [5]** - A használó az erdő szellemeit hívja, hogy a behatolókat támadják. A terület képességeihez mérten reagál, kömlásokkal, fojtóliánokkal, stb. Még a víz is elnyeli áldozatait. Magának Gaiának az avatárja tanítja.

* 1G és 1D (itt akár egy körön belül is) és Kar + Ősi Ösztön (Fátyol). A konkrét hatás a területtől és a Szervezőtől függ.



A hatalom megszerzéséért sok mindent másodlagos helyre szorító, akaratos, néha aljas és sunyi, mindemellett célorientált, acélos kézzel irányítani akaró törzs. Nem titkolt vágyuk, hogy a Garou Nemzet irányítását a kezükbe akarják venni, de képesek türelemmel, kárörvendően kivárni a mostani vezetés megbukását. Illetve az Apokalipszis közeledtével lehet, egyszerűen magukhoz ragadják a hatalmat. Az erős vezetőt, a rátermettséget, a hozzáértést elismerik, de az alkalmatlant, a gyengét megvetik. Zsarnokias, arrogáns, és ambiciózus elképzeléseik elég sok ellentétet szítnak a többi törzsszel. Sokan a Bunyip kipusztulásával, vagy az amerikai őslakók leigázásával, és magával az Impergiummal is őket okolják. Bundájuk sötét árnyalatú, mint a nevük is sugallja. Rokonvéreik esetében is maximalisták, és nem tűrik a gyengeséget náluk sem.

Totem: Villám nagyapa - a vihar hatalmas és kegyetlen szelleme.

Falkatotemként 7 totem-háttérpontot kér. Általában Viharvarjait adja falkatotemként.

Támogatás: Kalandonként összesen +5 extra Akaratot vehetnek igénybe. Egyvalaki +3 pontot kap az Etikett ismeretére. Megfélemlítésre +2 bónuszt kapnak, ha a Villám erejét idézik magukba. Minden falkatag +1 ideiglenes Becsület hírnevet kap. Az Árnyék Urak figyelemmel kísérik lépéseiket.

Tiltás: Parancsa, hogy sose mutassanak nagyobb tiszteletet senkinek, mint amit azok kiérdemelnek.

Háttér megkötés: Nem vehet fel Haver, és Mentor háttérket.

Törzsi hátrány: Csálódás. Balsikereik, sikertelenségeik a feladat fontosságától függően, és elsősorban az elitista nézeteik miatt ideiglenes hírnévpont veszteséget okozhatnak, amellyel akár a rangja is csökkenhet.

Kezdő Akarat: 3.

>> **Magabiztosság Aurája (Aura of Confidence) [1]** - Határozottságot, magabiztosságot sugároz, ha a gyengéit, vagy az auráját-érzéseit olvasnák. Ha valami természetfeletti módon akarnák a gondolatait olvasni, azt nem akadályozza (Szervezői jóváhagyással csupán nehezíti). Ős szellemek tanítják.

* *Kar + Furfang (7) teszttel aktiválja, és a jelenet végéig tart a hatása.*

>> **A Gyengeség Jele (Fatal Flaw) [1]** - Segítségével ellenfele egy gyengeségét szűrhatja ki, amit harcban előnyére használhat ki. A profétikus Viharvarjak tanítják.

* *Egy teljes környi koncentráció és szembeállított Érz + Empátia : Lel + Furfang teszten, ha felülmúlja, akkor egyel nagyobb sebzést tud okozni. Minél nagyobb sikerfokot ér el, annál több gyengeségét figyelheti meg (még ha ez már nem is jár bónusszal).*

>> **A Fölény Megragadása (Seizing the Edge) [1]** - Az Árnyék Úr számára nincs döntetlen. Ha egyik oldal sem nyer, akkor mindketten vesztek. Ezzel az Adománnyal a kétes esetekben a mérleg nyelvének magafelé mozdításával ragadja meg a fölényt. A totem Villámnagyapát szolgáló szellemek tanítják.

* *1G elköltésével a jelenet hátralévő részében, ha egy szembeállított tesztet kell tennie, akkor a használó tesztelendő AP értékei egyel nagyobbak számítnak.*

>> **Mennydörgő Tenyér (Clap of Thunder) [2]** - A használó összecsapja tenyereit és egy hatalmas mennydörgés hallatszik, amely elkábítja a környéken lévőket. A Viharvarjak tanítják.

* *1G, és mindenki, aki hallja Akarat(8) tesztet tesz. Sikertelen teszt esetén egy körig nem tudnak cselekedni. Negatív AP esetén egészen a jelenet végéig...*

>> **Luna Vértje (Luna's Armor) [2]** - Mint a Gaia Gyermekei [2] Adomány.

>> **A Vihar Irányítása (Direct the Storm) [3]** - Egy olyan falkatárs, aki gyakran Őrjöng senkinek sem életbiztosítás. Ezzel az Adománnyal a használó képes irányítani egy Őrjöngő garou (barát vagy ellenség) alapvető ösztöneit, és ezáltal az ő választásának megfelelő célpontot támadja. A Viharvarjak tanítják.

* *1G és Akarat (célpont Dűhe). Siker esetén az Árnyék Úr irányítja kit is támadjon meg. Ha az Őrjöngést már a Féreg irányítja, akkor is megpróbálhatja, de ilyenkor még egy Dűhtesztet (7) is tegyen, mert ő is Őrjöngeni kezdhet.*

>> **Bénító Tekintet (Paralyzing Stare) [3]** - A használó egy rettegést kiváltó tekintetet vet célpontjára, aki szinte lebénul félelmében. A Viharvarjak tanítják.

* *Egy teljes kör koncentráció, utána 1G és Kar + Megfélemlítés (célpont Akarata). Sikerfok számú körig tart a bénító félelem. Természetesen a célpontnak is látnia kell a használót.*

>> **Sebfeinyitás (Open Wounds) [4]** - A használó következő támadása egy hosszan vérző sebet okoz, amely tovább gyengíti ellenfelét. Fájdalom szellemek tanítják.

* *1G és Erő + Orvoslás (7). Ha az ezt követő támadás sebzést okoz, akkor az egy vérző seb lesz (még ha zúzó támadás okozta is), amely körönként egy sebszintvesztést okoz (az aktiváló teszt sikerfok számú körig).*

>> **A Vezető Dűhe (Strength of the Dominator) [4]** - Célpontja haragjából képes saját Dühét felkorbácsolni. A Viharvarjak tanítják.

* *Lel + Megfélemlítés (célpont Akarata). A sikerfok számú körig a célpont veszít egy Dűhpontot, és azt a használó kapja meg. Egy célponton egy jelenet alatt, csak egyszer alkalmazható.*

>> **Behódolás (Obedience) [5]** - Ennek az Adománynak az erejével a használó az abszolút alfa lesz, a többieket az irányítása alá vonva. A Viharvarjak tanítják.

* *1G és Kar + Parancsnoklás (8). A jelenlevők Akarat (8) tesztet tesznek, ha felülmúlják a használó sikerfokát, akkor nem hat rájuk, más különben, amennyivel alulmúlják, az alapján minél nagyobb ez a különbség, annál öngyilkosabb akciókba is belemennek.*

>> **Árnyék Falka (Shadow Pack) [5]** - A használó árnyékmásait idézi meg, amelyek segítik a harcban. Ezek néhány tulajdonságával is bírnak. Az éjszaka szellemei tanítják.

* *Gnózis (8) és változó számú Gnózispon elköltése szükséges. Minden egyes elköltött pont egy árnyékmást jelent. Ugyanazok a Tulajdonságaik, és Ismereteik mint a használóé, de nem használhatnak Akaratot, vagy Gnózist. Csupán egy sebszintjük van (tehát a sebelnyelés felett már egy sebszint is megsemmisíti). A jelenet végén pedig mind elhalványul.*



A vándorló életmódot képviselő törzs, akik az utazásban, hírek továbbításában, és a kötetlenségben élik ki magukat. Utazásaik során olyan dolgokról is értesülhetnek, amikkel nagy veszélyekre figyelmeztethetnek. Sokan emiatt vészmadaraknak tekintik őket. Folyamatos vándorlásuk oka, hogy földjükről elűldözték őket, és nem találják sehol a helyüket. Egyik mágiához is értő rokonvérüket beölelte Set (Sutekh), az egyiptomi vámpír. Miután "megszabadították" halál utáni életétől, utolsó átka, és Set ereje nem hagyja pihenni a Halkléptűeket egykori hazájukban. Emellett a hazájuk umbrabeli kivételését, amely a Mély Umbrában volt, egy hatalmas lélekvihar elsöpörte. Csendes magányukban járnak-kelnek a Garouk hordákba, falkákba való szerveződéseik között. Szabadon beléphetnek minden kaernbe, de jobban fáj nekik, hogy nincs egy olyan, amit sajátjuk tudhatnának. Bundájuk általában sötét árnyalatú. Rokonvéreiket a sok utazás, vándorlás alatt nem nagyon tartják számon, de jó viszonyban vannak velük.

Totem: Bagoly - az éjszaka és a csend Patrónusa.

Falkatotemként 6 totem-háttérpontot kér.

Támogatás: Előérzetekkel, megérzésekkel segítheti követőit. Az umbrában szárnyakat kapnak, és repülhetnek. -2 célszám minden lopakodással, illetve rejtőzéssel kapcsolatos tesztjükre. Egyvalaki a levegővel, utazással, sötétséggel kapcsolatos Adományaira +3 bónuszt kap. Minden falkatag +2 ideiglenes Bölcsesség hírnevet kap. Veszélyben Halkléptűek siethetnek segítségükre. A Ratkin-ek illetve Patkány gyermekei viszont ellenérzéssel tekintenek rájuk (lásd tiltás).

Tiltás: apró rágcshalókat helyezzenek el megkötvé, elkábítva az erdőbe a baglyok áldozatául.

Háttér megkötés: Nem vehet fel Ősök, és Anyagiak háttérét.

Törzsi hátrány: Kísértett. Az Umbrában csak nagyon óvatosan, és körültekintően tevékenykedhet, és nem használhat Gnózis pontot (Gnózis tesztet tehet), ha mégis megteszi, felfigyelhetnek a Sötét Umbrából a tevékenységeire (főként ellenséges szándékkal).

Kezdő Akarat: 3.

>> **Féregészlelés (Sense Wyrm) [1]** - Mint a Metisz [1] Adomány.

>> **Csend (Silence) [1]** - A használó el tudja nyomni az ő általa okozott zajokat. Ezt felhasználva, pedig akár menekülését, akár támadását hatékonyabban tudja kivitelezni, ha a csend feltétel. Bagoly szellemek tanítják.

* *Ügy + Lopakodás (6) sikerfokai növelik az észlelésére (hallás) vonatkozó tesztek célszámát.*

>> **Sebesen Mint A Gondolat (Speed of Thought) [1]** - Ezzel az Adománnyal megduplázhatja a futási sebességét. Gyalogkakukk vagy gepárd szellemek tanítják.

* *1G elköltésével a jelenet végéig tart.*

>> **Áldott Figyelmetlenség (Blissful Ignorance) [2]** - Mint a Ragabash [2] Adomány.

>> **A Küldönc Kitartása (Messenger's Fortitude) [2]** - A használó három napig képes pihenés, étel, ital nélkül rohanni maximális sebességével. Célját elérve 10 perce van, hogy teljesítse a feladatát, mert utána 3 napig aludnia kell. Teve vagy farkas szellemek tanítják.

* *1G-t elkölt, utána csak rohanhat, ha megáll, megszakad az Adomány. További Gnózispontok elköltésével másokat is felruházzhat ezekkel a lehetőségekkel.*

>> **Adaptáció (Adaptation) [3]** - A használóra nem hatnak a mérgek, sem a betegségek. Bármilyen helyen életben tud maradni, függetlenül a nyomástól, hőmérséklettől, atmoszferikus feltételektől. A veszélyes helyzetektől ugyan nem véd (pl. esés), de a veszélyes környezetektől igen. Medve szellemek tanítják.

* *1G és Kit + Túlélés (7). Sikerfok számú óráig.*

>> **Hatalmas Ugrás (Great Leap) [3]** - Igazán hatalmas távokat tud a használó ugrani ezzel az Adománnyal. Nyúl szellemek tanítják.

* *1A és Erő + Atlétika (6). Sikerfokszor tud max. 30 méteres távot ugrani (utána újra kell aktiválni).*

>> **A Város Titkai (Attunement) [4]** - Mint a Csontrágók [4] Adománya, de amikor megtanulja, akkor "A Város Titkai", vagy "A Vadon Titkai" Adományt választhatja. A Vadon Titkaihoz Érz + Túlélés teszt kell.

>> **Sebesebben Mint A Gondolat (Speed beyond Thought) [4]** - Tízszeres sebességével rohanhat a használó nyolc óra időtartamban, ami alatt csak a futásra koncentrálhat. Amikor a hatás elmúlik azonnal ennie kell, vagy az éhségtől Örvöngeni kezd. Levegő vagy gepárd szellemek tanítják.

* *1G és Kit + Atlétika (7) szükséges az aktiváláshoz.*

>> **Holdkapu (Gate of the Moon) [5]** - Ez az Adomány egy specializált Holdhídat hoz létre, amely azonnal a célpontba képes vinni a használót. Az indulási ponton a hold egy részének mindenképp látszódnia kell (újhold nem alkalmas). Lunék tanítják.

* *1G minden 160 kilométernyi útért. Ezután Int + Figyelem (a távolságtól és a cél ismeretének fokától függő célszámra). Alacsony sikerfoknál egy körig dezorientált, szédül. Nagymértékű sikertelenségnél kilométerekkel arrébb érkezik (nem csak vertikálisan!!!).*

>> **Umbravándor (Reach the Umbra) [5]** - Akármikor átléphet a Fátylon, tükröző felület, és egyébként is bármilyen megpróbáltatás nélkül. Bagoly szellemek tanítják.

* *Azonnal és bármikor átléphet, nem ragadhat be a síkok közt. Nem szükséges teszt. Emellett az alsíkokra lépés célszámai 2-vel csökkennek. Viszont Dühpontot nem költhet az átlépés körében.*



A Garouk királyi törzse. Ők képviselik a nemességet, az elhivatottságot, a vezetői ambíciók öröklődését, ezért is vallják magukat eredendően a Garouk vezetőinek. Manapság már megjelentek olyan jelek (enyhe formában jelenlévő mentális problémák, úgymint: hallucinációk, szórakozottság, stb.), amik a törzs hírnevét csorbitják, valószínűleg az egyiptomi fáraók problémájához hasonló okokból (emberi értelemben vett vérfertőzés). Uradalmakba szerveződnek, és a régmúlt idők királyait, császárait, vezetőit magasztalják, akik közül nem kevés tényleg Ezüst Agyar garou vagy rokonvér volt. Sokszor Ős-szellemekkel konzultálnak stratégiák, és más fontos döntést igénylő esetekben. Bundájuk hófehérré változik farkas formáikban. Rokonvéreiket tekintve nem elsősorban a gazdagokat, hanem a nemes és hősies vérvonalakat tartják számon, nagyra becsülve örökségüket.

Totem: Sólýom - jelképe mindennek, ami nemes az állatvilágban.

Falkatotemként 5 totem-háttérpontot kér.

Támogatás: Egyvalaki +3 bónuszt kap a Parancsnoklás ismeretére. Kalandonként +4 extra Akaraton osztozhatnak. Minden falkatag +2 ideiglenes Becsület hírnevet kap.

Tiltás: A permanens Becsület vesztes rosszabb a halálnál. Azonnal ki kell javítani a hibát és kiengesztelni Sólýmot. Sokszor öngyilkos missziókba hajszolják magukat a nevük tisztázása érdekében.

Háttér megkötés: Legalább három pontos értékkel meg kell venni a Tiszta vér háttérét.

Törzsi hátrány: **Mentális probléma.** Például amnézia, megszállottság, osztott személyiség, paranoia. Csak időlegesen tud szabadulni alóla (1A/óra).

Kezdő Akarat: 3.

>> **A Sólýom Markolása (Falcon's Grasp) [1]** - A vezetőnek a hatalmát szorosan kézben kell tartani. Ezzel az Adománnyal ezt szó szerint megteheti. Markolása, vagy harapása olyan szoros lesz, hogy nagyon nehéz kiszabadulni belőle. Sólýom szellemek tanítják.
* 1D elköltésével a jelenet végéig szorítása kezeivel, vagy állkapcsával (2D ha is-is) olyan erős, hogy a lefogásra, harapásra vonatkozó támadó tesztek AP értékeiben hárommal nagyobb Erője lesz, de a sikerfokot eredeti ereje szerint kell leolvasni.

>> **Belső ragyogás (Lambent Flame) [1]** - A használó teste ezüstös fényben fog ragyogni. Lunék tanítják.

* 1A elköltésével majd 30 méteres kört ragyog be. Az ellene irányuló közelharc támadások célszáma egyel nő, míg a löfegyveres támadásoké egyel csökken.

>> **Féregészlelés (Sense Wyrm) [1]** - Mint a Metisz [1] Adomány.

>> **Uralkodás (Empathy) [2]** - Míg a farkasok közötti dominancia nagyrészt a fizikai fölényből jön, egy emberi vezetőnek tisztában kell lennie a követői akaratával, valameddig követve azt. Ezzel az Adománnyal a használó átláthatja mit is kívánnak, illetve várnak el tőle. Sólýom szellemek tanítják.

* 1G és Int + Empátia (7) teszt sikeressége jelzi, hogy a használó tudja mit is akar a többség, legyen az harc, megfontoltság, igazságosztás, vagy irgalom. minél nagyobb sikerfokot ér el, annál inkább tisztában lesz azzal, hogy mit is akarnak emberei (még ha titokban is akarnak tartani). Ez nem feltétlenül a legbölcsebb, vagy leglogikusabb döntést jelenti, csupán a legpopulárisabbat.

>> **Luna Vértje (Luna's Armor) [2]** - Mint a Gaia Gyermekei [2] Adomány.

>> **Ezüst Karmok (Silver Claws) [3]** - Mint az Ahroun [3] Adomány.

>> **Gaia Haragja (Wrath of Gaia) [3]** - A garou teljes, félelmetes dicsőségében, Gaia kiválasztott Bajnokaként mutatja meg magát. Ez a látvány a Féreg-lényeket rettegésre és menekülésre készíti, hacsaknem képesek uralni ösztönös félelmüket ezzel a ragadozóval szemben. Maga Gaia avatárja tanítja.

* 1G és Kar + Megfélemlítés (6). Ha ezután ebben a jelenetben egy Féreg-lény rátekin, akkor Akarat (7) teszten nagyobb sikerfokot kell elérnie, hogy ne meneküljön ész nélkül.

>> **Uralom (Mastery) [4]** - Ezzel az Adománnyal az Agyarak parancsot adhatnak más garouknak, még Fekete Spirál Táncosoknak is. Sólýom szellemek tanítják.

* Kar + Parancsnoklás (célpont Lel + 3). Siker esetén egy nem öngyilkos jellegű parancsot tud adni a célpontnak, aki sikerfok számú körig a szerint cselekszik. Csak garoukra hat.

>> **Elmezár (Mindblock) [4]** - Ezt az Adományt megtanulva a mentális védelmei a használónak maximális szinteket érnek el. Sólýom szellemek tanítják.

* Minden közvetlen mentális támadás, irányítás, még az alattomosabb pszichés hatások (gondolatolvasás, illúziók, megszállás) célszámai 10-re növelődnek. A hatás mindig aktív, de az érzelmek irányítása ellen nem véd.

>> **Luna Bosszuállója (Luna's Avenger) [5]** - A garou teljes teste, formától függetlenül ezüsté változik. Ezáltal egy szinte megállíthatatlan harcossá válik. Lunék tanítják.

* Egy teljes kör koncentráció szükséges az aktiváláshoz és 1G. Egy teljes jelenetig tart a hatása, ami alatt a használó immunis az ezüstre. Viszont ha ő támad, az súlyosbított, nem elnyelhető sebzést okoz a garouknak. Emellett +2-t kap a Kitartására és egy plusz sebszintet a hatóidő alatt.

>> **Ifjonti Mancs Erőtlensége (Paws of the Newborn Cub) [5]** - Egy villanó tekintettel és egy mordulással a használó lecsupaszítja ellenfelét természetfeletti képességeitől. Sok Féreg-lény próbált az Agyarak ellen mindenféle szörnyűséges mágiát használni, amikor rettegve vették észre, hogy csupán hétköznapi módszereik maradtak ezzel a nagyhatalmú lénnel szemben. Sólýom szellemek tanítják.

* 1G és Gnózis (célpont Akarat). Sikerfokoként egy körre semmilyen természetfeletti képességét (alakváltás, Adományok, mágikus erők, stb.) nem képes használni a célszemély.



Az egyik a fennmaradt két indián törzs közül. A titkok, a misztikusság keresői, kutatói, a megismerést, az elfeledett lehetőségeket, módszereket hajszolók. Ez a megszállottságuk gyanús fényben tünteti fel őket a többi törzs szemében. Nagyon nagy érdeklődést mutatnak a szellemvilág, és a rítusok felé. Sok esetben még a sötét titkok kiderítése sem rettent el őket, gyakran a penge élén táncolnak, mint például amikor a Féregről próbálnak információkat gyűjteni. Nem is kevésszer vádolják meg őket, hogy túl sok érdeklődést mutatnak az ellenség felé. Pedig tudásuk segítségével nem egy hatalmas Féregszellemet béklyóztak meg és védtek meg a világot tőlük. Viszont tényleg visszatartják, és maguknak halmozzák a különös módokon megszerzett tanokat. Bundájuk rőtes fekete farkas formáikban. Rokonvéreik sokszor az elnyomott rétegekből valók. Nagyon nagy becsben tartják az okkult és más praktikákban érdekelt, képességekkel rendelkező rokonvéreiket.

Totem: Uktena - egy hatalmas víz-szellem, a ravasz és bölcs, ami egyenlő részben puma, kígyó, és szarvas.

Falkatotemként 7 totem-háttérpontot kér.

Támogatás: Az umbrában Uktena védi minden gyermekét és +3 bónuszt kapnak sebtűrésre. Krónikáinként +2 Tapasztalatot szereznek Uktena titkos tanításainak eredményeként (Rejtélyek, Okkult, Rituálék ismeretekre vagy Adományokra fordítva). Minden falkatag +2 Bölcsesség hírnevet kap. Uktenák és Wendigok testvérként tekintenek rájuk, de más törzsbeliak bizalmatlanságát a szociális tesztekre vonatkozó -1 bónusz jelzi.

Tiltás: Uktena arra kéri gyermekeit, hogy misztikus helyeket, tárgyakat, tudást szerezzenek vissza a Féreg követőitől.

Háttér megkötés: nincs megkötés.

Törzsi hátrány: Umbravágy. Egy enyhe függés, ami csak az Umbrába átlépve, ott utazva, ott tartózkodva elégül ki, és ahonnan visszalépni minden esetben egy fokozattal nehezebb feladat (könnyű -> átlagos -> nehéz).

Kezdő Akarat: 3.

>> **Mágia Észlelése (Sense Magic) [1]** - A használó képes a mágikus energiák észlelésére, legyen az garou Adomány, vámpír vérmágia, vagy akár az emberi Igaz Mágia. A totem Uktenát szolgáló szellemek tanítják.

* *Érz + Rejtélyek teszt, célszáma pedig a mágia erejétől, illetve összetettségétől függ. Csak halvány sejtése lesz arról, milyen típusú mágikus energia lett mozgósítva (Gaiai, vérmágia, stb.). És a hatókör, amin belül érzi az sikerfokszor 3 méter.*

>> **Sötétség (Shroud) [1]** - Egy területet teljes sötétségbe boríthat, amiben csak ő lát át. Az éjszaka szellemei tanítják.

* *1G elkölt és egy Gnózis tesztet tesz alkony esetén 3, épületen belül 6, éles napfény esetén pedig 9-es célszámmra. Sikerfokszor 3m³-nyi területet sötétíti el egy a látótávolságán belül kijelölt ponton. A metisz Macskaszem Adományt használó is lát ebben a sötétségben.*

>> **Szellemnyelv (Spirit Speech) [1]** - Mint a Theurge [1] Adomány.

>> **A Madár Áldása (Spirit of the Bird) [2]** - Kevesen számítanának arra, hogy felülről támadják meg őket. Az Uktena törzs gondolt erre, és kidolgozták, hogy tudnak lebegni, repülni. Bármely madár szellem képes tanítani.

* *1G elköltése után egy óráig képes lebegni, vagy maximum 32 km/h-val repülni. A harci manőverek célszáma egyel nő ezalatt.*

>> **A Hal Áldása (Spirit of the Fish) [2]** - Ezzel az Adománnyal a használó képes víz alatt is levegőhöz jutni, és olyan sebességgel úszni, mint amilyen gyorsan hiszpó formában futni tud. Bármely hal szellem képes tanítani.

* *1G és Kit + Állatismeret (7) sikerfoka adja meg, hány óráig tart a hatás.*

>> **Totem Elűzése (Banish Totem) [3]** - Tiltó szavakkal falka, vagy személyes totemeket akadályozhat a használó, hogy a támogatott személy(ek) a Totem támogatásából részesülhessen(ek). Ez emellett még a falka társak közti mentális kapcsolatot is zavarja, és így harci falka taktikákat sem tudnak alkalmazni, sőt az egész együttműködést is károsíthatja. Ős szellemek tanítják.

* *Egy teljes kör koncentráció, 1G, 1A és Gnózis (a Totemre költött Háttérpontok összege /max. 10/) teszt szükséges, és természetesen az, hogy ismerje melyik Totemet követik. Siker esetén a jelenet végéig a Totem nyújtotta előnyöket elvesztik, és nem képesek közös harci manővert koordináltan végrehajtani. Ha a használó ájult lesz, vagy meghal, akkor korábban is elmúlik a hatás.*

>> **Láthatatlanság (Invisibility) [3]** - Láthatatlanná tud válni a használó ezzel az Adománnyal. Ezalatt arra kell koncentrálnia, hogy továbbra is fenntartsa a hatást. Felezett sétáló sebességnél gyorsabban nem haladhat, és nem keltheti fel a figyelmet magával szemben. A totem Uktenát szolgáló szellemek tanítják.

* *1G és Int + Okkult (ha már rejtőzött 4, szabad területen 6, rálátnak 9) teszt. Ezután ha valaki keresi, akkor az aktiváló teszt sikerfokánál kell nagyobb sikert elérnie Érz + Figyelem (8) teszten.*

>> **Őselem Idézése (Call Elemental) [4]** - A négy klasszikus őselem egyikét (levegő, tűz, föld, víz) képes hívni a használó. Elementálok tanítják.

* *1G és Gnózis (Fátyol) teszt az idézéshez. Ezután Man + Okkult (7) teszt kell, hogy megnyerje az elementált. A jelenet végéig, vagy megsemmisüléséig marad.*

>> **A Föld Urainak Kezei (Hand of the Earth Lords) [4]** - A föld hatalmát hívhatja segítségül a használó. Telekinetikusan képes tárgyakat mozgatni 450 kilógrammig. Föld és levegő elementálok tanítják közösen.

* *1G és Ügy + Okkult (7). Teljes koncentrációt igényel a mozgatás, ami max 32km/h-val történik. Sikerfok számú körig tart.*

>> **Képzeloerő (Fabric of the Mind) [5]** - Mint a Galliard [5] Adomány.

>> **Voodoo-baba (Fetish Doll) [5]** - A szimpatetikus mágia a legősibb a világon, és még mindig hatásos, és az Uktenák szerint az eredmény a fontos, nem a módszer. Ezzel a módszerrel távolról is kárt tudnak okozni áldozatuknak egy speciális baba segítségével. Egy személyes tárgy, vagy egy darab az áldozatból (kőröm, hajszál, vér, stb.) szükséges az elkészítéshez. Ős szellemek tanítják.

* *Egy hét alatt készíti el, és búvóli el a babát. Érz + Szerelés (8) az elkészítés. Ezután Int + Orvoslás (célpont Akarata) teszt sikerfoka számú súlyosbított sebet okoz neki, amit ha az tud, elnyelhet. Csupán 10 sebszintnyi sérülést képes a baba átjuttatni (a baba is szétmegy addigra). Nagymértékű sikertelenség a babát megsemmisíti a seb továbbbítése nélkül.*



Az észak-amerikai indiánok örökségére visszatekintő, a törtetés, hódítás ellen gerilla-harcot folytató, makacs, az őslakókkal elkövetett szörnyűségeket, az elnyomást sosem felejtő, bosszúra szomjazó másik fennmaradt indián törzs. Büszke harcosok, a tradíciók hű követői. Nehezen lehet feldolgozni az elnyomottságot, vagy kirobbanó gyűlölettel, vagy kétségbeesett depresszióval. Gyakran még a más törzsekbe tartozó garou társaikban sem tudnak eléggé megbízni, hogy a segítségüket kérjék. Talán ez a törzs a legválogatosabb (a Vörös Karmok után) az új tagok befogadásával, de akár még a rokonvéreikkel kapcsolatban is. Sőt még az európai bevándorló garoukkal - akik megrontották a Tiszta Földeket - szemben is (jogos) előítéletekkel viseltetnek. Bundájuk a szürke minden árnyalatát felveheti. Minden rokonvérükben tisztelik az azok ereiben csordogáló indián vért, vagy őslakosi voltukat.

Totem: *Wendigo* - a tél szörnyűséges szelleme.

Falkatotemként 7 totem-háttérpontot kér.

Támogatás: Kalandonként minden falkatag +5 extra Dűhpontot kap és +2 Dicsőség hírnevet. Wendigok tisztelik őket, de bizalmatlanok is egyben, hiszen Nagy Wendigo kiszámíthatatlan.

Tiltás: Minden segítséget meg kell adni a természeti népeknek.

Háttér megkötés: Nem vehet fel Ismerős, és Anyagiak háttérét.

Törzsi hátrány: Évszakok kereké. Az év ciklusának szakaszaiban a természetre ható erők befolyásolják őket is. A tavaszi zsongás a fizikai világ felé koncentrálnia figyelmüket (az Umbra célszámai egyel magasabbak), a nyári harcok (-1 az Örjögés teszt célszámára), az őszi lassulás (+1 az alakváltás célszámaira), a tél stagnálása (egy ponttal kevesebbet nyel el az elszenvedett sebzésből a Kitarítás tulajdonsága szerint, mint máskor).

Kezdő Akarat: 4.

>> Fuvallat (Call the Breeze) [1] - Egy erős (32 km/h), hideg szelet idéz meg, és irányít. Mindenki, aki nem készült fel erre, kirázza a hideg. Gázt, bogárrajt, stb elfúj (esetleg visszafúj). Szél szellemek tanítják.

* Egy fűtlyel megidézi a fuvallatot, és mindenkinek, aki benne van, romlik egyel az összes Érz alapú tesztjének AP-je.

>> Beolvadás (Camouflage) [1] - Annyira képes beolvadni a környező vadonba, hogy nagyon nehéz felfedezni. Szarvas szellemek tanítják.

* Az érzékelésére vonatkozó tesztek célszáma hárommal nőnek, ha a használó erdőben van. Alkalmazását egyszerűen bejelenti.

>> Fájdalomtűrés (Resist Pain) [1] - Mint a Philodox [1] Adomány.

>> Szélszapás (Cutting Wind) [2] - A használó megidéz egy fagyos légörvényt, és irányítja is azt, amely leverheti lábukról ellenfeleit, illetve átfagyasztja őket. A totem Wendigot szolgáló szellemek tanítják.

* 1A és Úgy + Okkult (6) teszt kell az irányításához. Akit eltalál, annak az abban a körben kettővel, a következő körben egyel alacsonyabb AP-je lesz. Emellett ellökheti, lelökheti vele ellenfeleit. Sikerfok számú körig tart.

>> Szélszellemek Tudása (Speak with Wind Spirits) [2] - A használó szélszellemeket hívhat, hogy tanácsot kérjen tőlük. Egy kérdést tehet fel, ami a környékkel kell, hogy kapcsolatban legyen (a szélszellemek rettenetesen rövid figyelmi intervalluma miatt). Szél szellemek tanítják.

* Megtanulása után az Umbrában automatikusan tud a szélszellemekkel beszélni, a fizikai síkon 1G és Man + Szónoklás (7) teszt kell. Sikerfokok arányában pontosabb az információ.

>> Véres Lakoma (Bloody Feast) [3] - Nagy Wendigo, az örökké éhes kannibál szellem megtaníthatja kedvenc gyermekeinek, hogyan nyerhetnek erőt a legyőzött ellenfél húsából és véréből. A totem Wendigo avatárja tanítja.

* Az aktiváláshoz előbb meg kell harapni az ellenfelet, hogy megízlelhesse annak véréét (egy sebszint okozás legalább, és az ellenfelének valami olyannak kell lennie, ami vérzik). Ha mérgező vére van, vagy egyáltalán nincs is vére, akkor nem működik az Adomány. Ezután Gnózis (célpont Kit + 3 /max. 10) teszten elért sikerfokok számú körig tartóan kap a harapás okozta sebszint felényi plusz Erő pontot (max. +5). Viszont a hús és vér függővé teheti, ezért az aktiválást követő körben Dűhtesztet kell tennie.

>> Letűnt Korok Bölcsessége (Wisdom of the Ancient Ways) [3] - Mint a Philodox [3] Adomány.

>> Kannibál Szellem Megidézése (Call the Cannibal Spirit) [4] - Az éjszakai ég alatt táncolva Nagy Wendigo egy avatárját idézheti meg a használó, hogy levadásztassa vele egy ellenfelét. Egy személyes tárgya, vagy egy darab az áldozatból (köröm, hajsza, vér, stb.) a birtokában kell, hogy legyen, hogy az avatár végezhesen vele (megeszi a szívét).

* 3 teljes körig kell táncolnia, 1D, 1G és Kar + Okkult (8) teszt. Nagymértékű sikertelenség esetén, vagy ha a misszióját valami megakadályozza, akkor visszatér, és az idézővel végez.

>> Korai Fagy (Chill of Early Frost) [4] - Nagy Wendigo misztikus fagyát idézi meg ez az Adomány, lehűtve a környező területet, és minden ott tartózkodót. A totem Wendigot szolgáló szellemek tanítják.

* 1G és Int + Okkult (télen 4, tavasz 6, nyár 9). Siker esetén 8 kilométeres körben fagypontra alá süllyed a hőmérséklet, illetve, ha már eleve tél volt, akkor még jobban mínuszba taszítja. Természetes bunda nélküli lények AP értékei kettővel csökkennek. Városi területeken ez teljes káoszt teremthet ahogy a víz/gázvezetékek, az utak széttöredeznek. Sikerfokok számú óráig tart az ítéletidő.

>> A Vihar Szellemeinek Megidézése (Invoke the Spirits of the Storm) [5] - A garou szinte bármilyen időjárásbeli hatást elő tud idézni, legyen az tornádó, köd, hófúvás, vagy vihar. A totem Wendigo avatárja tanítja.

* 1G és Akarat (az aktuális időjárástól való eltérés alapján meghatározott célszámra). Sikerfokonként 16 km²-t borít be. Ha vihart idéz, akkor ellenfeleibe villámokkal csaphat (Úgy + Okkult a támadás, 10-es effektív ereje van).

>> Jeges Szív (Heart of Ice) [5] - Nagy Wendigo átkát idézheti meg a használó egyik ellenfele fejére. A célpont nevét a szélbe suttogva, az ellenfél belseje egyszerűen lassan megfagy. A totem Wendigo avatárja tanítja.

* 1G és Lel + Okkult (célpont Akarata). Minden sikerfok egy súlyosbított, nem elnyelhető sebszintet okoz, ez a sebmennyiség lassan gyűlik össze, minden körben egy sebszintet okozódik (a sikerfok mennyiségig).



A keleti területekről (India, Tibet) magukat származtató filozofikus, a test és a lélek békéjét és összhangját kereső garouk. A befelé fordulás és az elmélkedés rányomta bélyegét a törzsre, hisz rokonvéreik száma elenyésző, és a törzs létszáma is a legcsekélyebb a Garou Nemzetben (amiből 2000-ben kivonultak), alig 500 fő. Nyugati testvéreiknek segítve, távol otthonuktól nem tudtak semmit tenni - és a nyugati garouk sem, amikor a tibeti Shilgalu Monostort, a legerősebb Csillagnéző kaernt Féregfertőzött kínai katonák, és rontószellemek elpusztították. Ekkor úgy döntöttek elhagyják a Garou Nemzetet, és saját területükkel, dolgaikkal foglalkoznak. Néhány a nyugati világhoz, falkatársaihoz, stb. közel álló Csillagnéző még mindig itt maradt, de a törzs egészére már nem lehet számítani. A keleti Bestia Udvar tagjai lettek, ahol a vérmacsokkakkal, és más keleti alakváltókkal harcolnak tovább. Bundájuk szürkés árnyalatú. Kevés rokonvérük maradt, valószínűleg a világtól elvonuló életmódjuk, filozófiájuk miatt.

Totem: Kiméra - az álmok változatos formájú, hatalmas szelleme.

Falkatotemként 7 totem-háttérpontot kér.

Támogatás: Gnózis (7) tesztel az umbrában el tudják maszkírozni magukat. Egyvalaki kap +3 bónuszt a Rejtélyek ismeretéhez és +1 bónuszt az Érzékeléséhez. Minden falkatag számára -2 célszám a titkok, álmok értelmezésére és +2 Bölcsesség hírnév. A Csillagnézőket nem feltétlenül hatja meg, hogy ők is Kimérát követik.

Tiltás: keressék a megvilágosodást.

Háttér megkötés: Nem vehet fel Fétis és Anyagiak háttérét. Haver háttérébe pedig csak a Garou Nemzeten kívüli barátok kerülhetnek.

Törzsi hátrány: Belső Egyensúly. Szigorú egyensúlyra törekszenek Hatalmaik között. Ugyanolyan értéken kell lennie Dühüknek és Akaratuknak, különben levonások büntetik. Amennyivel nagyobb a Dűhe Akaratánál, annnyival kisebb Akarat AP-t használhat. Ha az Akarata a nagyobb, akkor az alakváltások célszáma nehezebb a különbséggel.

Kezdő Akarat: 5.

>> **Egyensúly (Balance) [1]** - A használó képes bármilyen peremen, kötélén, stb. egyensúlyozni függetlenül attól, hogy az milyen keskeny, vagy csúszós. Szél szellemek tanítják.

* *Nincs pontköltés, sem aktiválási teszt, és minden falmászással kapcsolatos célszám hárommal csökken.*

>> **Taszító Érintés (Falling Touch) [1]** - Mint a Ahroun [1] Adomány.

>> **Féregészlelés (Sense Wyrms) [1]** - Mint a Metisz [1] Adomány.

>> **Belső Erő (Inner Strength) [2]** - Egy rövid meditáció után, a használó képes dühét vasakarattá alakítani. Csillagnéző ősz szellemek tanítják.

* *5 perces koncentráció után Lel + Rejtélyek (8) teszt sikerfoka számú ideiglenes Dűhpontot konvertál ideiglenes Akaratponttá.*

>> **Gyors Lépés (Surface Attunement) [2]** - A használó összhangba hozza magát és környezetét, hogy ezután normál sétáló sebességgel tud haladni olyan felületeken, mint sár, víz, hó, futóhomok, stb., anélkül, hogy átesne rajtuk, illetve nyomot hagyna bennük. Apró (gyakran nem is észrevett) állatok szellemei tanítják (nyúl, fecske, egér, stb.).

* *Egy kör koncentráció után Ügy + Atlétika (6) teszt. Jelenet végéig tart a hatása.*

>> **Tisztánlátás (Clarity) [3]** - Ezzel az Adománnyal keresztül lehet látni ködön, teljes sötétségen, még az illúziókon, és láthatatlanságon is. Szél szellemek tanítják.

* *Érz + Rejtélyek (7). Ha egy más által keltett illúzió akar átlátni, akkor nagyobb sikerfokot kell elérni, mint az a létrehozáskor elért.*

>> **Megfékező Ütés (Merciful Blow) [3]** - A használó képes ellenfelét harcban úgy megfékezni, hogy nem okoz neki sérülést. Mongúz szellemek tanítják.

* *1G, ellenfele testére koncentrált, ha a következő támadása (közelharc) sikeres, akkor Érz + Orvoslás (a célpont Lel + Kitérés). Ezen a teszten elért alacsony sikerfok esetén csupán elesik, és a következő körben tehetetlen, magasabb sikerfok esetén viszont a jelenet végéig képtelen megmozdulni. Tényleges sebszintvesztést nem okoz.*

>> **Harcérzék (Preternatural Awareness) [4]** - Környezetével összhangba hozva magát, a használó ellenfelei mozgásával tökéletesen tisztában van, és valamilyen szinten előre is érezheti mit is tesznek majd. Szél szellemek tanítják.

* *1G és Érz + Kitérés (7). Minden ellenfelének támadó AP értékét csökkenti az elért sikerfok, még akkor is, ha nem látja a támadást. Jelenet végéig tart a hatása.*

>> **Árnyékharc (Strike the Air) [4]** - Mint a Gaia Gyermekei [4] Adomány.

>> **Abszolút Kitérés (Circular Attack) [5]** - A leghatalmasabb Csillagnézők sosem tartottak attól, ha több ellenféllel kellett kiállniuk. Nemcsak, hogy ki tudtak a támadások elől térni, de azokat még a többi ellenfél felé is tudták vezetni. Akár egy támadást még a támadó is vissza tudtak vezetni. Szél szellemek tanítják.

* *1A és Lel + Kitérés (az ellenfél, vagy több ellenfélnél a legmagasabb Lel + 3). Közelharcban működik, vagy löfegyveres harcban több ellenfélnek kell, hogy támadják. Minden sikerfok egy támadás átirányítását jelenti. Az Adomány használata egy tevékenységnek minősül, de nem erősítheti Dűhponttal. A használó választja ki, hogy kire irányítja át a támadás(oka)t.*

>> **Látnokok Bölcsessége (Wisdom of the Seer) [5]** - Az éjszakai eget fürkészve egy órán át, a használó szinte minden kérdésre megtudhatja a választ. A totem Kimérát szolgáló szellemek tanítják.

* *1G és Int + Rejtélyek (7). Siker esetén egy tetszőleges, egyszerű kérdést tehet fel a Szervezőnek, aki igaz választ kell, hogy adjon. Sikerfoktól függ mennyire érhető információhoz jut ezáltal, hisz elég ritka, hogy valaki pontos, és egyenes választ olvasson ki a csillagokból.*



Egykor a Fehér Üvöltőként ismert törzs neki vágott, hogy végez a Féreggel, viszont ők mentek rá erre a próbálkozásra. Elbizakodottságuk ára hatalmas volt. A Féreg egy végtelen labirintusba, a Fekete Spirálba csalta őket, ahonnan ők egytől-egyig a labirintus észvesztő rettenetébe beleőrülve szabadultak, de ekkor már a Féreg szolgálai voltak. Hátralévő törzstagjaikat mind egy szál a labirintus fogságába csalták, ahol vagy elbuktak, vagy ők is eljárták a Fekete Spirál Táncát. Ahogy azóta is hívják őket. A törzs most már körülbelül félig metiszekből, félig más törzsből elrabort, és a Spirálon végigtáncoltatott garoukból áll. Bundájuk általában fekete, vagy szürke, néha zöldes árnyalattal, fülük szőrtelen, denevérszerű, fejük inkább egy hiénához hasonlít farkas formáikban. Rokonvéreiket sok esetben más törzsektől rabolják, és a legszerencsétlenebb lényekké degradálják.

Totem: Whippoorwill - Az amerikai kecskefejű madár szelleme.

Háttér megkötés: Nem vehet fel Tiszta Vér hátteret.

Törzsi hátrány: Féregfertőzőtt.

Kezdő Akarat: 3.

>> **Patkányfej (Rathead) [1]** - Egy tízforintosnál nem kisebb nyílason is képes átréselni magát. Gyanútlan szemtanúk számára felettebb szörnyűséges a látvány. Megrontott patkány szellemek tanítják.

* **Gnózis (6) teszt.** Általában egy kör alatt átjut, de befolyásolja a nyílás hossza. Addig aktív a hatása, amíg ki nem ér onnan.

>> **Féregészlelés (Sense Wurm) [1]** - Mint a Metisz [1] Adomány.

>> **Mérgező Karmok (Toxic Claws) [1]** - Undorító zöldes-szürke váladék folyik karmaiból. Amelyek egészségtelen hegeket okoznak.

* 1D és egy kör koncentráció. A jelenet végéig a karom támadásai +1 bónuszt kapnak. Emellett az okozott seb a Féregtől bűzlik.

>> **Denevérfülek (Ears of the Bat) [2]** - Ezzel az Adománnyal a használó denevérszerűen radarozhat érzékszerveivel. Korlátozás nélkül tevékenykedhet teljes sötétségben is. Aki ezt megtanulta, annak a fülei hasonlatosak lesznek a denevér nagy füleihez. Még homid formában is abnormálisan nagyobbak lesznek. Megrontott denevér szellemek tanítják.

* Ha ez a nem hallható hanghullámtartomány valamilyen módon zavarva van, akkor nem működik. Érz + Figyelem vagy lupusban Ősi Ősztön (6) tesztel garouk meg tudják hallani a használatát. Nagy sikerfok esetén a használó pontos helye is meghatározható.

>> **Ugrómókus (Patagia) [2]** - Karjai alatt az ugrómókusokéhoz hasonló bőrredőkké tudja nyújtani/feszíteni a bőrét.

* Kiterjesztve karjait, és egy magasabb területről levetődve 40 km/h-val képes siklani a levegőben, de Ügy + Atlétika (Szervező által kijelölt célszámmra) teszt szükséges a manőverezéshez. Használton kívül nem fedezhető fel.

>> **Rettenet (Terrify) [2]** - A használó sokkal félelmetesebb lesz. Egy apró fintora olyan, mintha egy másik torkaszakadtából morogna.

* Kar + Megfélemlítés (célpont Akarata). Siker esetén a célpont ellen alkalmazott Megfélemlítésekre -1 célszám. A célpont támadásai a használó ellen pedig egyel nagyobb célszám ellen mennek.

>> **Féregbőr (Wurm Hide) [2]** - Ezzel az Adománnyal a használó a bőrén keresztül kiválaszthat egy furcsa anyagot, ami cserzett bőrszerű, bűzölő páncélszerűséggé áll össze, és a sebzések ellen ad védelmet. Elmúltával nyálkás egésként hullik le a használóról és egy rettenetes szagot kibocsátó hulladékká sűrűsödik össze.

* 1D és Kit + Túlélés (6). Minden 2 sikerfok egyel növeli a Sebelyelés értékét. A jelenet végéig tart a hatása. Viszont olyan erős szagot áraszt, hogy garouk kettővel alacsonyabb célszámmal követni tudják.

>> **Égető Sebek (Burning Scars) [3]** - Gyakran "díszítik" magukat rituális sebekkel a Spirál Táncosok a Féregnek szánva testüket. Ezzel az Adománnyal ezeket az átkozott hegeket használhatják fel sebzés okozására. Alkalmazva a heg felizzik, és ez a beteges ragyogás behatol ellenfele testébe, azt belülről kifelé égetve hasonló mintázatú sebet okoz neki.

* Meg kell ragadnia ellenfelét, 2D és Lel + Ősi Ősztön (a célpont Kit + 2) teszt. Ennek sikerfoka számú nem elnyelhető, súlyosbított sebszintvesztést okoz. Emellett ez a célpont szociális életére elég hátrányosan kihat, és felettebb nehéz eltávolítani a nyomát.

>> **Habzó Száj (Foaming Fury) [3]** - Elkezd habzani a szája, kifordul a szeme, összeviessza nyívakol, morog, üvöltözik, teljesen megveszik - és ez ragályos.

* Ha valakit ilyen állapotban megharap, akkor annak Kit (8, ha van Méregellenállás, akkor 6) teszten sikert kell elérnie, mert különben vad Örjögésbe kezd (kattan a Féreg rabláncra, mintha hatnál több sikert ért volna el Dűhtesztben).

>> **Gyilkos Méreg (Crawling Poison) [4]** - Ezt az Adományt alkalmazva a használó agyairait fekete méreg borítja be, és a lehelete is sokkal bűdösebbé válik. Ez a méreg az embereket, állatokat lassan öli meg, hosszú, fájdalmas szenvedésen keresztül, ahogy szétterjed a méreg a szervezetében. A garouk regenerációs képességei a fájdalomtól és a haláltól megkímélik őket ugyan, de a gyors gyógyulási képesség ezáltal szünetel!

* Miután egy a sebelyelésen is átjutó sebzést okozó harapást vitt be, Gnózis (a célpont Kit, vagy ha van Méregellenállása, akkor Kit + 2) teszt. Ezen elért sikerszámú óráig nem működik a regeneráció. Embereken, vagy állatokon alkalmazva a fizikai tulajdonságaik értéke csökken egyel minden a hatóidőbe tartozó órával. Erő, vagy Ügy elfogytával nem képes önállóan mozogni az áldozat. Kit elfogytakor bekövetkezik a halál. Csak természetfeletti módszerekkel fogható meg a hatása. Anyai Érintés sikerfokai képesek a hatóidőt csökkenteni, és az elvesztett fizikum értékeit visszaállítani, de minden sikerfokért 1G el kell költeni.

>> **Hasonmás (Doppelganger) [4]** - Mint az Üvegjárók [4] Adomány.

>> **Féregavatár (Avatar of the Wurm) [5]** - A Féreg egy megtestesülésévé válik a használó. Még nagyobbra nő, zöldes-szürke pikkelyes lesz, karmai tör hosszúságúig nőnek, és méreg csöpög róluk. Félelmetes dübörgéssé válik üvöltése. Maeljin megtestesülések, a Féreg legerősebb avatárjai taníthatják.

* 1G és 1D (itt akár egy körön belül is), és ezután egy teljes kör koncentráció kell az átalakuláshoz. Azonnal Krinosz formába kerül. +1 pont minden fizikai tulajdonságára, +1 sebszintkocka. Karmai +1 AP-vel támadnak, és nincs sebtűrés rá. Delirium szempontjából pedig a szemtanúinak -3 Akarata lesz. Jelenet végéig tart, és ha csak a plusz sebszintbe kapott sérülést, az eltűnik a végén.

>> **Féregtűz (Balefire) [5]** - Apró zöld színű tűzlabdákat tud ellenfelei felé dobni. Anyaga a Féreg vére, amit megidéz, és az nagyon veszélyes a garoukra. Szörnyűséges, és akár életveszélyes mutációkat okozhat, és még meg is fertőzi a Féreg hatalmával. Lehetetlen kitérni a Féregtűz elől, mindig talál. Viszont megpróbálkozhat ellenállni neki.

* Szembeállított Ügy + Atlétika : Kitartás. Ha nem képes ellenállni, akkor a Féregtűz mutációkat vált ki annyi súlyosbított, nem elnyelhető sebszintet okozva, amennyivel a támadás sikeresebb. Hatására extra (használatatlan) szemei nőhetnek, kihullhat a bundája, elvesztheti valamelyik érzékszerve működését ideiglenesen. Míg ki nem gyógyul ebből az állapotból, és nem veti alá magát egy Megtisztítás Ritusának, addig erős Féregbefolyást lehet érezni rajta.

>> **Fertőzés Rejtése (Mask Taint) [5]** - A használó képes a Féregfertőzésének nyomát érzékszervek és Adományok elől is elrejtetni.

* 2G és Mj + Furfang (8). A jelenet végéig tart a hatása. Árnýék Urak továbbra is képesek felfedni az ilyen módon álcázott fertőzést Féregészlelés Adományukat 8-as célszámmal tesztelve.

Rítusok, Hátterek

A rítusok a garouk ünnepeit, szociális és spirituális kötelekeit jelképezik, mely egymással és Gaiával is összekapcsolja őket. Ezen rítusok végrehajtása szinkronba hozza az összes résztvevő lelkét. Sokak szerint ezek elhagyásával idővel elveszítenék kapcsolatukat a Földanyával, és teljes valójukat, mint Gaia kiválasztottai megtagadva kevesebbek lennének végül, egyszerű embereké vagy farkasokká válva.

A rítusok működését az teszi lehetővé, hogy a garouk folyamatos kapcsolatban vannak a szellemvilággal. Gaia szellemeivel, az idők hajnalán kötött egység eredményeként az alakváltók hűségéért és szolgálataiért rítusaikat természetfeletti erővel ruházzák fel a szellemek. Emiatt csakis egy alakváltó képes sikerrel végrehajtani ezeket. A szellemek csak az egységnek megfelelően segítenek, ezért nagy becsben van tartva ez az előjog és tisztesség.

A rítusok azok, amelyek áthatják a garouk szociális, érzelmi és vallási egységét, és összekapcsolják garout a garouval, falkát a falkával, törzset a törzssel. Az ősi rítusok tehetik lehetővé, hogy ne vitába és erőszakba torkoljon, ha mondjuk Ezüst Agyarak találkoznak Fekete Fúriákkal, vagy Halkléptűek futnak össze Üvegjárókkal, még ha csupán az egyszerű Megbánás Rítusáról is van szó.

A törzsek és falkák ezek által szabadon meghatározhatják Gaia védelmében vállalt szerepüket. Gyakran a törzsek, és hordák saját rítusokat végeznek, vagy az általános rítusokat sajátos módon értelmezve. Például a Fiannák rekedt üvöltözésbe fajuló Szellemébresztés Rítusa nem sok közös elemet mutat az ugyanezt a szerepet betöltő, de az Árnyékurak által végrehajtott félelmetes és sötét ceremóniával.

>> A rítusok típusai

A rítusoknak mint vallási, mind mágikus velejárói is vannak, és egyaránt társadalmi és misztikus célokat szolgálnak. A legtöbb végrehajtható akár az umbrában, akár a fizikai síkon. Amikor az ifjaknak tanítják őket, gyakran olyan kategóriákba sorolják amilyen módon azok Gaiát és a garoukat segítik és szolgálják. A Harmónia, a Kaern, a Halál, a Misztika, a Büntetés, a Hírnév, az Évszakok rítusait és a Mindennapi rítusokat különböztetik meg. Sikeres végrehajtásukhoz, mindnek lehet speciális összetevőkre szüksége. Egyrészt ezen az összetevők leírása és mindegyik kategóriára néhány jellemző, általános rítus kerül megemlítsékre.

Egy vérfarkas képes bármelyik rítus megtanulására, ehhez csak tanárt kell találnia. A Pártoló Holdállása valamilyen szinten meghatározza, hogy milyen rítusok ismeretét várhatják el tőle. Az idősebb garouk szívesen tanítják, sőt ha egy ifjonc esetleg elavultnak, vagy talán feleslegesnek tartaná, az ellenszenvet kelthet bennük vele szemben. Egyre kevesebb falka ismeri fel, még ha nem is olyan azonnal ható, de hatalmas erők rejtőzhetnek a rítusokban. Az is igaz azonban, hogy az idősek esetleg azt is kifogásolhatják, ha túlságosan egyéni, illetve modern felfogásban hajtják végre ezeket a ceremóniákat.

>> Egy rítus eljárása

A Rítusok mesterei általában garouk csoportjában járnak el rítusait. Ezek általában egy kaernen belül, sok tradicionális elem bevonásával egy grandiózus szociális esemény jelentő ceremóniának tekinthető. A legtöbb rítus legalább három garout igényel, de a Mindennapi rítusok, illetve a Misztika rítusai akár szólóban is végrehajthatóak. Azonban ez utóbbiakat általában az idősebbek helyteleníthetik.

Komoly összpontosítást igényel, és alapos felkészültséget. Általában egy rítus eljárása szintjének tízszeresét kívánja percben, igaz az Egyszerű rítusok 2-5 perc alatt is végrehajthatóak. Szinte minden esetben valamilyen anyagi komponensre is szükség van.

A rítusmester feladata, hogy megbizonyosodjon a hozzávalók meglétéről, és a jelenlévő garouk teljes részvételéről. A tesztelés eredménye határozza meg a rítus kimenetelét. Ez viszont rítusról rítusra változó lehet, sőt akár a jó szerepjátéka továbbí bónuszokat is jelenthet.

Minden (az alap 3 főn felüli) plusz öt garou, aki jelen van, és képességeinek maximumát állítja a végrehajtás szolgálatába, a célszám 1 ponttal történő csökkentését eredményezi, viszont 3 alá még így sem mehet.

Természetes módszernek tekintik a rítusok változást előidéző voltát, és a helyesen eljárt rítustól az "ok és okozat" elvén várják az eredményt. Ahogy az elejtett kő le fog esni, úgy az elődök elődjeitől kapott rítusok elérik a kívánt eredményt. Azonban a Gnózipontot igénylő rítusok hatalmas változásokat képesek a természetes rendben okozni.

Típus	Rítusesz	Célszám
Harmónia (Accord)	Kar + Rituálék	7
Kaern (Caern)	változó (max. Gnózis)	7
Halál (Death)	Kar + Rituálék	8 - Rang
Misztika (Mystic)	Lel + Rituálék	7
Büntetés (Punishment)	Kar + Rituálék	7
Hírnév (Renown)	Kar + Rituálék	6
Évszakok (Seasonal)	Kit + Rituálék	8 - Kaern szintje
Mindennapi (Minor)	-	-

Ha máshogy nincs említve, milyen teszt szükséges az adott rítushoz, akkor ez a táblázat meghatározza a megfelelő alapesztet.

>> Rítusok tanulása

Az öregek, akik tanítják a rítusokat szintúgy az ő öregeiktől, akik pedig az ő öregeiktől tanulták. A tudás megszerzéséhez (és hogy hozzájáruljanak) a tanulónak kell felkeresnie a tanárt. Általában valamilyen ellenszolgáltatást kérnek érte. Ez lehet a rítus szintjétől, vagy a tanonc elfogadottságától függő számú Hordozó is, de a legtöbb esetben egyszerűen valamilyen küldetést (egy ellenség eliminálása, 3 holdtöltéig teljes ellátás, stb.) kell teljesíteni, esetleg mindkettő. Természetesen a rítus erejével és fontosságával arányban van a kérés.

Hosszú folyamat a tanulás, ugyanis egyrészt rendelkeznie kell legalább a megtanulandó rítus szintjével megegyező mélységű Rituálék ismerettel, és a tanulóidő legalább a rítus szintje számú hetet vesz igénybe (Mindennapi rítusok 3 napot) egy olyan tanár kíséretében, aki ismeri azt. Az alap periódus letelte után tenni kell egy Int + Rituálék (10 - Int) idő elleni tesztet, amellyel össze kell gyűjtenie a rítus szintjének megfelelő számú sikert. Ha egy teszt nem elég, akkor egy újabb turnust (rítus szint számú hetet) kell tanulással tölteni az újra teszteléshez. Ha egy tesztelés során nem szerez sikert, akkor 1A-t is el kell költeni, hogy folytathassa tanulmányait.

Már a kezdő karakter is rendelkezhet rítusokkal, a megfelelő háttér felvételével, de azután csak szerepjátékkal lehet újakat szerezni.

A karakter megpróbálkozhat egy olyan rítus eljárásával is, amelyen eddig csupán részt vett, de nem ismeri. Igaz, nagyon csekély esélye van, hogy sikerüljön, mivel a célszám hárommal nő, és az elköltendő Gnózipontok kétszerese szükséges. Emellett az öregek szemében ez arcátlan viselkedés, vagy akár szentségtörésnek is tarthatják. Becsület és Bölcsesség csökkenéssel járhat az ilyen próbálkozás, ha egy öreg tudomást szerez róla.

Végezetül lehetséges - bár hatalmas nehézségek árán új rítusokat létrehozni. Ez a feladat nem kevesebbet igényel, minthogy a szellemvilág szellemeinek nagy részét rá kell venni, hogy támogassák, és erejüket áramoltassák a rítusba az elkövetkezőkben, ha valaki is használni akarná.

>> Pártoló Holdállás és a rítusok

Sok esetben a nagyobb rítusok eljárása egyes holdállásokhoz kötődhet, illetve tradicionálisan a megfelelő hold alatt születettektől várják el, hogy eljárják azokat. Legtöbb esetben a Philodox-októl (Misztikus, Évszakos, Kaern) és a Galliard-októl (Harmónia, Büntetés) várják el, hogy teljesítsék szerepüket. Igaz szinte mindegyik garou képes megtanulni, és eljárni ezeket, de estleg furcsán néznek a tanulóra, ha szerepétől teljesen eltérő rítust kíván megtanulni. Általánosan a Misztikus rítusok megtanulása nem vált ki semmiféle rosszallást holdállástól függetlenül.

Harmónia rítusai

A harmónia és Gaia egyensúlyának visszaállítására szolgáló rítusok. Megtisztíthatnak, és szimbolikusan tiszta lappal születnek újjá az ezen átesők..

Rendszer: Bárki, aki ezeket a rítusokat végre akarja hajtani, rendelkeznie kell egy olyan Hordozóval (nem használódik el erre), vagy fétissel, vagy egy olyan tárggyal amit féregszolga, de még egyszerű ember sem érintett soha (egy ág a legmélyebb erdőkből, egy kavics egy jól védett kaernből, stb.). Ha máshogy nincs említve, akkor Kar + Rituálék (7).

>> **Megtisztulás rítusa (Rite of Cleansing) [1]** - Megtisztít egy személyt, tárgyat, vagy helyet, lehetővé téve ezáltal, hogy felszabaduljon a Féreg hatalma alól. Leggyakoribb formája szerint a rítus eljárója kört rajzol a célpont köré, órájárásnak ellentétesen körbejárja egy parázsló ággal, vagy fáklával. Egy másik ágdarabról pedig tiszta vízcseppeket vagy hópamacsokat kell a megtisztítandó dologra szórni. Ezt követően a többi résztvevő egy nem evilági üvöltés kíséretében próbálja elriasztani az ártó befolyást. A legjobb idő rá a hajnal, de máskor is végrehajtható.

** Több célpontra is alkalmazható, de akkor az eljárónak minden extra célpontra egy Gnózipontot is el kell költenie. A teszt nehézsége a befolyás erősségétől változhat (például egy szellem okozta tisztátlanság célszáma a szellem gnózisa). Sikeres teszt esetén a célpont megtisztul a befolyástól. Hajnalban eljárva, egyel csökken a célszám. Viszont sebet, sérülést nem gyógyít, csupán megszünteti a féregfertőzöttséget. A legbelsőbb romlottságot azonban még ez a rítus sem gyózi le. Gyötrelmes fájdalmat okoz Fomorknak, vámpíroknak, illetve Fekete Spirál Tancosoknak, de a fertőzöttségüket nem moshatja el.*

>> **Megbánás rítusa (Rite of Contrition) [1]** - Ez a rítus megbékéltethet egy feldühített szellemet vagy garout, illetve elsimíthat törzsek vagy falkák közötti nézeteltérés, háborúskodást. Az eljárója hason csúszhat, vagy nyüszíthet, vagy mancsait nyalogathatja, de akár egyszerűen megbánó fejtartással is eljárhatja a rítust. Sikeres alkalmazáshoz valamilyen ajándékkal kell kedveskedni a kibékítendő felé (illetve szellem esetén annak valamilyen aspektusának kivetülését kell magánál tartani).

** A nehézségi szintet a célpont Dűhe határozza meg. Egy siker már elegendő lehet, de barátságok visszaállításához, vagy hatalmas rossz tett elsimításához több kellhet ennél. Azokra, akik nem veszik figyelembe a Megbánás rítusát, az öregek rosszallóan tekintenek. A szellemek nagy többsége elfogadja a megfelelően végrehajtott Megbánást. Hatása addig tart, amíg újra el nem követ valami megbocsáthatatlant.*

>> **Önmegtagadás rítusa (Rite of Renunciation) [2]** - Ezzel a ritka rítussal a használó megtagadhatja pártoló holdállását, és egy újat választhat. Az újnak választott holdállás alatt kell eljárnia. Legtöbbször egy ezüst tálban a holdfény alatt tartott vízzel öntik le a meztelen résztvevőt, hogy elmossa, ami egykor volt, beleértve rangját is. Mostantól újrakezdheti, és szabadon élhet új pártoló holdállása alatt. Majdnem teljesen szabadon, mivel a legtöbb garou gyanúval tekint az ilyen "holdváltóra". Az Árnyékurak és az Ezüst Agyarak szerint ez egy hatalmas sértés Lunával szemben, és gyakran minden bizalmukat megvonják attól, aki ennyire nem tudta elviselni a rárótt feladatokat.

** A holdállást váltó karakter újra első rangra esik vissza. Ugyan megtarthatja a már megtanult Adományait, korábbi holdállásába tartozót soha többet nem tanulhat. Igaz, így az új holdállás válik elérhetővé. Néha nem a holdállás megváltoztatása miatt járják el, hanem a szerzett hírességtől - hírhedségtől való megszabadulás miatt.. Egy másik variációja szerint pedig az egyik törzsből a másikba való jutásnak eszköze ez a rítus. Ebben az esetben pedig valószínűleg a korábbi törzsi toteme fogja vérgigéig érezni magát. Soha nem lehet visszatérni a korábbi holdálláshoz (törzshöz, ranghoz, stb.).*

Kaern rítusai

Nagy fontossággal bírnak ezek a rítusok Gaia számára, hisz ezek segítségével lehet újjá engedni, megóvni, és felfrissíteni az általa nyújtott energiákat, és ezek fő helyszíneit, a kaerneket. Hiányukban Gaia spirituális hatalma elapadhatna, és tovább nem nyújthatna megnyugvást gyermekeinek, a garouknak. Ezek nélkül még a legharciasabb vérfarkas is belefáradna a végtelen küzdelmekbe.

Rendszer: Ezek a rítusok csak kaernen belül hajthatóak végre. A rítusok függvényeként változhat, hogy milyen értékek alapján kell tesztelni, de egy felső határt állít, hogy nem lehet nagyobb AP értéket felhasználni, mint a rítusmester Gnózisa. Ha máshogy nincs említve, akkor 7-es a célszám.

>> **A Gyűlés rítusa (Moot Rite) [1]** - A nagyszabású garou gyűlések nem kezdődhetnek e rítus nélkül. Hatására feltöltődnek a kaern Gnózistartalékai. Szinte mindig része egy elnyújtott üvöltés, amit a Hangadó feladata előadni. Ugyan hordától és törzstől is függ ez az vonyítás, de mindenképp utal a horda szerepére. Minden jelenlévő vérfarkas egy kört alkot a kaernen belül, és beszállnak az üvöltésbe. Változatos elemekkel társulhat a rítus, például a Vörös Karmok gyakran saját mancsukon sebet ejtve karmolják a földbe törzsi szimbólumukat, ahol Uktenák esetleg egy ősi fétist adnak körbe. Mindenesetre a vonyításnak körbe kell érni, amikor már mindenki üvölt.

** Hónaponta legalább egyszer szükséges eljárni, hogy a hely megtarthassa felszentelt voltát. A gyűlés folyamán mindenkinek ki kell venni a részét a kaern feltöltéséből, ami a hely szintjének ötszörösét jelenti elköltendő Gnóziszból.*

>> **A Megnyitott Kaern rítusa (Rite of the Opened Caern) [1]** - Minden kaern fontos spirituális központ, és készítői számára szent helynek minősül. Emellett mindegyik rendelkezik egy speciális erővel, amivel segítséget nyújthat. Így vannak a Dűhnek, a Gnózisnak, Erőnek, Titkoknak, stb. kaernjei. Ha a karakter rátermett, képes ezt a hatalmat saját céljaira is felhasználni. Ezt hívják a Kaern Megnyitásának. Természetesen nem szabad felelőtlenül eljárni, hisz se nem könnyű kinyerni, se nem veszélytelen, ha elhibázza. A kaerntől függenek a hozzávalók is. Meg kell felelni az elvárásoknak, és a kaern szellemiségének megfelelően kell viselkedni, hogy

kapcsolat alakulhasson ki a kaern szellemei és a használó között.

** Kombinált szembeállított és idő elleni tesztet kell tennie. Lel + Rituálék értékét kell szembeállítani a Kaern szintjével, és a Kaern szintje számú fölényt kell felhalmozni. Ezáltal fogadtatja el magát a szellemekkel. Ha a karakter sikerrel jár, akkor a kaern szintje számú plusz AP-t kap az ideillő tevékenységeire. Ha viszont a kaern szellemei győznek, akkor az ő fölényük számú sebszintet veszít.*

>> A Vakondlyuk rítusa (The Badger's Burrow) [4] - A kaern védelmezői olyan közel állnak védett területükhöz, hogy szinte mindent tudnak arról, ami annak határain belül folyik. A rítusmester egy tál vízbe, kiömlött tintába, vagy tükörbe mered, és valamilyen erős illatú anyagot hint a lábai elé. A többi résztvevő eközben körbeveszi őt, és mélyről jövő morgással kíséri a rítust. Néhány ifjabb garou (Üvegjárók, Wendigók) esetleg még valami tudatmódosító szert is használhatnak (ami általában helytelenítve van).

** Sikeres Érz + Rituálék teszt szükséges a vizsgálandó terület méretétől függő célszám ellen. Sikerfokként egy kérdést tehet fel a Szervezőnek, a területen történekről (érezkeli az ott történeket). Szoba 5, bálterem 6, kertés ház 7, 1 hektár 8, kis erdő 9-es célszám.*

>> A Holdhíd rítusa (Rite of the Opened Bridge) [4] - A Holdhidak - két kaern közötti misztikus térkapuk létrehozására szolgáló rítus. Ezek fontos hálózatot alakítanak ki a kaernek között. Évente (13 holdhónaponta) fel kell frissíteni a kiépített kapukat, azokkal a kaernekkel, amikkel kapcsolatban kívánnak maradni. Ilyenkor mindkét helyen el kell járni szinkronban (általában egy gyűlés keretein belül). Elsődleges hozzávaló a nagyon ritka holdkönek, vagy szegélykönek nevezett kizárólag az umbrában található érdekes, lapos gyöngyre emlékeztető kövek, amelyek egyik oldalán egy farkasmancs lenyomata látszik. Ugyan el is lopható ez más kaernből, de ez hatalmas tiszteletlenség, ami a két horda közötti háború kirobbanását is jelentheti. Ez a rítus kialakítja (vagy felújítja) két kaern holdköve közötti kapcsolatot a kaern totemek segítségével. Csúcspontján megnyílnak a holdhíd kapui, és szabadon át lehet kelni rajta, hogy részt lehessen venni a mindkét oldalon meginduló ünneplésben. Ezen a hídon a távolság ezredrésze alatt lehet átkelni.

** Lel + Rituálék (8 - a kaern szintje) sikerteszt szükséges, és Akarat költethető rá. Ha a falkájának toteme megegyezik a kaernével, akkor plusz 3 AP-t kap. Ha volt már sikertelen kísérlet, akkor annyiszor egyel nő a célszám. A célkaern szintjének megfelelő sikerfokot kell elérnie. Siker esetén a kapcsolat kialakul a két kő között, és utána bármikor megnyitható a kapu. Vagy ezzel a rítussal, vagy a Ragabash [1] Holdhíd Nyitása Adománnyal hozható működésbe. Sikertelenség esetén csak rá következő évben lehet újrapróbálni. Ebbe a kaernbe tartó kaput lehet ugyan nyitni, de az nem lesz olyan biztonságos...*

>> Rejtetthely (Rite of the Shrouded Glen) [4] - Ez a rítus egy umbrabeli területet képes láthatatlanná tenni, hogy azt a szellemvilág semmilyen más részéből nem látják. Legalább 5 résztvevő szükséges a sikeres eljáráshoz, és nekik is legalább 3 napon keresztül meg kell tisztítani magukat (minden tekintetben). Az Uktenák szerint a résztvevők csupán a rájuk festett őselemek szimbólumaival boríthatják testüket (levegő, tűz, föld, víz, és a rítusmesteren a szellem).

** A teszt célszma a kaern Fátyla + 4. Minden résztvevő költethet Gnóizist, mert 10 pontnyit fel kell halmozni, hogy végleges hatása legyen. Máskülönben csupán a teszt sikerfoka számú órára marad rejtett. Ha az elrejtendő terület nagyobb mint a kaern, akkor minden plusz kilométer sugarú kör plusz két Gnóizist igényel.*

>> Kaern Építés rítusa (Rite of Caern Building) [5] - Ténylegesen a szellemvilág és a fizikai valóság közelebb húzásával egy kaern alakítható ki ezzel a rítussal. Ennek már az említése is felkelti a Féregszolgák figyelmét, a végrehajtása pedig már sok esetben végzetes volt. Csak a legbátrabb és legbölcsebb rítusmester próbálkozik meg egy ilyen kihívással. A legtöbb esetben egy theurge-ot választanak ennek a hihetetlen erejű rítus eljárására, akinek erősnek kell lennie, hogy ezt a hatalmas energiát eredményesen legyen képes testén átengedni. Teljes falkák hullottak el már sikertelen próbálkozások eredményeként. Ha már ki van választva a kaern szívének jelképező természetes fókusz, a területet az átalakításához minden esetleges tisztátlanságtól meg kell szabadítani. Még a résztvevő garouknak is át kell esni a Megtisztulás rítusán. A rítusmester eközben egy sor mindennapos rituálét hajt végre, meditál, és felkészíti magát erre a fizikailag is hatalmas igénybevételre. Védelmi erőket kell felállítani (sok esetben ezek lehetnek a karakterek), hiszen a Féreg erői valószínűleg mozgósítva lettek, hogy megakadályozzák. Csak a legnagyobb harcosokat választják ki a védelmi pozíciókba, mivel a biztonság a siker feltétele is lehet. A rítus eljárója teljesen védtelen, ahogy az ősi rigmusokat citálja, hogy a kaernbe vonzza annak totemét. Ugyan lehetséges konkrét típusú kaernt építeni, ezt a legtöbb esetben Gaiára bízzák, és boldogan fogadják, bármilyen feladatot is rendel a leendő horda számára. Kizárólag napnyugta és napkelte között lehet eljárni, és dagadó hold is ajánlatos (csak a Fekete Spirál Táncosai építenek kaernt gyógyó hold alatt).

Egy Lel + Rituálék speciális idő elleni teszt szükséges, igaz a rítusmester csupán akkora AP értéket jelenthet be, mint maximum a Gnóizisa. A célszám 8-ról indul, és minden az alap 13 garoun felüli 5 vérfarkasonként egyel csökken. Mindenkitől Gnóizisköltés várt el, és összesen 40 sikerfokot kell elérni, viszont csak óránként lehet egy tesztelni. A hatalmas Gnóizis költség miatt legalább 13 garou kell (az év minden egyes holdhónapjára egy), viszont ezt csupán órára lebontva képes a rítusmester testén áthullámoztatni. Éjjel kell végrehajtani, és így maximum 8 tesztje lehet (óránként egy), és ez a siker esélyét nagymértékben lekorlátozza. Ha ténylegesen balul sül el a rítus, akkor minden résztvevő őt sebszintnyi sérülést szenved el. Ezek ugyan nem súlyosbított sebek, de mindig fájdalmas könnycsepp formájú hegek formájában jelentkeznek a test teljes felületén. Ezt a bátorság jeleinek tekintik, és a nyomait nem regenerálják vissza, büszkén emlékezve Gaia könnyeire, aki a fájdalomkon sírta el magát. Miután sikeresen eljáratk a rítust, mindenkinek Gnóizist kell költeni, hogy összesen 100 pontnyi összegyűljön. Ha nincs meg ez a végösszeg, akkor mindenki elkezd súlyosbított sebeket kapni. Minden sebfok plusz három Gnóizispontnak minősül. Ez a pont nagyon kritikus, mert minden rosszindulatú közbeavatkozás azt jelenti, hogy elbukik a rítus, és minden résztvevő hét sebszintet szenved el (a túlélők súlyos Csatahegyekkel "gazdagodnak"). Ha a minimu sikerfokot érték el (40), akkor első szintű az új kaern (négyes Fátyla, kb. első szintű adományokkal adni képes szellemeket vonz). Azon felül minden plusz 5 sikerfok növeli egyel a szintet (45=2, 50=3, ...). Miután ez kialakul, a rítusmesternek a kaern szintjének megfelelő számú **állandó Gnóizispontot kell feláldoznia. A végrehajtója 3 Dicsőség, 5 Becsület, és 7 Bölcsesség pontot kap, a résztvevők 5 Dicsőség és 3 Becsület pontot kapnak. A kaern és ezek ennek a legendás tetteknek a jutalmai.*

Halál rítusai

Egyrészt az eltávozottakért járják ezeket a rítusokat, másrészt hogy megerősítsék az élet-halál-újászületés ciklusba vetett hitüket. Tudomásul véve, és elfogadva a halált, mint az élet táncának szükséges részét, a falka és a horda felszabadíthatja magát a bánat és a félelem legyengítő hatalma alól.

Rendszer: Kar + Rituálék (8 - a megtisztelt garou rangja).

>> Végső Búcsú (Gathering for the Departed) [1] - A frissen elhunytak búcsúztatására szolgáló rítus. Egy Galliard, vagy az eltávozott egy falkatársa járja el. Akár teljesen meg is változhat törzsről-törzsré, hogy miként vesznek búcsút a holtaktól. A Fiannák például hosszú történetekben emlékeznek meg róluk, míg mondjuk egész más a Wendigók módszere, ami szerint a legmagasabb hegycsúcsokon a szelekhez üvöltve fájdalmukat segítik volt társuk továbblépését. De nem a formáság, hanem a tisztelet, ami számít.

** A rítusmester segíti az eltávozott érzelmeit bonyolalom nélkül a szellemvilágba távozni. Az Uktenák szerint még azért is szükséges, mert így a még élő rokonaihoz fűződő kapcsolatai megmaradnak. Szervezői jóváhagyással az így elbocsájtott szellem később könnyebben elérhető a Hősi Ősök háttérrel.*

>> A Téli Farkas rítusa (Rite of the Winter Wolf) [3] - Ha egy garou kora, vagy sérülései miatt már képes támogatni tovább

falkáját, akkor választhatja ezt a zord, de magasztos rítust. Ezen az egyszeri alkalmon falka- és hordatársai körbeveszik és hőstetteit, életét dicsőítik és a dicsőség szellemeit hívják, hogy áldásukkal bocsájtassák a következő életbe társuk. Ezután az ünnepelt lassan és büszkén elindul a társai formálta úton, törzstagjaira veti tekintetét, és azok belekezdenek egy, a Végső Búcsúéhoz hasonlatos gyászához vonyításába. Egyesek dobokat ütnek finoman, gyásztaktusokat játszanak más hangszereken, ahogy a Téli Farkas egy elkülönített helyre lép, ahol végez magával, általában egy ezüst Klaive-vel. Volt már olyan is, hogy két falkatárs közösen hajtotta végre ezt a rítust. Az öngyilkosság után azonnal végrehajtják a Végső Búcsú rítusát is. A Vörös Karmok és a Fenris Fiai a legelszántabb támogatói ennek a rítusnak. Gaia Gyermekei pedig valószínűleg le is tagadják, hogy hallottak már ilyen barbár tetről, hiszen annyira tisztelik az életet, a szerzett tudást és tapasztalatot.

** Minden esetben éjjel hajtják végre és legalább három garou résztvevő kell hozzá, hogy ez a dicső tett fennmaradjon. A fegyver mindenképp ezüst, de nem szükséges, hogy Klaive legyen.*

Misztikus rítusok

A Misztikus rítusok segítségével közvetlen kapcsolatba kerülhet az eljáró garou és a szellemvilág, illetve a szellemi entitások. A többi rítussal ellentétben ezeket magányosan hajtják végre.

Rendszer: A rítusmester Lel + Rituálék tesztet tesz 7-es célszámra (ha nincs máshogy említve).

>> Tűzkereszttség (Baptism of Fire) [1] - Szinte minden törzs próbálja nyomon követni a rokonvéreiktől született gyermekeket, hogy már első hónapjukban kiderítsék, részesül-e a garouk örökségéből (ezt legtöbbször az Igaz Forma Illata Philodox Adománnal döntik el). Akiről bebizonyosodik ez, azok az első pártoló holdállásuk idején átesnek ezen a rítuson. Általában egy táború mellett hamut és pár csepp garou vér keverékével megérintik a füleit, orrát, szemhéjait, és nyelvét. Egy a törzsi totemeket szolgáló Őrző-szellemet felkérnek, hogy a holdfényben fürdő gyermeket jelölje meg, mialatt a többiek Gaia nevében köszöntik az újszülöttet. A rítusmester ezután felkéri az Őrző-szellemet, hogy csókolja homlokra a gyermeket, mert ez a tett egy olyan, a fizikai valóságban felfedezhetetlen, de az umbrában észlelhető jelet hagy (törzse szimbólumát), amely alapján bármely garou (akár egy Fekete Spirál Táncos is) felismerheti a későbbiekben, hisz nem eltávolítható. Ezután az Őrző-szellem feladata, hogy a gyermekre felügyeljen, jelezze, ha nagy veszélyben van. Amikor az Első Változása előtt áll a ifjú, akkor azt jelentenie kell a legközelebbi kaernben. Sajnos ezek a szellemek is elveszíthetik a kapcsolatot a gyerekekkel, de volt már arra is példa, hogy szándékosan hanyagolta el. Ilyen esetekben a gyermek magára marad. Ezek az Elveszett Kölykök gyakran beleőrülnek a változásukba, saját voltuktól, állati impulzusaitól rettegve, nem megértve.

** Kar + Rituálék teszt, amin már egy siker elegendő, nagyobb sikerfok csak biztosabbá teszi, hogy az Őrző-szellem végig kitart. A gyermek pártoló holdállása alatt kell végrehajtani, és általában egy holdhónapos korában hajtják végre, de alapvetően az Első Változása előtt bármelyik saját holdállásakor eljárható. A Beavatás rítusa után a homlokán lévő jel elhalványul.*

>> Megkötés rítusa (Rite of Binding) [1] - Ez a rítus egy szellemet állít a garou szolgálatába. Minél erősebb a szellem, annál nehezebb ez a folyamat. Igaz, bármely szellemet szolgálatra lehet elméletileg fogni, a garouk általában úgy tartják, hogy az ilyen szolgálat csak nagy szükség esetén elfogadható. Emellett még a szolgálat idejét sem szeretik túl sokáig húzni (igaz pár Uktena vitatkozna ezzel). Az ilyen módon szolgálatba állított szellemek rövid időtartamú feladatuk elvégzésére szólíthatóak fel, illetve tárgyakba köthetők, hogy Hordozót lehessen készíteni. Egyetlen szellem sem engedi magát olyan garou által tárgyba kötni, akinek a törzsi totemével nincs jóban. Tárgyakba, helyszínekbe, és nagyon ritka esetben élőlényekbe is köthetők. A rítus elhibázása valószínűleg a feldühített szellem rosszakaratával sújtja a rítusmestert.

** A megkötendő szellem jelenléte szükséges, és általában az Umbrában járják el. A garou Gnózispontok elköltésébe kezd (minimum 1), amely pontok egyesével gyengíti/csökkenti a szellem gnózisát. Ezután Akarat : szellem módosított Gnózisa szembeállított teszten le kell győznie. A sikerfok hetekben adja meg a szolgálat időtartamát. Hordozó készítése esetén a felhasználásig marad benne a szellem.*

>> Misztikus Inga rítusa (Rite of the Questing Stone) [1] - Egy személy vagy tárgy (helyszín nem) felkutatására alkalmas rítus. Ismernie kell a tárgy vagy személy nevét, ha pedig van valami hozzátartozó fókusza (hajszál, ruhadarab, stb.), akkor az a rítus célszámát csökkenti. Egy szála kötött kavics, vagy más nehezék segítségével, a célobjektumra koncentrálna annak irányába leng ki. Üvegjárók gyakran térképpel és iránytűvel helyettesítik a hozzávalókat.

** Misztikus rítus teszt, ha van fókusz, akkor egyel alacsonyabb a célszám. A helyet ugyan nem adja meg, de a célpont irányát igen.*

>> Talizmán Ajánlás rítusa (Rite of Talisman Dedication) [1] - Ezzel a rítussal a garou testéhez köthet bizonyos tárgyakat, amelyek testével alakulnak (pl. ruházat nem szakad foszlányaira krinoszba váltáskor), és emellett még az umbrába is átvihetők. Ezek általában mindennapi használati tárgyak, hiszen a misztikus erővel felruházott fétisek és hordozók automatikusan képesek erre. Általában a pártoló holdállás alatt végzik el ezt a rítust, amely holdállásonként változó.

** 1G talizmánnak ajánlott tárgyként, és maximálisan a Gnózis értéke számú tárgy lehet hozzákötvé. Egyes tárgyak méretbeli tulajdonságai megkövetelhetik több Gnózispont ráköltését is (Szervező határozza meg), mondván több tárgyat is kitesznek. Ugyanúgy az is megengedhető, hogy több szorosan egymáshoz tartozó tárgy egy egységként lehessen elszámlálva. Általában teljes ruházat esetén él az egy pontos költség. Egy tár lőszert esetleg egy pontnyi lehet, de egy táskát és tartalmát többet is igényelhet. Ne éljünk vissza a lehetőségekkel! A rítus alatt a Szervezővel közösen ki kell dolgozni, hogy az egyes formákban hogy is néz ki, használható-e egyáltalán. Elképzelhető, hogy egy táskát nagyobb lesz, és tárolni képes továbbra is (igaz csak az eredeti mennyiséget), de lehet, hogy egy fegyver teljesen a testébe alakul, így abban a formában nem használható, csupán mondjuk egy tetoválásként jelentkezik. Ha valaki más el akarja távolítani a tárgyat, egy Akarat pontot kell elköltenie.*

>> Elszabadulás rítusa (Rite of Becoming) [2] - Aki a Horgony területekről a Mély Umbrába szándékozik átlépni, ezt a rítust el kell járnia, hogy sikeresen elszabadulhasson a szelleme, és átlényegülhessen olyan formába, ami képes ott létezni. Leggyakrabban 3 hajszál, 3 finom rézdrót és 3 vékony növényi indát kell összefonni, ezt az átlépő csuklójára kötni. Selyem szállal is szokták helyettesíteni a hajszálakat, vagy a drótot. Ezután három hatalomszéd kell elmondani az átlépéshez. Uktenák kesernyős italt isznak, amely ellazítja őket, Fúriák mindig hármában járják el, sosem egyedül vállalkozva erre.

** Ha megsemmisül a fonat, mialatt a Mély Umbrában van, egy súlyosbított sebszintet veszít, és megkockáztatja, hogy örökre elvesz hacsak nem tér vissza azonnal.*

>> Szellemébresztés rítusa (Rite of Spirit Awakening) [2] - Egy alvó (inaktív) szellemet lehet ezzel a rítussal felébreszteni. Ehhez egy speciális ritmust kell eljátszani valamilyen hangszeren (leggyakrabban dobon). Ezalatt a többi résztvevő garou körbetáncolja őket és üvöltéseikkel próbálják elnyomni a ritmust. Egy hétköznapi tárgyon alkalmazva életre kelti a szellemét, és az megjelenik az umbrában, ilyen módon mindkét oldalról látszani fog. Természetesen a fizikai dologhoz kötődik, tehát, ha az nem mozdul, akkor az umbrában is mozdulatlan lesz. Növényeken végrehajtva azok megszentelésének tekinthető. Ezek a növény-szellemek általában jóindulatúak, és általában úgy képesek segíteni, mint egy hordozó (egyhasználatos). Természetesen növénytől függő, mit tud nyújtani (pl a megszentelt gyűszűvirág kettővel emeli a tündérek mágiájának célszámait).

** A rítusmester eljátsza valamin a ritmust, vagy akár el is dúdolhatja. A szellem Dúhe lesz a célszám. Sikertelen teszt esetén továbbra is alvó marad a szellem. A Szervező határozza meg, hogy ellenséges, vagy barátságos az ébresztőjével szemben. Természetesen ez nem ad lehetőséget a szellem irányítására is. Ahhoz vagy a Megkötés rítusa, vagy megfelelő Adomány kell. Más élőlényekre nem hat (azok olyan "ébren" vannak, amilyenek csak lehetnek).*

>> Megidézés rítusa (Rite of Summoning) [2] - A garou sámánok jó ismerői a szellemek hívásának, legyen az kicsi, vagy hatalmas. Összetett rítust igényel ez, hosszú meditációt, és törzsi mondókák ismételtetését. Az umbrában viszont természetesen jóval egyszerűbb. Arra ösztönzi a szellemeket, hogy keressék fel azt, aki szólítja őket. Ha sikeres a megidézés, akkor nem képes ellenállni, és mindenképp felkeresi. Sok szellem, főleg a gyengébbek képtelenek ellenállni a hívásnak. A hatalmasabbak pedig kíváncsiságból jöhetnek. A sikeres rítus feltétele a hívó szakértelme, a szellem ereje és a helyi Fátyol vastagsága.

** A rítusmesternek át kell szakítani a Fátylat, mintha át akarna kelni az umbrába /Gnózis (Fátyol) teszt/. Ha már eredetileg is az umbrában van, akkor ez a lépés kihagyható. A szellem befolyása határozza meg az idézés célszámát.*

Szellemszolga 4, Közszellem 5, Totem avatár 7, Patrónus 8-9, Égi avatár 10-es célszám.

Minden az idézéssel eltöltött óra egyel csökkenti a célszámot (alsó határ 3). Erre egy Gnózisztesztet kell tennie.

Sikerfok Hatás

- 1 Késéssel megidéződik, de kezdetben ellenséges
- 2 Gyorsan megidéződik, de kezdetben ellenséges
- 3 Azonnal megidéződik, és semleges
- 4 Azonnal megidéződik, passzív, jóindulatú
- 5 Azonnal megidéződik, és barátságos

Sikertelen teszt esetén van sajnos arra esély, hogy egy (vagy több) rontó-szellem figyel fel – természetesen ellenséges szándékokkal. Teljesen elképzelhető a lehetetlen idézés is, amikor semmi esély a sikerre. De akár a hibalehetőség is ki lehet zárva. Minden egyes idézést külön kell mérlegelni, és a józan ész kell hogy döntson. Egy patrónus, vagy Égi avatár megidézése 2 ideiglenes Bölcsesség hírnévpontot ér.

>> Fétis rítusa (Rite of the Fetish) [3] - Ez a rítus teszi lehetővé, hogy a garouk fétiseket készíthessenek (egy tárgy, amibe egy szellem lett kötve). Ehhez előbb meg kell tisztítani a tárgyat folyó víz alatt (iható csapvíz elegendő), vagy tiszta földbe elásva, vagy folyamatos szélnek kitéve, illetve tűz füstjében három egymást követő éjszakán. Ezután vagy megkérni vagy kényszeríteni kell a szellemet a tárgyba költözésre. Fiannak szerint a szellemnek szóló bókollással lehet a legjobb eredményt elérni, míg Csontrágók vagy Halkléptűek a lefizetésre (Gnózisponttal) esküsznek.

** A rítusmester Lel + Rituálék (10) tesztet tesz. Minden állandó Gnózispont feláldozásáért kettővel csökken a célszámot, igaz ezt a tényleges a szellem irányába történő elkötelezettséggel, és őszinteséggel is csökkenteni lehet. A frissen létrehozott fétis használhatatlan, amíg a szellem vissza nem szerzi az önként vagy a "kényszerítés" hatására elvesztett összes Esszenciáját.*

>> Totem rítusa (Rite of the Totem)- Ez a rítus köt egy totemet egy garou csoporthoz, egy falkává kovácsolva őket. A rítus alatt mindazok, akik egy totem alatt akarják sorsukat összekötni, szemüket nyál és fekete üröm, vagy dohány, vagy más Gaia szent anyagainak keverékével fedik szemüket, és átlépnek az umbrába. Ott a rítusmester egy vadászatra vezeti őket, a totem nyomait követve. Ezek a nyomok ugyan szellemtől függenek, de az arra érdemesek számára biztos megtalálhatóak. Ugyan az utolérése még nem jelenti, hogy el is fogadja őket, hisz ő méri fel, érdemesek-e a pártfogására. Egy bizonytalan szellem kérhet valamilyen küldetés teljesítését, bár szinte soha nem kér ilyet egy a Beavatásukon épp átesett falkától.

** Valakinek rendelkezni kell a Totem háttérrel, hogy egyáltalán végrehajtsák a rítust.*

Büntetés rítusai

A Büntetés rítusai megvonják a vétkes garouktól a törzsük, vagy hordájuk védelmét. Ez megerősíti a garoukat azáltal, hogy tiszta határokat szab az elfogadható viselkedésnek. A rítusba becsatlakozva minden garou megerősíti a falkájához kötődését a személyes érdekeken felül.

Rendszer: Csak a súlyos vétkeket büntetik ilyen formában, amikor már más módszerek nem változtatták meg a bűnös hozzáállását. A rítusmester Kar + Rituálék (7) tesztet tesz. Sikertelen teszt Gaia utalhat arra, hogy nem olyan súlyos bűnökről van szó, ami ilyen büntetést igényel. A Szervező meghatározhat automatikusan sikertelen rítust, amikor ténylegesen ártalmatlan a büntetendő - ami komoly Hírnévvesztést jelenthet vádlóinak..

>> Megvetés rítusa (Rite of Ostracism) [2] - A kisebb bűnök gyakori megtorlása, igaz háborús időkben teljesen legyűri a büntetetteket. Ez a rítus elidegeníti a bűnöst törzsétől, hordájától, és néha még a falkájától is. A törzs ezután nem-létezőnek tartja. Amennyire csak lehet teljesen figyelmen kívül hagyják, teljesen saját erőből kell mindent elérnie. Ugyan ellenséges atrocitások nem érik, de volt már rá példa, hogy valaki "véletlenül" megsebezte. Élet-halál kérdésekben lehet, hogy kiállnak mellette (főleg a közeli barátok), de azt is kellestlenül. Máskülönben teljesen figyelmen kívül hagyják. A résztvevő garou kört alkotnak (a vétkes körül, ha jelen van), és sorban mindegyik egyszer Gaianak, egyszer pedig társainak megnevezi a bűnöst, és hozzáteszi: "Gaiára, nincs ilyen fivérem/nővérem.". Ezután a szóló óramutató járásának ellenkező irányban megfordul. Miután mindenki szól, lassan elhagyják a területet.

** Általában egy holdfázisig tart a hatása, de a horda vagy törzs vezetői határozzák meg a lejártát. Súlyos büntettekért akár még véglegessé is tehetik a hatását, ilyen módon teljesen kiközösítve a vádlottat törzséből, hordájából. Egy Dicsőség, öt Becsület, és egy Bölcsesség hírnévpontot veszít a büntetett.*

>> A Lenézés Kövének rítusa (Stone of Scorn) [2] - A Lenézés Köve egy olyan kő, amelybe egy rosszindulatú, a szégyent megtestesítő szellemet kötöttek. Sok hordának csak egy ilyen köve van, és ahhoz rángatják a vádlottakat, de a legtöbb esetben csupán egy kavicsot bűvölnek el. Körbejár a résztvevő garouk között, mialatt a vádlottnak néznie kell, és mindenki egy apró jelet ró rá, és megvetően, lenézően nyilatkozik a büntetendőről, felemlegetve annak szégyenteljes tetteit. A Galliardok a legkreatívabbak a szóbeli leházásban, és ahogy telik az idő, egyre súlyosabb beszólások, egyre lehűzőbb vélemények jönnek. Egy napszak elteltével véget ér a büntetés. Igaz, néhány történetet suttoghatnak még a későbbiekben a háta mögött, ami persze hírnév veszteséget jelenthet számára.

** A büntetett garou nyolc Becsület, két Bölcsesség hírnévpontot veszít ideiglenesen, amit csak egy becsületre méltó tettel moshatja le magáról ezt a szégyent.*

>> A Sakál Hangja (Voice of the Jackal) [3] - Ha egy garou tettei nemcsak magára, hanem a hordájára vagy törzsére is szégyent hoz, akkor fordulnak ehhez a rítushoz. A rítusmester port, vagy hamut szór a bűnösre, és a következőket mondja: "Gyáva/önző/stb. tetteid felfedik, hogy a sakál vére folyik ereidben, legyen hangod is az övé." Ahogy leér a por, a garou hangja megváltozik, feltűnően magas hangon, és nagyon zavaró orrhangon képes csak beszélni, amíg fel nem oldják a büntetés alól.

** Az ilyen Sakál-kutyának nevezett garouk minden szociális tesztjére -2 AP-t kap, veszít két Dicsőség, és öt Becsület hírnévpontot. A*

rítusmester bármikor feloldhatja, de nagyon súlyos bűnökért tették már maradandóvá is (így a hírnévvesztés is végleges). Egyes ilyen módon büntetettek képesek voltak maguktól is visszanyerni hangjukat Gaia érdekében végrehajtott hatalmas erőfeszítést igénylő küldetéseikkel.

>> Vervadászat (The Hunt) [3] - Valamilyen főbenjáró bűnért (mint pl. szándékos gyilkosság) szokták alkalmazni azokon, akik azért még valamennyi tiszteletnek örvendenek. Minden résztvevő garou ősi szimbólumokat fest testére, amelyek megkülönböztetik őket, és a vadászfalka tagjaként azonosítja őket. Minden garou utat enged az így jelölt vadászoknak. Nagy megtiszteltetés a vadászfalkába választás, amit a rítusmester vezet. A vadászat nem jelent semmi mást, egyszerűen üldözni kezdik, és a végén legyilkolják. Nincs kivételezés, nincs kegyelem, és a vége a halál. Sok tragikus történet mesél olyanokról, akik szavukat szegték volna ha nem követik el a büntetést érdemlő tettet. Ők, és akik dicsőn helyüket állják a vadászatuk alatt haláluk után utolsó tettükért hírnévpontokat kaphatnak.

** Akár ki is lehet játszani, időhiányában lehet azzal gyorsítani, hogy a rítusmester Kar + Rituálék (a büntetendő rangja + 4) tesztjével. Siker esetén megölték a vádlottat. Sikertelenség esetén hősiiesen küzdött, és halála után elismerés jár neki. Nagyfokú sikertelenség azt jelenti, hogy sikerült elmenekülnie, és valószínűleg kitagadottként (Ronin) él tovább.*

>> A Szatíra rítusa (Satire Rite) [3] - A Lenézés Kövének egy súlyosabb változata, amely a Philodoxok és a Galliardok közösen elkészített dala/tánca, amelynek egyetlen célja a bűnöst lejáratni. Mindig a Gyűlésen járják el, amikor a vádlott a horda szeme előtt van. A garouk sok legendájukat szóban őrzik meg, szóval ez a szatíra sokáig vízhangozhat. Az ezzel "megtisztelt" garouk sok hírnévponttól szabadulnak meg, ahogy kölykök, felnőttek vegyesen újra és újra előveszik, tovább csavargatják történetét. Ugyan ez a történet a hordán belül szokott maradni, egyes Ragabashok előszeretettel adják tovább másoknak is.

** A rítus célszáma a bűnös rangja + 4. Siker esetén egy teljes rangot esik vissza (annyi hírnévpontot veszít, hogy annak is a lelegejére). Természetesen továbbra is gyűjthet hírnevet. Sikertelen rítus esetén a bűnös semmit nem veszít, de a rítusmester lesz a rítus célpontja (igaz ő csak öt Bölcsesség pontot veszít).*

>> A Lepel Fellebbentése (The Rending of the Veil) [4] - Leginkább Actaeon büntetésének legendájához hasonlítható, itt egy, a garoukat felbőszítő ember büntetésére szolgáló rítusról van szó. Nem kell közvetlenül a garouk ellen irányuló dolgot tenni, de bármi Gaia vagy gyermekei elleni vétés kiválthatja, hogy használni fogják. Ez a rítus a Lepel védőhatását szünteti meg, az áldozat teljesen tudatában lesz mit lát az ellene irányuló egy éjszakás vadászat alatt. A rítusmester egy apró csomagocskát hagy az alvó célpont közelében, amiben növényi levelek, és állati ürülék ég. Felébredve az elméjét borító Lepel is elég. Nem feltétlenül záródik a halálával az üldözése, de ha túléli, akkor valószínűleg beleőrül a misztikusan felfedett látottakba. Még kevesebben akár le is győzhetik félelmüket, és rendbejöhettek. Ezt a rítust nem tekintik a Lepel megsértésének.

** A rítusmesternek a speciális csomagot három méteren belül kell elhelyeznie a célpont alvóhelyétől. A rítus hatására kezd el parázslani a csomag, viszont ezt már távolról/később is végrehajtható. Sikertelen teszt esetén a Lepel ép marad. Nagymértékű elhibázása pedig magát a rítusmestert teszi ki egy éjszakára a Delírium hatásának.*

>> Gaia Bosszúszomjas Érintése (Gaia's Vengeful Touch) [5] - A legnagyobb büntetés, ami egy garout érhet, ezért csak a legnagyobb vétkekért járják el (árulók, Férget szolgálók, más garouk halálát gyávaságukból okozók). Legalább öt garou rángatja el egy köves, sziklás föld borította helyre. A rítusmester ezután egy kihegyezett ág, vagy kavics segítségével sebet ejt saját tenyerén, miközben a vádakát elsorolja. Ezt a vért keni a bűnös szemébe, fülébe, homlokára, dühbe forduló bánatában. Ahogy az első csepp vér a földre ér, a rítus életbe lép. Attól a pillanattól bármi, amit a bűnös érint, még a föld a lába alatt is, átalakul éles-hegyes ezüst kiszögelléssé, amíg testével kapcsolatban marad. Ezután krinosz formában elkezdik üldözni. Minden lépése egy ezüst pengébe lépésnek felel meg, és a halál hamar jön. A végén a bűnös nevét örökre kitörlik történelmükből, és a nevet csupán átkozódásként használják.

** Amíg a rítusmester vére a testén van, nem képes az umbrába lépni sem. Lehetetlen túlélni.*

Hírnév rítusai

Ezek a rítusok megünneplik a konkrétan dicséretes tetteket és a horda ranglétráján való előrelépéseket is. Legalább annyira vágynak az ilyen elismerésért, mint amennyire félik a Büntetés rítusait.

Rendszer: Kar + Rituálék teszt szükséges a sikeres végrehajtásukhoz.

>> Az Elismerés rítusa (Rite of Accomplishment) [2] - Ezzel a rítussal szokták és elismerni megünnepelni a garou sikeresen végrehajtott megpróbáltatásait, és az elért státuszát. Egy öreg előhívja az így megtisztelt garout, ahogy közeledik hozzá, elsorolja az elismerés alapját adó tetteit. Nyilvánosan elismerik tettei értékét, és lehetőséget adnak azoknak, akik még érdemeit domborítani akarják, megtehessék.. Végül az öreg ezekkel zárja: "Nagyobb lett a törzse, hordája számára, nagyobb lett mindenki közt, legyen ez köztudott."

** Akkor járják el, ha gígyúlt valamelyik hírnévértékéből a 10 ideiglenes pont, és egy állandó pontra akarja becserélni. A célszám csupán 4-es, ha senkinek nincs ellenvetése (amikor is felmegy 6-osra). Sikertelen teszt a pályázó hibáját jelzi. A rítusmester gyakran Gaiától kap sugallatot, ami a személy előrelépésre való alkalmatlanságát jelzi. Nagymértékű sikertelenség esetén pedig már azért is rengeteget kell tennie, hogy egyáltalán eljárják neki ezt a rítust. Ez a társadalom igazságtalansága. Előfordulhat, igaz ritkán, hogy valakinek ellenvetése van az előrelépéssel kapcsolatban. Ilyenkor a vitázó előlép, és megpróbálja kizökkenteni a rítusmestert aki a dicséreteket sorolja, az ellenvetéseinek sorolásával. Az előrelépni vágyó ekkor Dühtesztet tesz az inzultusok miatt, ha őrlöngeni kezd, a rítusnak vége, ha nyugodt marad, akkor a sikeres rítust és hatását három holdhónapig nem vonhatja senki kétségbe.*

>> A Beavatás rítusa (Rite of Passage) [2] - Miután a kölyök átesik az Első Változáson, az érettségéig tartó tanulást a Beavatás rítusa zár le. Míg ki nem vívják ezt a lehetőséget, egyszerű kölykök. Még teljes értékű garounak sem minősülnek, az Árnyékurak még csak nem is nevezik őket így. Ugyanígy csak a Beavatás rítusa után tartozhatnak valamelyik törzshöz. Például egy Fúria fia abba a törzsbe fog tartozni, amelyik a beavatása alatt maguk közé fogadja. A beavatás alatt a kölyköknek valamilyen veszélyes küldetést kell teljesíteniük, ami alatt bizonyíthatják vérfarkashoz méltó bátorságukat, tiszteletüket, és megfontoltságukat. Nagyon ritka az a kölyök, akinek egyedül kell végigjárnia, inkább az ezalatt összekovácsolódó hasonló korú csoportot támogatják, előfeltételezve, hogy falkát alkotnak majd. A rítusmester utasítja őket, hogy egy konkrét célt érjenek el, és addig vissza sem jöhetnek, míg nem tettek meg minden tőlük telhetőt ezért. A különböző törzsek különböző elvárásoknak tennék ki őket, de a többtörzsű hordák általában valamilyen kompromisszumot kötnek. Láthatatlan szellemek követhetik őket, hogy folyamatosan jelentsenek az őregeknek. Ha a küldetést teljesítik, illetve megfelelően szerepelnek, a rítusmester eljárja a Beavatás rítusát rájuk, ami megjelöli őket teljes értékű, valamelyik törzsbe tartozó garouként. Ez a jel lehet festett, tetovált, égetett, Vöröskarmúak esetén akár karmolt is. Ha sikertelenek a küldetésen, akkor visszaesnek korábbi elismertségükre, és újra el kell érniük, hogy bizonyíthassanak.

** Ezelőtt nulladik rangúnak minősülnek. Tanítóik nem tanítanak Adományokat nekik.*

>> Rituális Seb (Rite of Wounding) [1] - Ez az első elszenvedett harci sebet megünneplő rítus. Minden törzs máshogy jelzi, de mind

tisztelt ezt a bátorságot jelző alkalmat. Van olyan törzs, ahol hamut dörzsölnek a sebbe, hogy így tegyék emlékezetessé. A Fenrisek szinte mindig éjszakába nyúló mulatozással és ivással ünneplik, míg Gaia Gyermekai minden lényre kiterjedő áldásokkal zárják.

** Elég ha a rítusmester és a sebzett van jelen, bár a falkája és a hordája általában ott szokott lenni. Sikeres rítus esetén két Dicsőségs pontot kap.*

Évszakok rítusai

Törzstől és a helytől is függ ezeknek a rítusoknak a kinézete, sajátosságai. Azonban minden törzs és horda ünnepli az évszakok változását. Vannak akik akár minden holdhónapot megünnepelnek. Az itt felsoroltak a leggyakoribbak. Alapvetőek Gaia ismétlődő élet-halál-élet ciklusainak megünnepelésében. Újra felerősítik a garouk a földanyához fűződő kapcsolatát. Egyesek még azt is feltételezik, hogy ezen rítusok elhagyása súlyos következményekkel járna.

Rendszer: Természetesen a megünnepelendő időpontban kell eljánni ezeket a rítusokat, és legalább öt garounak részt kell venni benne. A Rítusmester Kit + Rituálék (8) tesztet tesz, illetve ha kaernen belül végzi, akkor a kaern szintje csökkenti a célszámot.

>> Téli Szelek rítusa (Rite of the Winter Winds) [2] - A tél leghosszabb éjszakáján ünneplik ezzel a rítussal a napot bátorítva arra, hogy újra hosszabbítsa meg a nappalokat. Egyesek azt feltételezik, ha elmarad a rítus, akkor a nappalok tovább fognak csökkenni. A modernebb garouk ezt babonának tartják, mégis ezek a szkeptikusok is buzgón vesznek részt a rítuson. Európában általában a következőképp zajlik: A rítusmester egy tábortűz köré gyűjti a többi résztvevőt, mély hangú, morgásból indulnak, majd egyre magasabb hangon felharsanó üvöltéseiket összekapcsolják, majd a csúcsponton, a rítusmester egy lángoló ágat felkapva berohan az erdőbe, a többiek sorban követik, hasonló fáklákkal, rettenetes hangzavart keltve, összevissza rohángálva. Egyrészt hogy felhívják Gaia figyelmét, hogy a napot szülje meg. Másrészt az esetlegesen a környéken lévő Féreglénnyek elriasztására, nehogy elkapják az újszülött napot amikor Gaia is a belső vívódásaira figyel. Végül a rítusmester visszavezeti őket a tábortűzhöz, mindenki visszatér az ágakat, és amikor az újra teljes fényében lángol egy egész éjszaka tartó mulatozás kezdődik, amit a felkelő napot üdvözlő utolsó, diadalittas üvöltés zár.

>> Az Újraébredés rítusa (Rite of Reawakening) [2] - A tavaszi napfordulót, az újjászületés idejét ünneplő rítus ez. Naplementekor a rítusmester vezetésével átlépnek az umbrába, ami, így az Apokalipszis közeledtével egyre veszélyesebb tevékenység. Egy hétlépcsős küldetést hajtanak végre, amely lépcsőfokok törzsről törzsre változhatnak egy rontószellem legyőzésén át akár egy fétis felkutatásáig. Mindegyik próbatétel azt célozza, hogy valamiről lemondjanak, legyen az hiúság, egy túlságosan kihasznált fétis, ellenségeskedés, stb. Ahogy ők újra tudják kezdeni, meg tudnak újulni, úgy a föld is képes erre, és minden kiszöldül. A végén visszatérnek, és sok törzs ekkor felkeresi rokonvéreit, és az élet örömeit megünneplik velük is. Talán nem meglepő, hogy sok metisz erre az estére teheti fogadtatásának időpontját.

>> Szent Vadászat (The Great Hunt) [2] - Ez a rítus a nyári napéjegyenlőséget ünnepli, amikor a leghosszabb nappal, a nap erej teljében a legrövidebb éj alig nyújt védelmet, rejteket a Féreg lényeknek, és a garouk szent vadászattal öellenük indulnak. Pontosan délből A rítusmester Gaiához szól, hogy mutasson egy olyan lényt, aki elég hatalmas ahhoz, hogy a Szent Vadászat prédája legyen. Erre felkészülve a többiek kántálással, dicső tettek felemlegetésével hangolják magukat, pár törzs tagjai megsebzik magukat, felfogva vérüket egy kupában az összekeveredő vérről karomjeleket festve homlokukra, vagy mellkasukra. Alkonyatkor megérkezik a jel (a rítusmester törzsének megfelelő ömenként), hogy ki lett kijelölve áldozatul. Szinte mindig a Férgé valamely követője lesz kijelölve, de nagy ritkán egy garout jelöl ki Gaia - a legdicsőbb garout, és csak akkor kér ilyen hatalmas áldozatot gyermekeitől, ha nagyon nagy szüksége van erre, mert az így felszabaduló szellem azonnal Gaia bosszúálló angyalává alakul át. Következő délig van idejük a Szent Vadászatot befejezni. Siker esetén a legyőzött ellenfél vére, illetve az umbrában az éteri esszenciája az áldozat Gaianak. Ha nem sikerül a megadott időpontig véghez vinni, az a következő évre rettenetes öment jelent. Egyes Theurge-ok szerint az Apokalipszis évében egy horda Szent Vadászata sem lesz sikeres. Bárki, aki részt vesz ebben a rítusban Dicsőség hírnévpontot kap a vadászat veszélyességét figyelembe véve.

** A résztvevők (egy átlagos ellenfelet feltételezve) három Dicsőségs pontot kapnak. Sikertelen rítus két Dicsőségs pont veszteséget jelent, és a következő nyárig az összes az által a horda által eljárt rítus célszáma egyel megnő.*

>> A Virrasztás rítusa (The Long Vigil) [2] - Ugyan az emberi kultúrákban a nyarak jelentették a háborúk kezdetét, az őszi napforduló, amikor a nappalok átengedik az előnyt az éjszakáknak jelzi a garouknak, hogy a saját háborújuk még nehezebbé válik minden egyes a sötétség által elnyert perccel. Hogy felkészítsék magukat erre, eljárák a Virrasztás rítusát, aminek a célja, hogy felkorbácsolják harci szellemüket a közelgő csatákra. Naplementekor kezdődik egy hatalmas máglya mellett (kivéve városi kaerne esetében), aminek fénye még hangsúlyosabbá teszi az előző nap a kaern díszítéseiként elhelyezett előző évi tróféákat. Elgömbített puskák, szétszaggatott katonai páncélok, összetört Féregfétisek, szörnyeteget koponyái, fogai és egyéb harci mementók boríthatják ilyenkor a kaern szívéét. A nap lebukásakor a rítusmester megköszöni Helios nyáron nyújtott segítségét, és a közelgő télre a biztonságáért imádkozik, majd Lunához fordul, a hosszú éjszakákra segítséget kérve tőle. Előre lépnek a Galliardok, és sorolni kezdik a Luna nevében előző évben elért dicső győzelmeket. Megmutatják a tróféákat, amiket gyűjtöttek, és a hozzájuk tartozó történeteket is elmesélik. Majd következnek a többi hordatagok, mind elsorolva, miket értek el ebben az évben. Egész éjszaka folyik a mesélés, és a hajnal első sugarai előtt még utoljára szólítja Lunát a rítusmester, az összes eredményt Lunának, bátyának Heliosnak és Nővérének Gaianak ajánlva, és ígéri, hogy a következő évben Luna áldásával ugyanilyen dicső tetteket hajthatnak végre, ha nem nagyobbakat. Végezetül a tróféákat belevetik a tűzbe, kifejezve bizalmukat, hogy a következő évben sokkal többet gyűjtenek majd.

Mindennapi rítusok

Ezeket a rítusokat ténylegesen a mindennapi életükbe fonják, és napi tevékenységeik között szerepelnek. Nagyon népszerűek, és szinte minden garou tud egy pár ilyet. Szinte végtelen variációja van ezeknek, a következők csupán mintát adnak a nagyságrendjükre, erejükre, hatásukra. Sokan saját Mindennapi rítusokat is kifejlesztettek, ami mondjuk Gaiahoz, törzsi totemükhöz való tartozásuk megünnepelése.

Rendszer: A játékosok fele árért tanulhatják ezeket (pl. 1 háttérpontért 2-öt), és a tanulási idő is a fele lesz. Eljárásuk is csupán 2-5 percet vesz igénybe. Hatásukban általában valamilyen cél elérését teszik könnyebbé. Elvárható a kijátszásuk, hogy ne csak egy lista legyen, amivel tápolni lehet, hanem tényleges mindennapi miniceremóniák.

>> Csontdobolás (Bone Rhythms) - Totem szellemük iránt érzett tiszteletüknek adnak hangot ezzel a ritmikus dobolással. Minden szellem más és más ütemet kedvel. Régebben ténylegesen csontból készült pálcákkal ütötték, ma már mindegy mit használunk kezdetleges dobverőként.

** Három napig, naponta háromszor végrehajtva ez a rítus egy Umbrabeli teszten használt AP értéket növel egyel. Ha azt felhasználta, akkor újabb három nap - három dobolással lehet feltölteni ezt a tartalékot.*

>> Gaia Gyógyító Lélegzete (Breath of Gaia) - A rítus alatt 13 mély lélegzetvétellel Gaia gyógyító leheletét (friss levegőt)

belélegezve elméjét megtisztítva újra felerősíti lelkében Gaia szeretetét.

** Legalább naponta egyszer, egy teljes holdcikluson keresztül végre kell hajtani, és bármikor felhasználhatja egy gyógyulást, vagy érzékelést célzó teszten, aminek célszámát kettővel csökkenti.*

>> Holdköszöntő (Greet the Moon) - Ez egy felszabadult köszöntés és köszönetnyilvánítás Lunához. Holdfelkelte után hajtható végre ez a vonyítás, amely a holdállástól függően más és más.

** Egy teljes holdfázis minden éjszakáján alkalmazva a rá következő holdhónap ugyanezen fázisnak az első estéjén az az alatt a fázis alatt született garoukkal szemben egy szociális teszten +1 AP-t kap.*

>> Napköszöntő (Greet the Sun) - Néhány Gaia Gyermeke, Uktena és Wendigo alkalmazza. Hasonlít a Holdköszöntőhöz, csak ezt a Napnak címzik, és napfelkeltekor hajtják végre.

** Helios tiszteletteljes köszöntését 9 egymást követő napon kell eljánni, mert így egy, a Féreg észlelésére, vagy nyomának megérzésére vonatkozó teszten +1 AP-t kap. Ha egy nap is kimarad, akkor teljesen előlről kell kezdeni a 9 napot.*

>> Vadász-ima (Hunting Prayer) - Ez a gyakori rítus sokféle formában járható el, de minden esetben a vadászat megkezdése előtt végrehajtott rövid magasztalása Gaianak és minden teremtményének. Emellett valamilyen tárgyhoz is kötik, amiket szerencsét hozó amulettként a vadászat alatt magánál kell tartania (egy öv, kiesett fog, stb.). Ha elveszti, új tárgyat kell választania, és újra el kell járnia a rítust.

** Ha ezt minden vadászat előtt elvégzi három holdhónapon keresztül, akkor +1 AP-t kap vadászatainak nyomolvasás tesztjeire. Ha csak egyszer is kihagyja vadászat előtt a rítust, akkor újabb három hónap kell, hogy megint járjon a bónusz.*

>> Áldozati ima (Prayer for the Prey) - A megbánás rítusának egy speciális változata, amelyben a vadászat után azonnal átlép az umbrába, és köszönetet mond az elejtett vad lelkének, hogy testét átengedte tápláléknak, így a garou tovább élhet. Ennek végrehajtása kifejezi az élet, Gaia és gyermekei iránt érzett tiszteletet.

** Ezt minden Gaiahoz tartozó áldozata esetén el kell járnia (tehát a Féreg lényeiért nem) egy holdhónapig. Így minden természetszellemmel kapcsolatos tesztje egyel alacsonyabb célszám ellen megy. A bónusz addig tart, míg egy áldozatáért nem adja meg ezt a tiszteletet.*

Hátterek

Veleszületett vagy alkalom szülte karakterépítő és színesítő elemek. Szögletes zárójelben, hogy ki veheti fel. Szintje 1-5-ig terjedhet.

>> Haver (Allies) [garou / rokonvér]

Szeretettől, közös érdektől, összetartozás miatt segítő személyek. Barátok, rokonok. Általában megbízhatóak, de a kapcsolat fenntartása idő- és energiaigényes. Nagy valószínűséggel nem tudnak a garoukról. Pontmennyiség számú barátot jelent, akik közül a 3. szinttől egy nagyon befolyásos, és hatalommal rendelkező. Ajánlatos elkészíteni az ő karakterlapjukat is, még ha vázlatosan is.

>> Hősi Ősök (Ancestors) [garou]

Játékkalkulásként egyszer a karakter felidézheti egyik ősenek képességeit, tulajdonságait, átengedve egy rövid időre a testét egy elődjének. Ezzel a pontmennyiséggel teszteli, hogy az ő képessége mennyire jelenik meg. 8-as az alapcélszám, 10-es ha egy konkrét elődjét idézi. Az elért sikerfok hozzáadódik a meglévő értékeihez.

>> Ismerős (Contacts) [garou / rokonvér]

Azok az emberek, akiket valamennyire ismersz, és akikre valamennyire számíthatsz. A saját információs hálózatod. A pontmennyiség egyrészt meghatározza, hogy hány nagy befolyású személyt ismersz (őket érdemes kidolgozni/egyeztetni) és tudsz relatív egyszerűen elérni, illetve ezzel az értékkel tesztelve (7-es célszám) tudsz kapcsolatba lépni sikerfok számú nem annyira befolyásos ismerősséddel, akik már nem feltétlenül annyira megbízhatóak, és valószínűleg fizetséget is várnak a szolgálataikért.

>> Felszerelés (Equipment) [rokonvér]

Extra felszerelés, ezüst lőszer, katonai eszközök, speciális fegyverek, esetlegesen Hordozók. A háttér szintje mennyiséget illetve minőséget is meghatároz. Egy speciális dolog akár több pontba is kerülhet, de akár több dolgot is kaphat egy pontért.

>> Szívesség (Favor) [rokonvér]

Egy (vagy több) garou szívességgel tartozik. A pontmennyiség azt határozza meg, hogy milyen rangú a garou akitől a viszonzást lehet várni. Akár szét is lehet bontani a pontmennyiséget, és akkor több (alacsonyabb rangú) garoutól lehet várni a szívességet.

>> Fétis (Fetish) [garou]

Valószínűleg a Beavatás alatt szerzed meg ez(ek)e)t a fétis(ek)e)t. A pontmennyiség az összes fétis szintjét jelzi (tehát felosztható több, de kevésbé erős fétisre is).

>> Rokonvér (Kinfolk) [garou]

Rokonvér ismerőseid. Tehát nem mind a Te vérvonalad osztja, de ők is garou leszármazottak, de "csak" rokonvérek. Nem túlságosan hatalommal bírók a társadalomban, de mivel tudják, hogy garou vagy, és immunisak a Delíriumra, jó közvetítők az emberek és garouk között. (1. szint: 2 rokonvér, 2.: 5, 3.: 10, 4.: 20, 5.: 50)

>> Mentor (Mentor) [garou / rokonvér]

Egy támogató, illetve pártfogó a Garou Nemzeten belül. A tanításért, a támogatásért és a protekcióért természetesen ellenszolgáltatásokat várhat el (de általában többet kapsz, mint adsz). Pontmennyiség + 1 rangú.

>> Tiszta vér (Pure Breed) [garou / rokonvér]

A garou hierarchiában az ősiségnek, a vérvonalak tisztaságának nagy szerepe van. Nagy szerepe van egy-egy hősiek elődnek, de a vérvonal valamelyik ágán lévő metisz pedig csökkentheti az elismertséget. Szociális helyzetekben minden Tiszta vér pont plusz egy AP-t jelent egy másik garouval szemben.

>> Hírnév (Renown) [rokonvér]

Pontmennyiség számú plusz ideiglenes Hírnév-pont karakteralkotáskor. Szabadon elosztható a hírnevek között.

>> Anyagiak (Resources) [garou / rokonvér]

Általában az életvitelre utal jobban, mint a készpénzre. Alapos magyarázatot kíván minden egyes szintje ennek a háttérnek, hiánya pedig a karakter megélhetését teszi nehézkessé, mivel akkor szinte semmi pénze nincs.

- 1.: Létféltetés körül - semmi megtakarítás, inkább tartozások, hitelek
- 2.: Biztos fizetés - némi megtakarítás, inkább nullára kihozott tartozások

- 3.: Jó fizetés - korrekt megtakarítások, a célok, tervek kivitelezhetőek
- 4.: Magas fizetés - tényleges vagyon, üzleti élet, stb.
- 5.: Kimagasló bevétel - pénzügyi elit

>> Rítusok (Rites) [garou]

A Beavatásáig megtanult rítusok összesített szintjét határozza meg ez a pontmennyiség. Rangtól közvetlenül nem függ, de elég jó magyarázat szükséges egy magasabb szintű rítus megtanulásához. Fontos kitétele, hogy legalább olyan szintű Rituálék Ismeret szükségeltetik hozzá, mint amilyen a legmagasabb szintű megtanult rítus.

>> Totem (Totem) [garou]

Ez a háttér inkább a karakter falkájára vonatkozik. Ez az egyetlen háttér, amelyik Tapasztalattal növelhető (2:1 arányban). Mindegyik falkatotemnek megvan a felvételére szükséges pontmennyisége, az azon felül ráköltött pontokkal tovább lehet erősíteni, illetve speciális hatalmak vásárolhatóak számára. Alapesetben 8 pont osztható el a Düh, Gnózis, Akarat értékeire, és rendelkezik a Ösvényismeret és az Újraformálódás Bűbájokkal. Az alap pontmennyiség felett, amennyit egy konkrét totem elvár (4-7), minden egyes többlet pont tovább erősíti a szellemet. A totem által nyújtott ajándék értékeit egy időben egy falkatag képes használni.

- 1 Plusz 3 pont, amit szétoszthat a Dűhe, Gnózis, és Akarata közt
- 1 A Szellemnyelv Adomány nélkül is képes a falkatagokkal kommunikálni
- 1 Mindig képes megtalálni a falka tagjait
- 2 Szinte mindig a falkatagokkal van
- 2 Más szellemek által elismert a totem
- 2 Minden egyes plusz Bűbájért
- 3 Minden plusz falkatagért, aki egy időben használni tudja a totem ajándékát
- 4 Misztikus kapcsolatban van minden falkataggal, így akár kommunikálhatnak is rajta keresztül nagyobb távolságból is
- 5 A Féreg szolgálja fel a totemet, ami kifejezésre juthat menekülésben is, de támadásban is

Hírnév, Rang, Fejlődés

A Hírnév fejezi ki, hogy mennyire megfelelően teljesíti a vele szemben elvártakat a *karakter*. Szorosan kötődik a Pártoló Holdálláshoz és kizárólag szerepjátékkal lehet fejleszteni / növelni. Lehet valaki nagyon tapasztalt, ha mégsem teljesíti a rárótt feladatokat Gaia harcosaként, a Garou Nemzet részeként, törzsének tagjaként. A Hírnevet három területen tartják számon: *Dicsőség*, *Becsület*, és *Bölcsesség*. A Dicsőség a bátorságot, a győzelmeket, a fizikai megpróbáltatásokat, a hősiess tetteket jelzi. A Becsület a felelősségtudatot, erkölcsösséget, önbecsülést és méltóságot méri. A Bölcsesség a megfontoltságot, a pontos megérzéseket, tisztán látást, és a stratégiai érzéket foglalja össze. Mindegyik érték 1-10-ig terjedő ideiglenes pontból, illetve 1-10ig terjedő állandó pontból áll. Leggyakrabban az ideiglenes értékek változnak, az állandó értékek változásához az kell, hogy az ideiglenes értékből kigyúlik a 10, akkor az Elismerés Rítusával növelhető az állandó érték egyel, illetve ideiglenes pontvesztés esetén, ha elfogy, akkor egy állandó pont visszaváltásával csökken egyel.

Dicsőség fogadalom	Becsület fogadalom	Bölcsesség fogadalom
<i>Hősiess leszek</i>	<i>Tiszteletre méltó leszek</i>	<i>Nyugodt leszek</i>
<i>Megbízható leszek</i>	<i>Hűséges leszek</i>	<i>Óvatos leszek</i>
<i>Nagylelkű leszek</i>	<i>Igazságos leszek</i>	<i>Kegyes leszek</i>
<i>Megvédem a gyengéket</i>	<i>Adott szavam szerint élek</i>	<i>Gondolkodom mielőtt cselekszem,</i>
<i>Legyőzöm a Férget</i>	<i>Minden tisztességes kihívást elfogadok</i>	<i>és figyelek mielőtt gondolkodni kezdek</i>

Hírességet, illetve hírhedséget jelez ezen pontok értéke, de ez az egyetlen módja a garou társadalomban a felemelkedésre. A jelentős tettek elismertséget, a hibás döntések a bizalom elvesztését, gyengülését jelenthetik. Miután felhalmozott egy kategóriában 10 ideiglenes pontot, úgy keresnie kell egy vele egy rangon, vagy magasabban álló garout (aki nem a falkájának tagja), hogy elismertesse tetteinek jelentőségét (az Elismerés rítusával). Siker esetén egy apró lépéssel előrébb kerül a ranglétrán, ahogy egyel megnöveli a megfelelő állandó értéket, és az az ideiglenes érték visszaesik nullára. Ha esetleg nem sikerül megfelelő személyt találni, vagy sikertelen az elismerés, akkor van még egy lehetőség, ami szerint az előrelépni kívánó garounak ki kell hívnia párbajra (nem csak fizikai erőpróba lehet) egy idősebb garout, akinek legyőzésével elismertetheti magát. Ilyenkor ha győz, akkor előrelép, ha veszít, nem sikerül maradandó értéknövelést elérnie, de az ideiglenes értékek mindkét esetben elvesznek, tehát ez a módszer jóval rizikósabb.

Dicsőség	
Tett	Példaérték
Bátorság bizonyítása nem halálos körülmények között; becsületes párbajban részt venni	1
Halálos seb kiheverése; kisebb veszélyhelyzet elhárítása	2
Átlagos fenyegetés legyőzése; ellenséges Umbra birodalom túlélése	3
Erős fenyegetettség leküzdése; kaern védelmében elesni	5
Hatalmas veszély legyőzése; kaern és védőinek megmentéséért feláldozni magát	7
Hordamegbízást és/vagy pozíciót visszautasítani; róka-örjögés	-1
Egy kaern lerohanását nem megakadályozni	-3
Tudatos gyávaság, ami egy garou halálát okozza	-5
Becsület	
Tett	Példaérték
Kaern őrzésében segédkezés; a horda megbízásából egy hónapnyi szolgálat	1
Gyűlés vagy büntető rítus eljárása; becsületes párbajban részt venni; segítségre szoruló ember megvédése	2
Vita igazságos és pártatlan eldöntése; a Lepel védelme, nyomok eltüntetése, ami felfedhetné a garoukat	3
Különlegesen nehéz helyzetben is megbízhatónak lenni; kaern védelmében elesni; segítségre szoruló farkas megvédése	5
Kínzás elviselése egy garou barát védelmében; kaern és védőinek megmentéséért feláldozni magát	7
Gyűlésen engedély nélkül szólni; védtelenül hagyni egy segítségre szoruló embert; megvetően nyilatkozni egy másik törzsről (körülményektől függően)	-1
Hordamegbízást és/vagy pozíciót visszautasítani; elégtelenül végezni a hordától kapott feladatokat az utóbbi hónapban	-2
Becstelen párbajban részt venni; őrhely elhagyása örködés alatt	-3
A Lepel megsértése; Védtelenül hagyni egy segítségre szoruló garout	-5

Bölcsesség	
Tett	Példaérték
Egy új rítus megtanulása; hordozó készítése; önzetlenül egy nem falkatag garout meggyógyítani	1
Jó tanácsot adni; egy fétis felfedezése misztikus útmutatásokat követve; Patrónus szellem megidézése	2
Nagy bizonyossággal felfedni egy területről, vagy tárgyról, hogy "a Féregé"; egy szellem küldetését sikeresen teljesíteni; egy mentális erőpróba megnyerése (szellemekkel szemben is)	3
Egy valóra váló profétikus figyelmeztetést adni; fenyegetés elhárítása komolyabb, garout érintő sérülés nélkül	5
Egy ősi elvesztett kaern felfedezése; egy új Adomány felfedezése, vagy létrehozása	7
Hordamegbízást és/vagy pozíciót visszautasítani; őrgöngés; egy Gyűlés kihagyása	-1
Rossz viszonyban lenni a közeli rokonvérekkel; segítség nélkül nekimenni egy hatalmas ellenfélnek	-3
Egy erős és szükséges fétis tönkretétele balesetből kifolyólag	-5

A Hírnév szorosan összefügg a Ranggal, a hierarchián belüli ranglétrát jelenti. Általában a magasabb rang automatikus tiszteletet feltételez a birtokosával szemben. A rangok elérése a következő előnyökkel jár. Új Adományokat tanulhat. Ahogy a Litánia is mondja az alacsonyabb rangúak tiszteletet mutassanak a magasabb rangúaknak - 3. rangra emelkedve a Garou Nemzeten belül ismert lesz az illető, és persze az elvárások is megnőhetnek vele szemben. Párbaire kihívni csak maximum egyel nagyobb rangút lehet. Önuralmuk a következőképp változik, 3. rangon 1 ponttal (4. rangtól 2 ponttal) magasabb az Őrgöngés teszt célszáma. 5. rangon 5 (6. rangon 6) vagy annál több siker kell az Őrgöngéshez.

A rang növeléséhez nemcsak a megfelelő pontmennyiséget kell összegyűjteni állandó hírnév pontokból, hanem ki kell hívnia egy az az elérendő rangon (vagy egyel magasabban) lévő garout is. Ő hívja ki, de a kihívott adja meg milyen módon szállnak szembe (akár egy egyszerű farkas-szemezés is lehet, de a legmegerőltetőbb megpróbáltatás is). Ha sikerül legyőzni, akkor ő lesz az aki elismeri az új rangba lépést.

	Rang	1. Cliath Ifjú	2. Fostern Érett	3. Adren Felnőtt	4. Athro Koros	5. Elder Öreg
Ragabash	Bárhogy elosztva	3	7	13	19	25
Theurge	Dicsőség	0	1	2	4	4
	Becsület	0	0	1	2	9
	Bölcsesség	3	5	7	9	10
Philodox	Dicsőség	0	1	2	3	4
	Becsület	3	4	6	8	10
	Bölcsesség	0	1	2	4	9
Galliard	Dicsőség	2	4	4	7	9
	Becsület	0	0	2	2	5
	Bölcsesség	1	2	4	6	9
Ahroun	Dicsőség	2	4	6	9	10
	Becsület	1	1	3	5	9
	Bölcsesség	0	1	1	2	4

A **Fejlődés** tekintetében egy érdekes gondolatmenetet követünk. Azt mondjuk *a hibákból tanulhatunk*. Fontos feladatok elhibázása, kritikus pillanatokban bekövetkező leblokkolások, balsikerszerű, stb. nyújtanak lehetőséget, hogy megtisztítsuk lelkünket, erősíthessük jellemünket, megacélozhassuk testünket, bővíthessük ismereteinket, és kiterjeszthessük hatalmainkat - ha levonjuk a Tapasztalatot ezekből. Természetesen egy sikertelen teszt **nem** jelent egy Tapasztalat pont szerzést. De akár egy rosszul meghozott döntés is jelenthet előrelépést - igaz akkor és csak akkor, hogyha magunkba szálunk és levonjuk belőle a tanulságot. Tanulunk, edzünk, korlátainkat ostromoljuk. Így *talán* nem követjük el újra. Szervező, vagy jelenlevő karakterek játékosai adományozhatják a hiba súlyosságától függően 1-3 pontot. Persze ne éljünk vissza sem az adományozásával (hanem inkább "neveljük" vele), sem pedig annak kioroszakolásával (hiszen a makacs ember ilyen, aki *nem tanul hibáiból*).

A fejlődés persze időigényes és nem csak annyiból áll, hogy halmozzuk a hibás megmozdulásokból fakadó pontokat.

Kategória	Fejlesztéshez szükséges Tapasztalat
Tulajdonság	jelenlegi érték x 4
Ismeret	jelenlegi érték x 2
Új Ismeret egyes szinten	3
Adomány	Adomány szintje x 3
Más eredet/holdállás/törzs Adománya	Adomány szintje x 5
Düh	jelenlegi érték
Gnózis	jelenlegi érték x 2
Akarat	jelenlegi érték

Hátterek közül egyedül a Totem fejleszthető Tapasztalat ráköltésével (3 Tapasztalat 1 Totem háttérpont). Sok Falkatotem jegyzi, hogy ki mennyire szoros kapcsolatot épít ki vele, hisz mindenki és bárki a falkában erősítheti őt. Az össze többi háttér esetén csak komoly szerepjátékkal lehet értéknövelést elérni (persze csökkenhet is).

Rokonvérek, Emberek

Fontos, normál és rokonvér farkas karaktere nem lehet egy játékosnak sem - ez nem Furry! Normál ember, illetve Rokonvér azonban szabadon választható, figyelembe véve, hogy a Rokonvérek körülbelül tízszer annyian vannak, mint garouk.

>> **Rokonvér karakterek:** Talán még a garouknál is nehezebb nekik megbirkózni a kettősség érzésével, lehet, hogy az emberi világ jó véleményrel van róla, de a garouk levegőnek tekintik, vagy akár a fordítottja is elképzelhető. Megbecsülhetik, de rettegésben is tarthatják. Igaz testvérként is tekinthetnek rájuk, vagy csupán a fajfenntartás eszközét láthatják bennük. Megvethetik, megtűrhetik, vagy akár értékes bajtársnak is tarthatják. Bizonyos törzsek nem engedik számukra a szabad törzsválasztást.

Tulajdonságok: 6/4/3. **Ismeretek:** 11/7/4. **Akarat:** 3. **Hátterekre** 5 pontjuk van a következő megkötésekkel, mivel náluk szigorúbban nyilván tartják, melyik törzs vérét is hordozzák magukban (tehát ők nem választhatnak):

Csontrágók: nem lehet Tiszta vére, maximum 3-as Anyagiak.

Úvegjárók: nem lehet sem Mentora, sem Tiszta Vére

Vörös Karmok: nem lehet Haver, Ismerős, Felszerelés, és Anyagiak háttére sem

Árnyék Urak: nem lehet Mentora

Halkléptűek: nem lehet Anyagiak háttére

Ezüst Agyarak: legalább egyes Tiszta vér

Wendigo: nem lehet Ismerős és Anyagiak háttére

21 **Szabadpontjuk** van, amelyeket ugyanúgy használhatnak fel, mint egy garou karakter megalkotásánál, kivéve:

Alapértelmezésben nincs Gnózis értékük, ennek szintjeit 7 Szabadpontonként vehetik meg (3-as Gnóziséknél nagyobb ekkor nem is érhetnek el). Nincs Adományuk és nem ismernek rítusokat sem karakteralkotáskor. Dühük pedig soha nem is lehet.

Fejlődés szempontjából a következő változások érintik őket:

Adomány tanulása ha az Eredetének/Törzsének megfelel: 15 tapasztalati pont

Minden más Adomány: 20 tapasztalati pont

Ha garou tanítja neki (szellem helyett): +5 tapasztalati pont

Gnózis: az aktuális érték 7-szereséért lehet növelni (az első szintet Szabadpontból kell megvenni ehhez!).

Csak első szintű Adományok megtanulására képesek, ha az nem igényel Düh értéket (mert olyanjuk nincs), és Gnózist sem (kivéve ha rendelkezik ezzel az értékkel). Mivel *Numinákat* nem használunk, ezért annyi pluszt kapnak a Gnózisértékükhöz, hogy 1-es értéktől Mindennapi rítusokat tanulhatnak (mintha ez lenne egy 1-es szintű Rítusok háttérük, de nincs felezett idő/pontköltés), 3-as értéktől át tudnak nézni az umbrába, 5-ös értéktől pedig át is tudnak lépni (ha engedik nekik)!

>> **Ember karakterek:** érthető okokból leginkább nem-játékos karakternek ajánlott. Kidolgozása szempontjából a Rokonvénél ismertettek igazak rájuk is, természetesen a garouk misztikus öröksége nélkül... Tehát nincs Tiszta vér/Hírnév/Szívesség/Mentor háttérük, képtelenek Adományok, Rítusok megtanulására, és nem rendelkezhetnek Gnózis értékkel sem. És a 21 Szabadpont sem akárciknek jár... :)

Más természetfeletti lények

Mit tudnak a garouk a Sötétség Világának többi természetfeletti lényéről. Tehát ez nem a hogyan játszunk [kedvenc lény]-nyel a **Fabula Rasaban**, hanem azok az ismeretek amelyeket a karakter tudhat róluk (ennél részletesebb tudást csak akkor tudhat magáénak a karakter, ha felveszi a megfelelő lényre vonatkozó Okkult Ismeretet /és természetesen a játékbeli oka is megvan, hogy tudhatja a bővebb információt/).

>> Fera - a többi alakváltó:

Gaia több lényt ruházott fel feladattal, és képességekkel.

Gurahl - a medvék - a gyógyítók

A gyógyítás és az ősi rítusok mesterei, sok mindent tőlük tanultunk. Harcba is nagy tudásúak. Viszont a Düh Háborúja óta haragszanak a garoukra. Nem ok nélkül...

Nuwisha - a prérifarkasok - a tréfamesterek

Az umbra nagymesterei. Meg a poénkodásé... Ez utóbbi néha már nagyon unalmas... Titokzatos népség.

Ratkin - a patkányok - az ember felügyelői

Ők tartják magukat az emberek kordában tartóinak. Városiak. Na jó, inkább ne is emlegessük fel az Impergium-ot.

Bastet - a nagymacskák - a megfigyelők

Titkolózó, öntelt, kényes társaság. Persze az ő módszereik, az ő megoldásaik, az ő elképzeléseik a legjobbak. Szerintük.

Corax - a hollók - a hírvivők

Információt, titkokat, és fényes dolgokat sikeresen derítenek fel, és hoznak el. Na jó, a fényes dolgokat inkább megtartják. Hasznos hírvivők, igaz nem Luna oldalán állnak.

Rokea - a cápák - az élet őrei

Furcsa népség. Bár igaz, hogy a vizek nem a garouk területe. De, hogy a tengerek farkasainak hívni őket? Egy garou sosem fogja megtudni mit is csinálnak odalent.

Mokole - az alligátorok/ösgyíkok - az emlékezet

Elszántak, ez nem kétséges, és Gaia régvolt emlékezete bennük él. Csak hát fukarok az információval és ők sem Luna oldalán állnak harcrendbe.

Ananasi - a pókok - a tanácsadók

Önző bagázs, meg amiket művelnek... Jobb távol tudni ezeket a... dolgokat. Meg ugye, hogy kinek az oldalán is harcolnak?

Nagah - a kígyók - az ítélők

Valószínűleg kihaltak már rég. Különben is furcsa pozíció Gaia szolgáloit felügyelni... elbírálni... megbüntetni?!?

>> Vámpírok:

A természet, és az élet megcsúfolásai. Általában városi területeken csoportosulnak, szervezettek is lehetnek, és az emberi civilizáció berkei közt el tudnak rejtőzni. Van olyan, amelyik a Féreg bűzét ontja magából, van amelyet csak nehezebben lehet felismerni. Vérral táplálkoznak és mégis azt lehet mondani, hogy majdhogynem sportot űznek a megszerzéséből, nem tisztességes vadászok. Az elmondások alapján általában éjjel aktívabbak. Létezésük már a halhatatlanság fogalmát feltételezi, de a tapasztalatok szerint erőszakos úton le lehet rövidíteni. A tűz, ahogy ránk is, veszélyt jelent számukra. Illetve nézz meg a moziban egy vámpírfilmet, és próbáld kiszűrni mi lehet igaz, és mi fikció, hiszen Hollywood ugye sok mindenben tévedhet.

>> Mágusok:

Nagy hatalommal rendelkező emberek, akik a természet törvényeit képesek átírni. Vonzódnak a Gnózisban gazdag területekhez.

Varázslataik hatására Vad-szellemek figyelhetnek fel rájuk, és mivel azok ellenségesen közelednek ilyenkor, feltételezhetően a hatalmuk használata nem Vad érdekeit szolgálja. Emellett hallottak már a Féreg szolgálatába állt mágusról is. Mindamellett az elmondások szerint vannak, akik óvatosabban kezelik a mágiát, és esetleg még Gaia-hú szemlélettel is rendelkeznek. Szellemekkel is kapcsolatba léphetnek, és a szellemvilágot is elérhetik.

>> Tündérek:

Ritkán lehet velük már összefutni, mivel a Szövő tevékenysége szinte fáj nekik. Illuzionisták, és a természet ártatlanságát jelképezik, de lehetetlen komolyan tárgyalni velük. Mágiájuk a Vad hatalmát dicsőíti. Árkádia, az őshazájuk szinte már alig elérhető, veszteségük ahhoz lenne hasonlítható, mintha mi nem lennénk képesek az umbrába átkelni többé.

>> Lidércek:

A holtak lelkei. A Sötét umbrában és annak a penumbrájában aktívak. Valamiért itt ragadnak, és nem tudnak továbblépni. Sötétebb érzelmek által vezéreltek akár Féreg-szellemeknek is tűnhetnek, igaz nem szellemeknek minősülnek, és nehéz is bármit tenni ellenük.

>> Sétáló Holtak:

Eddig nem igazán sikerült sok bizonyítékot találni a zombik létezésére. Egyes feltételezések és próféciaák Anthelios-hoz kapcsolják a felbukkanásukat. Bizonyos esetekben pedig egyszerűen valami vámpír-fomori hibridnek azonosítják őket. Valami furcsa összhang van a Lidércek szellemvilágbeli, és ezeknek a fizikai valóságban való jelenlétében.

>> Vadászok:

Az átlag garou szemszögéből az az ember, aki garoukra vadászik, annak vagy nagyon erős akarata, vagy teljesen örült. Szinte semmi ismeretük nincs a Vadászokról, illetve nem sok különbséget szűrnék le a felébredtek, fomorok, vagy más fejlettebb emberek között.

>> Múmiák:

Bizonytalan és nem megerősített információk. Tényleg léteznének, vagy csak kitaláció? Bizonyos Halkléptű legendák szólnak róluk, és néhány kóssa elbeszélés, de túl sok a misztifikáció körülöttük. Annyira sok, hogy az már gyanús.

>> Démonok:

Áh, ilyenek nincsenek is. Nem is létezhetnének ilyen hatalmak, anélkül, hogy ne tudna senki róluk. Hogy mi van a démonkultuszokkal, és a mitológiákkal? Áh, nem szabad ilyen badarságokra pazarolni az időt.

>> Pentex:

Még a gazdasági élet berkeiben jártas garouk sem túl jól tájékozottak erről a multicégről, ami mocskos csápjait szinte az egész bolygón zajló manipulatív terjeszkedési, és globalizációs folyamat hátterében szerepelteti. Ebben szerepet játszik az is, hogy nagyrészt leányvállalatokon keresztül és nem közvetlenül beleavatkozva lépnek, és hajtják végre aljas terveiket. Akik szemében pedig már gyanúk merülnek fel egy mindent átfogó konspirációról, azok meg nagyon hamar olyan Féregfertőzött területekre bukkannak, és olyan Féreggel kapcsolatos szálakba botlanak, hogy a hírt esetleg már nem is tudják szétkürtölni. Az emberek befolyásolása, és manipulálása történik olyan magas szinten, hogy bizonyos élelmiszerek, gyógyszerkészítmények, üzemanyag típusok, mindennapi használati cikkek és szolgáltatások esetében is lehet féreg-fertőzöttséggel találkozni, csak eddig még nem állt össze a teljes kép a garouk nagy részében.

>> Fomorok (e.sz. Fomori):

Amikor egy szellem megszáll egy élőlényt. Az alapján csoportosítva, hogy egy Féreg-szellem által (ez a Fomori), egy Szövő-szellem által (ez a Munkás /Drone/), vagy egy Vad-szellem által (ez a Gorgó /Gorgon/) történik a megszállás. Nemcsak hatalommal ruházódik fel egy ilyen lény, de a szellem lényege is kihat rá. Míg egy Fomori ocsmány külseje utal a lelkét rágó megrontásra, addig egy Gorgó (pl. egy ent, vagy egy káosz-teorista) igaz nem annyira vált ki ellenségeskedést, de az sem helyes, ott is megszállásról van szó. Még ha könnyű is lenne rámondani, hogy a cél szentesíti az eszközt.

A Sötétség Magyarországa

Nézz körül! Már most is elég sötét árnyalatú...

Szóval Magyarország érdekel. Hmm, mondhatnám, hogy milyen büszke nép vagyunk, meg mennyi minden a mi kezünkben került ki... De nem ez érdekel. Meg ez különben is elmúlt. Hogy mi és Magyarország hogy kapcsolható össze? Jó kérdés, jöttünk, láttunk, meglapultunk. Muszáj volt. Túlságosan jól elkaptuk az Inkvizíció idejét. Meg sok háborúsdí is akadt. Meg itt ez a csomó vámpír. Hát persze, hogy kussban maradtunk... Nem az volt a cél, hogy itt hú, de mi irányítsuk az emberkéket, meg nem is nagyon ment volna. Oké, egyesek nekiálltak arcoskodni, de vagy az ellen által, vagy a Lepel védelme miatt takaréokra lettek állítva, ha érted... hehe. Szóval lapulás ezerrel, és agyon szigorított Litániával. Nem is nagyon lehetett hallani errefelé Farkasemberekről, meg ilyenekről.

A másik dolog, ami miatt meg lapultunk az amiatt volt, hogy nehezen lehetett a kaernjeinket védeni. Kevesen voltunk, a rokonvéreink is kevesen vannak, a területet meg osztogatták, meg fosztogatták szanaszét. Volt olyan, amit le kellett zárni. Volt olyan, amit elvesztettünk. Grrr. Volt olyan, ami egyszerűen kifakult, elvesztette erejét. Ami meg megmaradt, azt foggal körömmel, de csendben védjük. Nem is tudod mi minden figyelhet fel itt mostanság a leleplező jelekre. A szellemvilág relatív jó itt. Ha nem lenne az a sok barátságtalan befolyás. Az emberi oldalról is kapja az umbra a magáét, igaz azért a Szövő még nem olyan erős itt, mint mondjuk Nyugat Európában, de a morc hangulat, és a nemtörődomség azért áthat. Meg azért vannak itt olyan elfeledett hatalmak, amik nem feltétlenül tárt karokkal fogadja a garoukat. Szerencsére sok még alszik. Ezért is ajánlott a lábujjhegyen járás. Meg sajna jelen van a Fér... szóval az a nyomorult hatalom is felütötte a fejét és hol kevésbé, hol egyre inkább bajok vannak vele. Aztán itt volt ez a marha Umbrazár, amit valami nagyon dilis valaki állíthatott, és innen keletre egy ideig nem igazán volt umbraturizmus.

Szóval ezen a külsőleg sziesztázó, csendben elvegetáló helyen azért vannak forrongások, de szigorúan ügyelve arra, hogy semmi, érted semmi ne szivárogon ki. Tudod, mint amikor vigyázol a búcsúban vett lufira, nem akarod, hogy leeressen, erre az összes környékbeli gombostűkkel kezd szórakozni. Meg is verhetné őket, de akkor addig sem figyelsz a lufira, és valamelyik lehet sikerrel járna. Tölem sem fogod pontosan megtudni mennyi aktív kaernünk van. Ennyire bizalmatlanok vagyunk. Jó okunk van rá. Oké, most ebben itt vagy, szóval ennek a helyét is ismered. Én meg tudom te hol laksz, na? Meg

az a nagy melák is. Tiszta? Ha meg egy másikba majd meghívják, akkor becsüld meg magad. De tartsd a szád, ez a legfontosabb.

Azt mondd Konietzko? Azt mondom, ... áh..., nem mondok semmit. Na ő pölő kavár ezerrel. Szerencsére nem vesztette még el teljesen az eszét, és csak a garou politikában veri a mellét. Amúgy tudja ő is, hogy pofabefogás az alapállapot. Csak ezt tőle, vagy bármely más Árnyékúrtól nem fogod így megfogalmazva hallani... hehe. Mondjuk jó kis szövetségeket szervezett az öreg. De a falkájával elég érdekes küldetéseket vállal be, szóval nem valószínű, hogy látni fogod. Azt meg csak reméljük, hogy hosszú távon is azt mondhatjuk majd, hogy jó húzásai voltak...

Gaia nincs jól. Itt sem. Olvasol újságokat, nézel tv-t, hallod miket beszélnek. Látnod mi történik, hiszen a szemed a szellemvilágra is nyitott. Nem dőlhetünk hátra, és nem érezhetünk elégedettséget... Minden apró győzelem eltörpül az Apokalipszis fenyegetése mellett és minden civakodás a vesztlünket feltételezi. Minden pillanat az utolsó napokat rángatja közelebb. És nem állunk jól. Sőt.

Hogy milyen törzsbeliak vannak általában? Hát láttam már extrém dolgokat is. A fix magot meg látod itt magad is. Az ellenfeleinkkel meg majd találkozol. Nem tudom hány Fekete Spirál Táncos van jelenleg, vagy éppen vámpír, vagy egyéb fittyfene. Légy óvatos, és titokzatos, hogy ha szembefutsz valami ilyennel, akkor te okozd neki a nagyobb meglepetést. Ne felejtse, mindig lesz valaki, aki veled vállt vetve harcol, de sok mindent neked kell majd megtapasztalni. Sőt sok mindent lehet majd te alakítassz. Idővel lehet, hogy te adod majd tovább az ismereteket. Ha lesz még jövő. Számodra, számunkra, és Gaianak is. Szóval a lényeg, hogy vigyázz a bundádra!

A mindennapi életben meg elég körbenézned mi mindennel állunk szemben. Az átlag ember szürke élete már teljesen ellékteleníti az egészét. Van rohanás a pénzért, sikerért, hatalomért. Szép kis színjáték. Maszkok, és megjátszott szerepek. Pedig majd megdöglének egy jó szóért. Hogy kit hibáztassunk? Arrogáns húzás lenne mindezt egyvalakinek a nyakába varrni. Vagy ott vannak a természeti csapások... a szándékosok is és a balesetek is. Amelyek folyókat, mezőket, hegyeket, de a városokat is érhetik, és el is érik. Te is hallottál és tapasztaltad a változásokat az időjárásban, a természeti jelenségekben, érzed te is Gaia dühét. Aztán ott vannak még az ember elkövette baklövészek. És sajna, mi sem vagyunk tökéletesek. Gaia itt is egyre rosszabbul van, és közel vannak a végnapok. Ne is kérdezd, hogy most miért néztem az órára...

Drost - Csontrágó, Látó

Kifejezések

Eredeti	Fabula Rasa	Eredeti	Fabula Rasa	Eredeti	Fabula Rasa
Werewolf	Vérfarkas	Breed	Eredet	Black Spiral Dancers	Fekete Spirál Táncos
Apocalypse	Apokalipszis	Homid	homid	Kinfolk	Rokonvér
Gaia	Gaia	Metis	metis	Trait	Tulajdonság
Triat	Triász	Lupus	lupusz	Ability	Ismeret
Wyld	Vad	Auspice	Pártoló Holdállás	Caern	Kaern
Weaver	Szövő	Ragabash	Ragabash	Sept	Horda
Wyrn	Féreg	Theurge	Theurge	Pack	Falka
Tellurian	Tellúrian	Philodox	Philodox	Fetish	Fétis
Umbra	Umbra	Galliard	Galliard	Talen	Hordozó
Penumbra	Penumbra	Ahroun	Ahroun	Glyph	Karomjel
Near Umbra	Közeli Umbra	Tribe	Törzs	Gift	Adomány
Realm	birodalom, sík, alsík	Black Furies	Fekete Fúriák	Rage	Düh
Deep Umbra	Mély Umbra	Bone Gnawers	Csontrágók	Gnosis	Gnózis
High Umbra	~ Árkádia	Children of Gaia	Gaia Gyermekei	Willpower	Akarat
Dark Umbra	Sötét Umbra	Fianna	Fianna	Rank	Rang
Airt	Ösvény	Get of Fenris	Fenris Fiai	Renown	Hírnév
Moon path	Holdút	Glass Walkers	Üvegjárók	Glory	Dicsőség
Moon Bridge	Holdhíd	Red Talons	Vörös Karmok	Honor	Becsület
Celestine	Égi	Shadow Lords	Árnyék Urak	Wisdom	Bölcsesség
Incarna	Patrónus	Silent Striders	Halkléptűek	Veil	Lapel
Jagging	Közszellem	Silver Fangs	Ezüst Agyar	Gauntlet	Fátyol
Gaffling	Szellemszolga	Uktena	Uktena	Crinos	Krinosz
Slumber	Önkívület	Wendigo	Wendigo	Hispo	Hiszpó
Charm	Bűbáj	Stargazers	Csillagnézők		



A Főnix jóslata

*A Főnix magával ragadott.
Karmai közül tekintettem le.
Magasan a világ felett.
Így a holnapot is megpillanthattam.*

*És láttam.
Előre láttam a jövőt.*

Láttam ahogy rokonaink száma megtizedelődik. A vadászokat levadászták, nem is ölték - kivégezték, az utolsó szálig. Nem voltak kölykök, sem unokák, sem apák, sem anyák. Ez volt az Első jel, amit Főnix megmutatott, ahogy majd a Szövő gyermekei, az emberek bánni fognak velünk.

*És láttam.
Előre láttam a jövőt.*

Láttam a Szövő gyermekeit sokasodni. Emberek sokasága, mint egy szököár. Egyre többen voltak, mígnem Gaia már roskadozott alattuk. Házaikkal borítják, gereblyéikkel szaggatják, kihasználva a szomszéd földet, belőle táplálkozva. Ez volt a Második Jel, ami előrejelzi az utolsó napokat. Főnix így mutatta, mit tesznek az emberek.

*Tovább pillantottam.
Megláttam a Harmadik Jelet.*

Túl sok. Túl sok gyerek. Túl sok ember. Egymás ellen fordulnak, kivétel nélkül, és a Féreg megrontásukkal saját értékeit terjeszti. Láttam furcsa tüzeiket is, amint legyezőként a vadon fölé magasodva, a halált terjesztve annak a hideg és sötét föld minden részére. Hallottam a tenger haláltusáját, ahogy néhány részeg bolond a fekete halál tavát beleöntötte.

*Elfordítottam a fejem az irtózáttól, de nem bírtam nem visszapillantani.
Megláttam a Negyedik Jelet.*

A Féreg hatalomra jut, szárnyai a pusztulás leheletét legyezik szét. Terjeszti betegségeit, amelyek olyan szörnyűek, hogy a Nyáj az elme és a vér bajaival küzd. A gyermekek fogyatékosan születnek. Az állatok hullanak, és nincs aki gyógyítani tudná őket. Ezekben az utolsó napokban még Gaia Harcosai sem menekülhetnek a betegséghezó halálmadár bénító karmai közül.

Könnyre fakadtam, és Főnix az Ötödik Jelet tárta elém.

Újabb tűzfelhőket látok, melyek, mint halál-lándzsák lyukasztják az eget, feldühítve Nap Apánkat, hogy megégesse és felperzselje Föld Anyánkat. A levegő felforrósodik, és a tél sötétje is meleg. A növények a napon fonnyadnak. A fájdalom és betegség sírása rikolt a haldokló erdőkből, ahogy még temetésen sem sirattak.

Mintha egy leplet szaggatnának le róla, feltárlkozik előttem a Hatodik Jel.

Az utolsó napokban Gaia dühöngve reng. Tűz tör fel a mélyből. Hamu árnyékolja el az eget. Ennek árnyékában ólálkodik a Féreg... és csapásra készül. Az öregek már elmentek, az Ösvények és Utak Őrzői bevégeztettek. A Hatodik Jelet az ekkor formálódó falkák ismerik meg. Mindegyik falkára egy Küldetés, egy Szent Út vár, amelyet végre kell hajtani. Ez Gaia akarata.

*A szemem láttára válik feketévé az ég, és vérvörössé a hold.
A Hetedik Jelre csak hunyorogva tekinthettem, teljességét nem bírtam volna ki. De forróságát éreztem.*

Az Apokalipszis. A föld utolsó napjai. A Holdat elnyelte a Nap, és megégette gyomrában. Tisztátlan tüzek hullottak a földre, mindannyiunkat megégetve, kifacsarva, vért köhögtetve. A Féreg testet ölt, a magasló csúcsoktól a mélyenszántó folyókig, a levegőben, a földben, és mindenhol, ahol gyermekei korlátlan pusztításukkal hatalma alá vonják a teljes világot, végleg elátkozva azt. És a Nyáj rettegve menekült. A Féreg gyermekei, az Elbukottak előmászhatnak barlangjaikból, és szabadon járnak az utakat.

*Elrántottam a fejem a látványtól. Főnix azt mondta, így fog történni, de nem kell, hogy így történjen.
Ezután magamra hagyott Főnix.*

Nem tudok most már álmodni. Csak a jelekre emlékszem, kegyetlen részletességgel. Ezek az utolsó napok. Gaia kegyelmezzon nekünk.



Fabula Rasa karakterlap



Név: _____ Eredet: _____ Falka: _____
Játékos: _____ Holdállás: _____ Totem: _____
Kezdés: _____ Törzs: _____ Személyiség: _____

Rangsorold a Fizikai, Szociális és Mentális csoportot és ossz el 7/5/3 (6/4/3) pontot a fontossági sorrendjük alapján

Fizikai		Szociális		Mentális	
Erő:	●○○○○	Karizma:	●○○○○	Érzékek:	●○○○○
Ügyesség:	●○○○○	Manipuláció:	●○○○○	Intelligencia:	●○○○○
Kitartás:	●○○○○	Megjelenés:	●○○○○	Lelemény:	●○○○○

Élettút	13/11 pont	Tehetségek	9/7 pont	Specializációk	5/4 pont
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○

Figyelem, Atlétika, Verekedés, Kitérés, Empátia, Szónoklás, Megfélemlítés, Ősi ösztön, Utcai élet, Furfang, Állatismeret, Szerelés, Vezetés, Etikett, Lőfegyver, Parancsnoklás, Közelharc fegyver, Előadás, Lopakodás, Túlélés, Számítástechnika, Rejtélyek, Nyomozás, Jog, Nyelvismeret, Orvoslás, Okkult, Politika, Rituálék, Tudomány

Háttér	5 pont	Adományok	Rítusok
_____	○○○○○		
_____	○○○○○		
_____	○○○○○		
_____	○○○○○		
_____	○○○○○		

Hatalmak:	Hírnév:	Állapotjelző: /=káult, X=sebzett																																
Düh ○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□	Dicsőség ○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□	<table border="1"><thead><tr><th>N</th><th>S</th><th>AP Levonás</th><th>Regenerációs faktor</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td>-</td><td>1 nap / 15 perc</td></tr><tr><td></td><td></td><td>-1</td><td>2 nap / 30 perc</td></tr><tr><td></td><td></td><td>-2</td><td>3 nap / 1 óra</td></tr><tr><td></td><td></td><td>-3</td><td>1 hét / 3 óra</td></tr><tr><td></td><td></td><td>-4</td><td>2 hét / 6 óra</td></tr><tr><td></td><td></td><td>-5</td><td>3 hét / 9 óra</td></tr><tr><td></td><td></td><td>haldoklik</td><td>1 hónap / 12 óra</td></tr></tbody></table>	N	S	AP Levonás	Regenerációs faktor			-	1 nap / 15 perc			-1	2 nap / 30 perc			-2	3 nap / 1 óra			-3	1 hét / 3 óra			-4	2 hét / 6 óra			-5	3 hét / 9 óra			haldoklik	1 hónap / 12 óra
N	S		AP Levonás	Regenerációs faktor																														
			-	1 nap / 15 perc																														
			-1	2 nap / 30 perc																														
			-2	3 nap / 1 óra																														
		-3	1 hét / 3 óra																															
		-4	2 hét / 6 óra																															
		-5	3 hét / 9 óra																															
		haldoklik	1 hónap / 12 óra																															
Gnózis ○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□	Becsület ○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□																																	
Akarat ○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□	Bölcsesség ○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□																																	
Rang	Fétis																																	

Tapasztalat

Csatahegek:

Célszámok:							Sikerfokok (eredményes teszt esetén):			
AP	Könnyű <i>auto</i>	Normál (0+)	Nehéz (+)	-2	+1	0	AP	Könnyű	Normál	Nehéz
0	2	3-5	6-10				0	1	0	-1
1..3	2-3	4-6	7-10	+1	0	-1	1..3	2	1	0
4..6	2-4	5-7	8-10				4..6	3	2	1
7..9	2-5	6-8	9-10	0	-1	+2	7..9	4	3	2
10-inf	2-6	7-9	10				10-inf	5	4	3