

Dark Ages

O COMPANHEIRO DO NARRADOR



UM GUIA PARA VAMPIRE: THE DARK AGES

Dark Ages

COMPANHEIRO DO NARRADOR



POR HEATER GROVE, JIM RILEY E CHRIS HARTFORD

Vampire: The Dark Ages, criado por Mark Rein•Hagen

Créditos

Autores: Heather Grove (linhagens de sangue e Caminhos menores), Jim Kiley (Disciplinas), Chris Hartford (ferramentas do Narrador).

Material adicional: Matthew McFarland

Vampiro e o Mundo das Trevas são uma criação de Mark Rein•Hagen

Desenvolvimento: Matthew McFarland

Desenvolvimento adicional: Philippe R. Boulle.

Editor: Diane M. Piron-Gelman.

Direção artística: Beck Jollensten

Ilustrações interiores: Mike Chaney, Tom Mandrake, Rik Martin, Mark Smylie e James Store.

Ilustração da capa: Steve Eidson

Design da capa e contra capa: Beck Jollensten

Agradecimentos Especiais

Justin “Mas ainda ira escrever livros para mim?” **Archilli** pelo seu apoio.

Ethan “Mas ainda ira escrever livros para mim?” **Skemp** pelo seu apoio.

Ken “Não trabalharei mais independente para você!” **Cliffe** por parar com os tapas.

C.A. “O quebro como um lápis barato” **Suleiman**, por conseguir que Ken tenha se tranqüilizado um pouco.

Philippe “Maldito banho sangrento de êxtase salpicado de sangue” **Boulle**, por aclamar do jeito que estava aqui.



1554 LITTON DR
STONE MOUNTAIN, GA
30083
USA

Camarilla e Guia do Sabbat são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A menção de qualquer referencia a qualquer companhia ou produto nessas paginas não são uma afronta à marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Este livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

Créditos de Tradução

Título Original: Dark Ages Storytellers Companion

Tradução: Eddie K.

Revisão: Eddie K. e Haqin

Diagramação: Max e Eddie K.



UM MANIFESTO

Este projeto pretende mostrar para os amantes do RPG, sejam eles os jogadores, narradores ou mesmo estão começando agora

neste mundo, que é preciso apenas um pouco de boa vontade para que todos possamos ter acesso a livros importantes para nos aprofundarmos neste cenário.

Acredito que você, assim como eu e muitos outros jogadores aqui no Brasil, não temos poder aquisitivo para comprar livros importados e, como 99% dos jogadores que eu conheço, não temos curso de idiomas, o que infelizmente nos deixa desestimulados ao nos depararmos com a quantidade de livros e suplementos existentes no exterior e que não chega em nossas mãos.

É por isso que assim como um pequeno grupo na net, eu tomei a iniciativa de traduzir este livro -que espero ser o primeiro de muitos- para que todos possam ter acesso as informações que não constam nos livros da linha Storyteller já traduzidos, e mostrar que não é só de regras e rolagens de dados que vive um RPGista.

Boa a Leitura!

© 2002 White Wolf, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos mencionados neste livro são propriedade intelectual da White Wolf, Inc.

A reprodução sem permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas, e das planilhas de personagens, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro: A Mascar, Vampire: Dark Ages, Mago A Ascensão e o Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Trinity, Dark Ages Companheiro do Narrador, Guia da

Dê uma olhada na White Wolf on-line:

www.white-wolf.com;

alt.games.whitewolf e rec.frp.storyteller

Impresso em sua casa!

Distribua esta copia a todos que puder e, por favor,

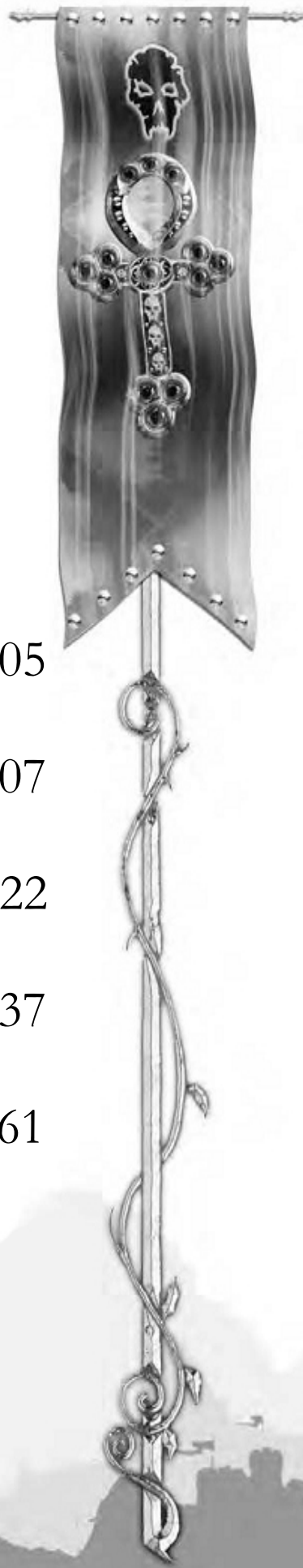
NÃO A VENDA!

Não somos contrários ao direito autoral, apenas a exploração. Se o livro tivesse um preço justo e fácil acesso, todos poderiam compra-lo.



ÍNDICE

Introdução	05
Capítulo Um: Linhas de Sangue	07
Capítulo Dois: Caminhos Menores	22
Capítulo Três: Disciplinas	37
Capítulo Quatro: Ferramentas do Narrador	61





MANU RARE



INTRODUÇÃO



O obscuro mundo medieval é um lugar vasto e desanimador, ainda que só se leve em conta os conflitos mortais. Se somarmos também o mito e a história dos cainitas, a cena cobre uma definição maior, pois você necessita de mais informações sobre certos temas - os salubri, os Baali, as "seis Caminhos menores" e mais - que não havia no Vampire: Dark Ages. Do mesmo modo, algumas idéias expressas neste livro, como por exemplo à maturação e a inatividade, merecem ser ampliadas. Daí O Companheiro do Narrador.

Este livro detalha alguns dos componentes que foram apresentados no Vampire: Dark Ages. Os jogadores encontrarão informações que lhe serão úteis, entre outras coisas, quando quiserem interpretar o papel de um visitante Laibon durante uma crônica ou assumir um Assamita no caminho do sangue. De qualquer maneira, os dados do livro são convenientes, sobre tudo, aos narradores.

- **Capítulo Um: Linhas de Sangue**, descreve seis novas linhagens de caim, desde os demoníacos Baali até os trágicos salubri, que poderão ser empregadas para criar personagens antagonistas ou aliados.
- **Capítulo Dois: Caminhos Menores**, explica os princípios dos seis Caminhos mencionadas no Vampire: Dark Ages.
- **Capítulo Três: Disciplinas**, revela os misteriosos poderes das linhagens menores.
- **Capítulo Quatro: Ferramentas do Mestre**, é exatamente o que o título sugere. Inclui regras que se aprofundam nos combates em massa, personagens de apoio, pontos de inatividade e maturação e inclui regras para criar vampiros anciões.





MANIRAKE

CAPÍTULO UM: LINHAGENS DE SANGUE

Um recluso, não me lembro quem, disse uma vez que não existia motivo algum que o vinculasse a esta vida e que a única coisa que perderia seria o céu.

- Yoshida Kenko, Tsurezure-Gusa.

As seis linhagens de sangue que apresentaremos neste livro não são simplesmente uma prolongação da lista de clãs com que as pessoas podem jogar. As linhagens de sangue são, por definição, menos numerosas que os clãs. Seu impacto político e social no mundo cainita são infinitamente menores. E mais, nem se quer tem consideração por parte do resto da comunidade vampírica.

Certas linhagens sofrem esta marginalização porque seus membros são estranhos ou porque optam por se instalar em locais longes da Europa.

Os outros os consideram dementes, degenerados, experimentos falhos que não consideraram a possibilidade de se render e morrer. E ainda uns terceiros que são alvo de caçada devido a suas praticas tenebrosas ou porque os considera uma inconveniência política.

Esses clãs menores não são fáceis de interpretar por uma serie de razoes. No melhor dos casos, os outros vampiros os tratam com desconfiança. Muitos serão aniquilados no ato, caçados, escravizados ou exilados na maioria dos domínios principescos. Qualquer personagem submetida a esta situação terá uma vida breve e aterrorizada, e o mais provável é que não possa envolver-se em muitas intrigas. Por isso, a maior parte da informação esta destinada a ser um elemento nas crônicas dos narradores e sugerimos que utilizem os membros das linhagens de sangue como npc's e recursos da trama.

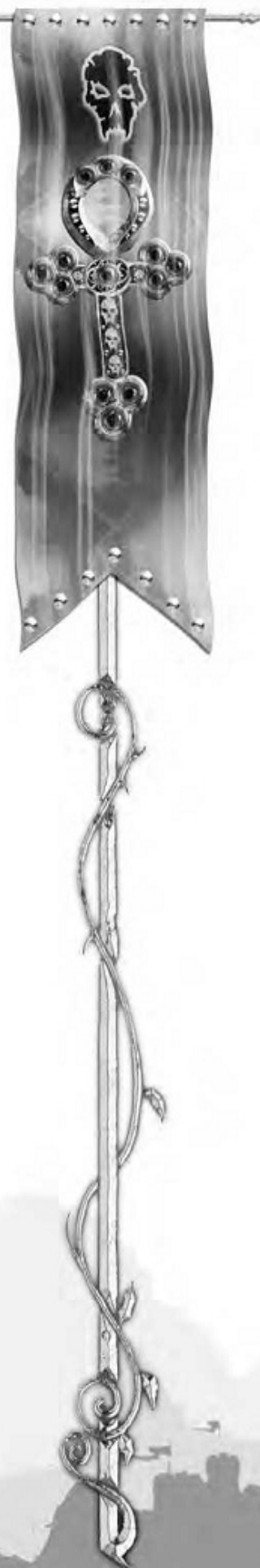
É claro, cada grupo é diferente. Muitos jogadores e narradores podem pular por isso e criar aventuras interessantes ao quebrar às regras. Se quiser que seus jogadores experimentem jogar com as linhagens de sangue, deixe-os. Recomendamos porem, que restrinja o uso a aqueles que tenham ao menos certa experiência no que o ambiente e as regras se referem.

Desta forma eles saberão, mas ou menos o que se espera deles. Sinta-se livre para proibir o uso destas linhagens se achar que poderiam complicar excessivamente o desenrolar do jogo.

Cada descrição das linhagens de sangue tem uma serie de sugestões que ajudam aos jogadores a retratar os membros destas linhagens. Encontrará chaves que contribuirão, a saber, que personagens são mais adequados para certos jogadores e o porque, também conselhos sobre como conseguir que estes indivíduos tenham espaço em suas historias. Em alguns casos, será necessário que se adapte as características ou fraquezas da linhagem de sangue para que o jogador sinta-se cômodo com seu personagem. Se fizer isso, talvez devera equilibrar a balança debilitando uma força concreta inerente a uma família ou exagerar um defeito diferente.

De qualquer jeito, recomendamos que não os usem a menos que estes clãs menores, nem mesmo como npc's. São personagens de precisão que sublinham a tragédia dos fracassos e marchas das linhagens de sangue. Podem injetar um grau de sobriedade as suas crônicas ao mostrar os últimos instantes de uma espécie em decadência ou inclusive proporcionarem-lhes certo exotismo. Pode emprega-las como chaves para os planos mais ambiciosos e maquiavélicos dos cainitas ou para sublinhar quão inumanos e caóticos são os vampiros na realidade. Suas naturezas contagiam um sentimento épico. Falam claramente sobre a sua vida e morte, o genocídio e a criação de novas espécies, sobre as guerras e as conquistas. Isto permitira usa-las como ganchos sublimes em tramas sombrias. Ainda assim, pode demonstrar a maneira em que esta grande ambição impactua o individuo.

Você alcançara estes efeitos se limitar o numero dos membros das linhagens de sangue e representar os prejuízos ocasionados pela disposição do Clã em seus assuntos pessoais.



BAALI

As origens dos Baali não estão claras, mas eles são tão antigos quantos os demais cainitas. Os Baali são misteriosos como os primeiros rituais sinistros elaborados no calor de uma fogueira primitiva e cujo propósito era controlar as forças que operam no mundo, ao invés de viver a vida por capricho. Uma antiga tribo humana desejava conseguir este poder para si e pactuou com as trevas e a noite. Com o decorrer do tempo, essas forças escuras receberam inúmeros nomes e formas: as crianças, os Senhores e outros nomes muito mais insólitos. Os Senhores foram chamados de Ba'al no idioma daquele tempo e os seus servos eram conhecidos como Baali e depois shaitan.

A maneira em que estes mortais se transformaram em cainitas esta envolvida em mistério. As duas hipóteses na história da criação da linhagem de sangue Baali são produtos da arrogância e da estupidez. Tal como se relatam, um cainita jogava com os Baali por diversão, para mostrar-lhes o quão estúpidos eram os seus costumes e ensinar-lhes o quanto era patético suas praticas "diabólicas". Dependendo da história, deliberada ou acidentalmente ele os infectou com seu sangue. Aqueles que "sobreviveram" as sua provação foram os fundadores desta linhagem impura.

Os Baali contemplam a sua existência como um conflito



entre dois grandes poderes. Visto que carecem de um apelo mais conveniente, os denominam bem e mal, luz e trevas. Tendo uma intensidade maior que os meros pecados e guerras cainitas, estas energias rodeiam toda a sua vida. Cada coisa e pessoa são parte desta luta: para os Baali, a única medida de valor é ser capaz ou não de participar deste jogo.

Os grandes poderes do bem e do mal não precisam dos cainitas: ou o vampiro não tem alma, ou já estão amaldiçoados. O que gostam na verdade são das almas humanas, e qualquer coisa que valha a pena para estas energias, também vale para os Baali. Os membros desta linhagem dividiram-se em diversas seitas ao longo dos anos, cada uma devotando-se a uma versão própria das forças obscuras. As Crianças, os Senhores, Demônios-Insetos, Deuses Arcanos e muito mais. Todas estas seitas se esforçam para tornarem parte do legendário conflito.

Os Baali estariam evoluindo adequadamente e teriam alcançado uma categoria prestigiosa como Clã se a força dos salubri, que já há algum tempo, lançavam-se em uma cruzada com o propósito de eliminar todos os infernalistas. Apesar dos Baali terem eliminado os melhores guerreiros salubri, o conflito reduziu a suas fileiras consideravelmente. A guerra santa dos assamitas seguiu o cerco salubri, que debilitou mais ainda a linhagem de sangue. Os Baali contra atacaram com um ritual cujo poder segue implícito na linhagem de Haqim, fazendo com que os

JOGAR COM OS BAALI

Como Npc's: os Baali representam as almas dos mortais e não dos Cainitas. Pode-se centrar o jogo sobre os mortais durante um tempo. Pode-se passar a sensação de que os vampiros não são os seres mais poderosos do jogo; de fato, se os comparar com as grandes energias que operam no universo, eles nem se quer estão no campo de jogo. Lembre os personagens que existem coisas muito mais importantes por que lutar do que as suas próprias vidas, coisas fundamentais para se preocupar como que é o Príncipe ou de onde conseguirão seu próximo suprimento de sangue.

Como personagens jogadores: Os Baali costumam ser difíceis para os jogadores. São vampiros terrivelmente maliciosos que realizam coisas horríveis para tentar, corromper e amaldiçoar os outros. Essas características minam a diversão do jogo e fazem com que os outros jogadores se sintam, no melhor dos casos, incomodados. Se permitir que um jogador jogue com um Baali, deverá ter certa discrição. Os Baali recorrem a serviços de habilidosos espões e mensageiros que se mesclam com os demais Clãs, e alcançam seus conhecimentos sem revelar sua identidade, ao torturar os inocentes em seus tempos livres.

ESTEREÓTIPOS

Os altos Clãs: Todos acreditam ser cavalheiros e damas, mas conseguiremos que se curvem aos nossos mestres. Porém, neste momento nos vemos obrigados a nos evadir de sua atenção.

Os baixos Clãs: Não serão nunca nossos aliados, mas são peões maravilhosos. Manipularemos os insatisfeitos, oprimidos, molestados e escravizados.

Salubri: Ainda que demore mil anos, as escassas reminiscências desta patética linhagem caíram.

Tremere: Não sabemos se devemos fugir destes bruxos ou contempla-los a certa distancia como irmãos. Os vigiaremos com atenção e veremos de que lado estão. De qualquer forma, seja consciente de sua luxuriosa ambição pelo poder.

Assamitas: Não os permita investigar a vossa linhagem ou perdereis a sua vida. Estes fanáticos o exterminarão antes mesmo que os veja. Uma vez os castigamos por nossa conta: é evidente que já chegou o momento para voltar a fazê-lo.

Assamitas tenham uma necessidade irracional de beber o sangue cainita. De qualquer maneira, os assamitas são mais poderosos que os Baali e sem duvida são inimigos formidáveis.

Vendo seu numero e força diminuírem, os Baali sofrem a perseguição constante os outros Cainitas e dos caçadores de bruxas. Como pertencem a um Clã de sangue menor, se desconfia abertamente deles e são proscritos frente aos olhos da maioria dos Príncipes. Ainda que poucos os cortejem com o propósito de conseguir o apoio de seus mestres infernais, os demais os usam como bodes expiatórios quando algo vai mal. De sua parte, os Baali procuram ser discretos, agindo por trás dos panos, evitando posições de poder. Operam fora dos parâmetros normais do sistema feudal Cainita ou se fazem passar por membros de outros clãs.

Se passarem despercebidos permite-os documentar-se profusamente. Reúnem informação, abrindo caminho como os vermes da terra até alcançar postos de modesta influência, seduzem os que puderem, estabelecendo-se em lugares que os permitiram avançar mais adiante. O maior obstáculo que enfrentam é a fragmentação da linhagem. As diferentes seitas discutem e guerreiam entre si ao invés de fazê-lo contra os Clãs inimigos. Os Neófitos recebem a doutrinação do culto se seus Senhores quando são abraçados, e espera-se que obedeçam aos ditames do mestre. Transcorridos entre cinco e dez anos, é permitido que lutem por si mesmos, ainda que, freqüentemente, regressem para atualizar os seus mestres, que de igual maneira o fazem com seus mestres e assim até os seus primogênitos, que transmitem aos seus mestres infernais. Os Baali valorizam a lealdade de seus

Neófitos, mas não os que consideram a manifestação de uma mente fraca.

A antiga Maria, a obscura, que recentemente diablerizou o matusalém Toreador Michael, encontra-se fugindo pela Europa. Os Baali fazem tudo ao seu alcance para ajuda-la e apagar seu rastro, sempre que isso não ponha as suas vidas em risco. Desgraçadamente, suas ações têm renovado o fervor por aniquilar a ameaça Baali e alguns membros recusam-se a protegê-la.

Alcunha: Shaitan, Demônios, Diabos.

Aparência: Raramente um Baali é reconhecido como tal. Os Baali se passam por pessoas respeitáveis e elegantes, visto que gostam de se sobressair. Não são de uma raça específica. Muitos deles, particularmente os mais antigos, possuem escarificações litúrgicas.

Refugio e presas: Os Baali tendem a rodear-se de cultos integrados por fracos humanos que lhes servem como alimento. A ornamentação religiosa os fascina, e eles freqüentemente estabelecem seus refúgios em templos ou estruturas de fé abandonadas.

Abraço: Eles se alimentam e escravizam os de vontade fraca, mas abraçam os fortes. Evitam os manipuladores egocêntricos e preferem aqueles possuidores de conhecimentos arcanos e que possuam alguma ligação com o oculto. Entre esses se incluem os entusiastas pelo ocultismo ou aqueles devotos que salvaguardam a sua fé nos Deuses Arcanos do berço da civilização cristã, e os eruditos em busca dos segredos universais. O abraço é precedido de um extenso processo de doutrinação que culmina na introdução ao culto de seu Senhor, sendo o discípulo um acolito de honra. Durante o abraço, os Baali vertem seu vitae em um coração humano estripado e força o seu eleito a abrir caminho entre os corpos



desmembrados dentro de uma fossa corrupta para alcançá-lo. Acreditam que esta forma assegura que somente os candidatos mais fortes consigam entrar no Clã. Contam as lendas que os Baali conhecem a maneira de converter membros de outros Clãs ao seu próprio.

Criação de personagem: Os atributos mentais e sociais são primários, enquanto os demais são secundários. São comuns os conhecimentos em todos os campos, mas especialmente Ocultismo, Acadêmicos e Lingüística. Os talentos tais como Intimidação, Lábria e Liderança são priorizados. A maioria dos Baali segue o Caminho do Pecado, mas alguns escolhem o Caminho dos Reis no seu lugar.

Disciplinas: Ofuscação, Presença e Daimonion.

Fraquezas: Os Baali são particularmente vulneráveis a símbolos religiosos; a menos que eles tenham sido abandonados durante pelo menos meio século, os

Membros desta linhagem tenderão a fugir deles quando os virem. Os crucifixos, estrelas de David, cânticos ou versos de um coral, tudo isso os deixa loucos. Assim mesmo, os Baali sofrem o dobro de dano quando enfrenta alguém com algum poder cuja base seja a fé.

Organização: os refúgios dos anciões são conhecidos como Ninhos, e os Neófitos passam vários anos com eles em seus Ninhos até que estejam preparados para caminhar na sociedade. Os Neófitos costumam ser leais a seus Senhores e há conflitos e competitividade entre os Ninhos. Os Baali distintos adoram diferentes aspectos dos poderes demoníacos; por isso suas rotinas e rituais diferem tanto. E são precisamente estas diferenças que os induzem a guerrear entre si.

Mote: *Só um pouco mais, um pouco mais longe e saberá qual é a verdade...*



GÁRGULAS

As Gárgulas são uma raça de servos, um experimento de escravidão, um horrível híbrido de sangue Nosferatu, Gangrel e Tzimisce. Os Tremere as criaram a partir de Cainitas cativos no intento de deter os avanços de seus inimigos e os envenenaram de ódio para com seus “antepassados”. Sem mais ajuda, as Gárgulas rumaram a batalha, o que proporcionou aos Tremere a oportunidade de sobreviver e inclusive prosperar frente à inimizade dos demais Cainitas. Desde meados do século XII, as Gárgulas tem salvaguardado quase todas as capelas Tremere. O sangue Nosferatu os concede um aspecto terrível e demoníaco; o sangue Gangrel os faz um pouco superiores que as bestas e o sangue Tzimisce talvez seja responsável pela mais estranha das mutações, quer dizer, as imensas asas quirópteras que brotam de suas costas e a tendência de sua pele a endurecer como uma rocha com o passar dos anos.

Geralmente a sua inteligência é muito baixa, o que os tornam seres sensíveis e com escassos desejos. Relacionam-se sobre tudo com os de sua espécie e são fielmente leais a sua raça. Dormem amontoados, pois se sentem seguros na companhia uns dos outros. Recusam-se a ferir os fracos e aleijados de sua espécie, e mais, os garante alimento, trazendo animais para os alimentar. Ainda assim, são extremamente territoriais:



JOGAR COM AS GÁRGULAS

Como npc's: As Gárgulas manifestam as ações desumanas dos Tremere. Evidenciam a natureza bestial dos Cainitas sobre cujos princípios foram criadas por aqueles que os transformaram. São rivais terríveis em batalha e uma parte essencial em qualquer história em que se atue contra os Tremere. Ainda assim, revelam alguns fatores nobres dos fatores nobres vampíricos e bestiais, que se descobre em seus desejos de liberdade e seu desdém para com a escravidão.

Como personagens jogadores: O mais habitual é que um personagem gárgula seja fadado a ser um vigia dos Tremere ou viva uma vida breve (ou ambas). Os integrantes dos outros Clãs matam as Gárgulas quando as vêem, porque seus experimentos com elas derivam unicamente dos campos de batalha. Todos sabem que elas servem aos Tremere e por isso não são dignos de confiança. Porém, uma gárgula livre tente ter o apoio para ajudar a sua raça poderia ser um personagem interessante para um jogador habilidoso. O jogador devesse levar em consideração o perigo que o mundo representa para seu personagem e não deveria temer o elevadíssimo risco de perecer.

todos os que entram em seus territórios e que não são seus mestres deverão partir imediatamente ou serão atacados por uma horda de bestas furiosas.

A maioria das Gárgulas são criadas a partir de Cainitas capturados, que no lugar de serem abraçados por outras Gárgulas, devem sobreviver a um processo que nem sempre resulta em sucesso. Alguns assumem um estado de demência ou degeneração. O trabalho desses monstros raramente supera poucos meses,

transcorridos os quais são aniquilados. O processo de criação é supervisionado pela Tremere Virstania, que adota um papel materno para com as Gárgulas. A ela é permitido criar quantos carnicais sem vontade quisesse para defender as fronteiras durante o dia.

Os *Simulacros* são as Gárgulas que possuem a aparência do Cainita corrente e que são usados em missões suicidas. Combinam a lealdade e falta de inteligência típica de uma gárgula com a aparência de um Nosferatu, Gangrel ou

Tzimisce habituais. Ninguém os aceita e suas breves vidas são quase sempre miseráveis. Os Cainitas dizem, no melhor dos casos, que eles são conversadores enfadonhos, enquanto que as verdadeiras Gárgulas demonstram o ódio tão profundo que eles sentem pelas demais raças ancestrais.

Correm rumores de que uma das primeiras Gárgulas escapou do controle dos Tremere e fundou uma colônia secreta de Gárgulas livres em algum lugar longe de Ceoris. Esta figura legendária é conhecida pelo nome de Cara de Pedra, e os relatos que rodeiam a sua fuga são os que têm mais contribuído para os desejos de liberdade sonhados pelas Gárgulas. A maioria delas adoram os seus criadores profundamente e foram desenhadas para sentir lealdade e obedecer, mas antes ou depois disso, suas mentes começaram a abrigar o desejo de liberdade. No momento, as Gárgulas fugidas devem aumentar seu numero com os companheiros livres, porque encontram

ESTEREOTIPOS

Tremere: Nossos Amos. Os obedecemos, mas adoramos somente a Virstania.

Nosferatu: Presas de sabor ruim. Entregue-os a Mãe. Comeremos os outros

Tzimisce: Presas perigosas. Capturam nossos irmãos e nossos amos dizem que eles os despedaçam. Pagarão por isso

Gangrel: Presas difíceis. Coma-os quando ninguém olhar.

Todos os outros: Coma-os somente quando os Amos consentirem ou tiverem problemas.

certa dificuldade na hora de criar outros de sua espécie. Desgraçadamente, as raças que não podem reproduzir morrem, e inclusive as Gárgulas são cientes disto. Continuam abraçando os cativos e se conseguirem criar uma Progênie apta, as Gárgulas livres poderiam deixar de ser uma peste ocasional.

Ninguém salvo os Tremere toleram a suas presença. Os demais Clãs as contemplam como soldados do inimigo e abominações. Qualquer gárgula que se apresente sem um Tremere será destruída ou desmembrada pedaço por pedaço para ver como funciona.

Alcunha: Cães de guarda, Aberrações.

Aparência: A maioria conta com garras extremamente proeminentes e grandes presas.

Seus rostos são horríveis e constrangedores.

Quanto maiores são, mais dura é a sua pele, que acaba parecendo-se com pedra ao final de trinta ou cinquenta anos. Ainda assim, desenvolvem estranhas protuberâncias debaixo da pele que os deixam com a aparência de seus ancestrais.

Refugio e presa: As Gárgulas tem tendência a alojar-se em covas e catacumbas, rodeadas por pedras com as quais acabam por parecer-se. Alimentam-se de animais selvagens, gado e os inimigos dos Tremere. A princípio, chamaram a atenção dos moradores dos arredores de Ceoris por se alimentarem sem medo de animais domésticos, mas com o passar do tempo aprenderam a aumentar seu território de caça. Alguns podem voar até trezentos e setenta quilômetros em uma só noite para conseguir comida para seus companheiros.

Abraço: Só as três primeiras Gárgulas do experimento são capazes de passar a maldição de Caim através do abraço. Sua Progênie, porém, não pode abraçar os outros. Muitas morrem ao final de uma semana depois de serem abraçadas. Inclusive quando o abraço dá frutos, essas Gárgulas são diferentes, o que faz a comunidade demorar a aceitá-las. O processo de criação dos Tremere prolonga-se por meses e as

Gárgulas são criadas a partir de Nosferatu, Gangrel ou Tzimisce.

Criação de personagens: A primeira gárgula foi criada em 1121; as demais são muito mais jovens. As Gárgulas esquecem suas antigas vidas, assim como as suas Disciplinas. Podem possuir quaisquer antecedentes, mas os atributos físicos e os talentos acabam sendo primários. A maioria segue a Caminho da Besta, mas alguns inteligentes optam pelo Caminho do Céu. Na tentativa de compreender o significado de suas vidas intrínsecas.

Salvo raras exceções, as Gárgulas não são incrivelmente inteligentes. Uma pontuação de 2 em Inteligência é considerado algo excepcional; os conhecimentos são quase sempre terciários.

Disciplinas: Especiais (Consultar a página 54).

Fraquezas: Visto que foram criadas como servos e escravos, as Gárgulas possuem uma Força de Vontade fraca. Sua Força de Vontade é reduzida em dois dados quando tentam resistir a dominação ou outra magia de controle mental.

Organização: Apesar das Gárgulas lutarem entre si para demonstrar força ou para determinar o lugar de cada uma, elas nunca matariam umas as outras (exceto os Simulacros, a quem não reconhecem como Gárgulas). Não as podem fazer para que violem a intensa lealdade que sentem pelas demais Gárgulas, a menos que se use a Dominação ou outros poderes de controle mental. À parte de sua lealdade de grupo, possuem uma organização insignificante baseada sobre tudo pela força e habilidades de combate.

Mote: *Tome mãe; este será um bom irmão para mim uma vez que o faça em pedaços.*



LAIBON

Os vampiros europeus acreditam que os Laibon foram criados por Cainitas que emigraram da África antes que o Saara separasse o sul do continente negro do resto do mundo. Os Laibon, por sua parte, dizem que descendem dos espíritos da terra e vêem as histórias sobre Caim como perversões de suas próprias crenças.

A África, porém, é um lugar selvagem, aonde os predadores e as presas dançam a vista de todos. As bestas selvagens dominam as planícies e os bosques de acácias. Os Laibon aprendem lições dos espíritos destes graciosos predadores.

O estudo e a afinidade com os animais os têm dado uma profunda compreensão e controle sobre as bestas. As vêem não como entidades donas de seus atos, mas sim como uma parte de si mesmos que os levam ao espírito animal do qual vieram. Esta afinidade os transforma em caçadores fascinantes. Lutam com a elegância de uma pantera, a velocidade de um leopardo e a força de um leão. Como muito destes predadores, tendem a possuir grandes territórios que defendem fielmente de vampiros intrusos.

Os Laibon tem pouco envolvimento uns com os outros. Igual a muitos predadores, quando um Neófito adquire independência, não tem mais parentesco com o seu Senhor que o teria como outro membro da

mesma espécie. Os Laibon trocam mensagens através de carnicais e aliados, mas não entram no território do outro sem uma permissão expressa e esta é concedida em pouquíssimas ocasiões. E mais, a maioria não se comunica entre si a menos que aconteçam eventos de importância para o Clã.

Devido aos seus territórios extremamente extensos e que carecem de proximidade dos outros Cainitas e não estão em contato com a Guerra dos Príncipes,

desfrutam de muito mais tempo livre que os outros vampiros. Alguns dedicam estes momentos para embarcar em sábios objetivos como, por exemplo, aprender idiomas de terras distantes e aperfeiçoar a sublime arte de contar histórias. A maioria conhece os mitos de criação de seu povo de memória e os conta a qualquer Cainita que os questione.

Como ritual de transição, os Neófitos Laibon viajam durante muito tempo antes de estabelecer um domínio.

Ocasionalmente, um Ancião cansado de seu domínio o fará também. Os Laibon afirma que não podem governar sobre seu território sem saber o que há além dele. Alguns que tem viajado pela Europa pagam pela hospitalidade de seus anfitriões com formosos relatos sobre terras distantes ou mediante belíssimas representações de graça e ferocidade. Agora que estabeleceram rotas de comércio ao longo e ao redor da África, os vampiros Islâmicos têm transitado no território dos Laibon. Os vampiros africanos não apreciam nem a intrusão nem o



JOGAR COM OS LAIBON

Como Npc's: Devido ao seu exotismo e erudição, um visitante Laibon pode tingir o seu jogo de fascinação. Contam histórias cativantes, guerreiam como leões e observam o vampirismo de uma perspectiva nova e diferente. Se seus jogadores estão começando a achar comum a relação dos vampiros, usar um Laibon fará com que suas suposições oscilem. O Laibon pode introduzir uma ameaça do exterior da Europa e da Guerra dos Príncipes. Podem despertar o interesse quando as coisas parecerem previsíveis ou familiares.

Como personagens dos jogadores: Os Laibon são uma das linhagens mais fáceis de se jogar. Diferente das outras linhagens, não são exterminados a primeira vista. Vêem as coisas de uma forma distinta da de seus parentes europeus, mas isso não os faz ser mais monstruosos que os outros Cainitas. Ainda assim, são flexíveis e fáceis de introduzir nas tramas. Quem sabe o Laibon chegue a algum lugar para entregar uma mensagem e decide ficar durante algum tempo. Quem sabe um Neófito de viagem adquira um débito com alguém na Europa e tenha que salda-la. Não existe uma distância estabelecida para as viagens de um Neófito e pela perspectiva vampírica, uma viagem que se prolongue por várias décadas não é nada anormal.

ESTEROTIPOS

Os altos Clãs: Esses são os regentes de nossos parentes europeus? Certamente temos poucos a temer de semelhantes criaturas desunidas e encenqueiras. Porém os mantenham afastados de nossas terras, não haverá motivos para lutar, a menos que tentem nos conquistar...

Os baixos Clãs: Uma turba desequilibrada. Não posso imaginar que tipo de espírito demente os criou.

Baali: Mantenha longe de nosso território estes adoradores do Diabo e destrua-os quando os encontrar. Não devemos permitir que se espalhem por nossos domínios.

Tremere: Tenha cuidado com estes traidores: possuem o olhar dos conquistadores.

Gangrel: Sinto uma insólita afinidade com algumas destas Bestas. Realmente ele tem um fragmento de espírito em seu interior.

Ventrue: Anfitriões elegantes e audiências educadas, mas tentam nos manipular sempre. Ache o seu refúgio rápido e não dependa deles.

aparecimento de crenças estrangeiras em suas regiões e aniquilam com rapidez todos os Cainitas do exterior que se encontram em seus domínios. Os jovens viajantes Laibon levam consigo muito mais que histórias; levam mensagens e advertências, também violência quando parece que esta é a única maneira de mostrar os assuntos. Apesar de possuir um rígido controle sobre suas bestas e temperamentos, não vacilam na hora de golpear seus inimigos se necessário.

Alcunha: Esfinges.

Aparência: A maioria possui a tez escura e seus corpos são fortes e viris. Alguns poucos têm sido abraçados nas civilizações do Oriente Médio. Muitos têm cicatrizes rituais que são parte da tradição de suas tribos. Isso faz com que sejam confundidos com os Seguidores de Set e os Baali. Os viajantes adotam as vestimentas das áreas em que se encontra em uma vaga intenção de se mesclarem com os demais.

Refugio e presa: os viajantes vivem em habitações que facilitam o acesso a seus anfitriões, edifícios abandonados ou em desuso. Eles adotam esta cobertura para ter certeza de que esses humanos são apropriados para alimenta-los. Uma vez estabelecidos em uma cidade, preferem morar com uma certa comodidade para que usem seus vizinhos como carniçais ou alimento. Os Laibon farão o que for preciso para evitar que outros vampiros se estabeleçam ou alimentem em sua área. Se um deles se estabelece na cidade do outro, seu domínio se estende somente ao local em que reside ou na vizinhança.

Abraço: Os Laibon se sentem atraídos pela elegância, a velocidade, força e capacidade de combate, assim como pela curiosidade e ambição. Preferem as pessoas que possuam um equilíbrio em todas estas características. Ultimamente tem começado a abraçar fora de suas terras, mas seus requisitos para fazê-lo são muito estritos. Além de ser um caçador sublime, um pretendente europeu deve ser inteligente (ainda que não necessariamente culto) e estar disposto a descartar as crenças cegas do vingativo Deus dos europeus para aprender a fé animal dos Laibon.

Criação de personagem: Os Laibon apreciam uma variedade de capacidades e força. Qualquer classe de atributos pode ser

primária, ainda que os mentais e físicos sejam mais requisitados que os sociais. O autocontrole e o instinto tendem a ser elevados, o que reflete o domínio sobre a sua Besta. As naturezas mais comuns são Sobrevivente, Defensor e solitário; o comportamento depende dos gostos do Laibon. Entre as habilidades mais comuns estão a sobrevivência, atuação, furtividade e armas brancas. É mais comum que sigam o Caminho da Besta ou do Céu.

Disciplinas: Abombwe, Animalismo e Fortitude.

Fraqueza: O controle dos Laibon sobre a sua Besta (como no uso de Abombwe, página 38) os custa uma décima parte de todo o sangue que consome ou investem. Cada vez que um membro deste Clã suas ou consome sangue, a Besta “gasta” um ponto (ou dois se o gasto total de pontos de sangue é de cinco ou mais em uma cena). Por exemplo, se um vampiro Laibon emprega dois pontos para aumentar seus atributos físicos, na realidade estará gastando três. Se drenar dez pontos de sangue de um mortal, só obtém oito.

Organização: Na Europa, os Laibon são vagabundos solitários, e que são normalmente dedicados há um pouco mais do que a simples curiosidade. Não é comum que se encontrem quando estão de viagem e dedicam pouco tempo a conversações quando isso ocorre; ainda que respeitosos e honestos entre eles, preferem a companhia de estranhos. Em seus locais de origem reivindicam o domínio sobre vastos territórios e se evitam quando pode. Alguns vampiros asseguram ter visto pequenas congregações de Laibon ou ter testemunhado estranhos rituais e narrações de histórias em misteriosos e melódicos idiomas, mas estes comentários são descartados por serem fantasiosas.

Mote: *Não deveria ter entrado em meu domínio, estúpido Cainita. E agora nunca mais o abandonará.*



LAMIAS

A primeira Lamia era filha de Lilith. Segundo as lendas desta linhagem, Lilith ficou grávida de Adão num impulso colérico depois que ela se negou a servi-lo. Muitas Lamias zombam desta afirmação, argumentando que Lilith não se entregaria jamais a Adão. “Lamia” se converteu em título da Alta Sacerdotisa da Mãe Sombria Lilith. Trata-se de uma posição herdada, transmitida de mãe para filha durante gerações. Cada Lamia venera a memória da Mãe Sombria realizando violentos rituais e matanças. Todos os membros da linhagem reuniam jovens valiosas que logo eram instruídas nos segredos e doutrinas dos rituais e da guerra. O culto permanecia envolto em mistério.

Uma noite, Lázaro do Clã Capadocios, encontrou um templo clandestino em que a Lamia realizava seus horrendos rituais. Como que movido pela erudição e fervor, ele decidiu transforma-la em sua Cria.

A agrediu e abraçou-a a força. Lamia sofreu terríveis visões enquanto retornava da morte. A Mãe Sombria falou com uma voz tão antiga quanto o vento, ordenando-a que se preparasse para sua futura ressurreição. “Eu sou a Morte”, disse com sua voz aveludada, “e seu novo Senhor será a chave

para o meu regresso ao mundo. Proteja-o e assegure-se de que seus estudos sejam frutíferos”.

Quando Lamia completou a sua transição para a não-vida, Lázaro lhe disse que deveria unir-se aos Capadocios no estudo e contemplação da morte. Sorriu secretamente e sussurrou em seu ouvido. Ele tremeu e a abandonou, é claro, fugindo de sua própria Cria. Ninguém sabe ao certo o que ela disse a Lázaro neste dia, mas seus descendentes têm muitas teorias. Alguns dizem

que ela lhe falou uma pequena fração da revelação que Lilith a havia dado naquela noite. Outros contam que o mostrou a sua posição como peão da Mãe Sombria em algum termo irrefutável, o que fez que Lázaro desse conta de quão pequeno era em relação ao esquema do universo.

Lamia encontrou-se com os Capadocios e com Japheth, Cria de Cappadocius, que a iniciou no Clã da Morte. Desde então, a linhagem permaneceu perto deles. As Lamia compartilham da sede de conhecimento dos Capadocios, ainda que

prefiram buscar esta sabedoria nos reinos das sensações do que em livros velhos e empoeirados. Compartilham também a sua reverência e fascínio pela morte, ainda que ainda que gostem de regozijar-se nela ao invés de estudá-la friamente. Descobriram que o vampirismo era uma evolução natural do ser humano e uma dádiva de sua Mãe Sombria. Adaptou-se com facilidade a sua nova inclinação de predadores, que não era tão diferentes a suas antigas tendências.

O culto das Lamia concedeu sempre certa importância as artes da violência e da guerra, de forma que a transição



JOGAR COM AS LAMIA

Como Npc's: Todas as tramas que envolvam os Capadocios, Lilith, a religião em contato com o vampirismo ou as origens dos vampiros poderiam incluir as personagens Lamia. Possuem uma visão muito diferente sobre a sua condição e a teoria que elas tem para se manterem próximos aos Capadocios as distancia do resto dos Ladrões de Sepulturas. Se quiser relatar uma história épica sobre as origens e propósitos dos Cainitas, as Lamia darão um suporte interessante. Além disso, são antagonistas de combate formidáveis.

Como personagem dos jogadores: As Lamia são escassas e muito devotas a sua causa, precisando de uma razão muito forte para se aventurar com vampiros não Capadocios durante certo tempo. Existem pouquíssimas circunstâncias em que uma Lamia possa se envolver em tarefas de vampiros não Capadocios. Mas, porém, essas possibilidades remotas ocorrem. Por exemplo: o culto a Lilith pode acreditar que um membro de um grupo precise de sua proteção, apesar dele não ser do Clã da Morte. Ou a Lamia pode dever a sua não-vida a um dos personagens. Ou quem sabe uma visão da Mãe Sombria deu a entender que uma delas deve se unir ao grupo por alguma razão. Todos esses motivos poderiam deixar a trama mais interessante.

ESTEREOTIPOS

Os altos Clãs: Somente os Capadocios possuem as aptidões para governar os Cainitas, mas entendemos as suas razões para não serem alvos tão óbvios.

Os baixos Clãs: O mundo seria um lugar infinitamente melhor se os Clãs menores compreendessem que o seu propósito maior é o de servir a Mãe Sombria.

Giovanni: Estes Neófitos bastardos não merecem sequer lambar os pés dos Capadocios. Tenha os olhos bem abertos quando tratar com eles; não deve confiar neles nem por um momento.

Capadocios: Os Capadocios tem sido abençoados pela mãe Sombria, ainda que não tenham percebido. Proteja-os custe o que custar, pois são a chave do eventual ressurgimento de Lilith.

Ventrue: Bastardos arrogantes, esses Príncipes proibiram nossa entrada em seus domínios e nos impedem de realizar nossas tarefas. Não permitiremos que nos afaste delas.

de simples culto a defensoras do Clã Capadocios foi somente um pequeno passo. Acreditam que, sem saber, o alto Clã serve a sua Mãe Sombria e se sentem felizes em proteger a sua posição. Sua exaltação aos princípios femininos incomoda a muitos Cainitas, o que as obriga a silenciar a sua lealdade a Lilith, ainda que a mantenha em segredo. Algumas agravam este problema estendendo seus Evangelhos sob o disfarce de cultos devotos a Maria. Apesar de seu numero escasso, as Lamia estão muito unidas e são fielmente leais à visão que mantém sobre os planos que a Mãe Sombria tem para elas e os Capadocios. Seu status de servas e guardiãs de um dos Clãs maiores trás duvida aos Cainitas sobre como devem trata-las, especialmente dada sua reputação sangrenta e entusiasta. A menos que as Lamia recebam um respeito que é negado as demais linhagens e Clãs menores, e apesar de que isso derive somente da cautela e do respeito dos Capadocios, as coloca em uma espécie de classe media. De acordo com a lenda Cainita, Caim roubou os poderes de Lilith ao beber a força de seu sangue depois que ela se negara a ensinar-lhe sua magia. As maiorias das Lamia se negam a acreditar nisso e argumentam que Lilith ensinou a Caim uns poucos poderes. Dizem que a lenda da usurpação surgiu como consequência da incapacidade dos Cainitas para reconhecer que seus poderes lhes foram concedidos por uma mulher e que Caim era um subordinado de Lilith.

Alcunha: Górgonas, Bruxas.

Aparência: Grande parte das primeiras Lamia é de origem semita ou mediterrânea; têm-se abraçado umas poucas européias ultimamente. Estas mulheres preferem as túnicas negras que se assemelham à indumentária religiosa; a ironia as fascina. Não são tão pálidas quanto seus parentes Capadocios, e tendem a possuir certa altura e musculatura, o que as confere uma beleza selvagem.

Refugio e presa: as Lamia preferem a solidão de seus refúgios porque as ajuda a refletir sobre os enigmas da Mãe Sombria. As tumbas e os sarcófagos são os preferidos, assim como os conventos. Alimenta-se dos mortos recentemente para não espalhar seu contágio e ao mesmo tempo mais próximas da morte; quando é

possível, optam pelo gênero feminino.

Abraço: a linhagem de sangue é jovem e não se reproduz com grande velocidade; as Lamia se esforçam para achar membros valiosos que aumentem a congregação de seus cultos. A maioria das discípulas são mulheres, mas também tem escolhido alguns homens nos últimos anos. Gostam de abraçar as pessoas na beira do suicídio ou que tenham cometido algum assassinato recentemente.

Criação de personagem: Incluindo aquelas Lamia envolvidas, sobre tudo, em assuntos litúrgicos, tendem a possuir os atributos físicos primários: seus rituais são violentos e intensos. Cada Lamia conta com no mínimo uma habilidade relacionada ao combate. A maioria segue o Caminho da Humanidade, mas, em geral, todos os caminhos importantes têm sua representante Lamia.

Disciplinas: Mortis, Potência e Fortitude.

Fraquezas: As Lamia carregam consigo uma praga venenosa a qual a chamam de “Semente de Lilith”. A maior parte dos membros da linhagem acredita que isso seja uma lembrança do controle total exercido pela Mãe Sombria sobre todos eles e que eles somente sobrevivem porque Ela assim deseja. Qualquer pessoa que sirva de alimento a uma Lamia terá que realizar um teste de vigor (dificuldade 6 para as mulheres de 8 para os homens). Se falhar, a vitima contrai uma Peste Negra parecida com a varíola que acaba sendo fatal ao final de alguns dias. Todos os vampiros que consumirem o seu sangue tornam-se portadores da doença até que a vitae Lamia tenha saído totalmente de seus corpos. A maioria dos Príncipes, conscientes da semente de Lilith, tenta proibir-lhes a entrada em seus domínios ou limitam-nas as áreas dos leprosos.

Organização: O culto Lamia é hierárquico. A maioria dos componentes são de mulheres, e como acreditam estar mais próximas a Lilith, ocupam os postos mais elevados do sacerdócio. Quase todas permanecem juntas a seus Senhores por pelo menos uma década antes de tornar-se independente. As Lamia servem zelosamente aos Capadocios, obedecendo ao desejo de Lilith.

Mote: *A Mãe Sombria guarda um lugar especial para ti, pequenino. Venha, pegue a minha mão...*



LHIANNAN

A maior parte dos Cainitas que conhecem os Lhiannan acreditam que se trata de uma subespécie do Clã Gangrel. De qualquer forma, são criaturas selvagens e sobrenaturais que vivem quase exclusivamente em áreas rurais e que são devotos das tradições pré-cristãs. Não se sabe exatamente quando surgiu esta linhagem. Inclusive eles só sabem que, em algum momento do passado, um espírito do bosque foi vinculado de alguma maneira ao corpo de um vampiro graças a uma figura feminina conhecida como Harpia e que com esse ato surgiram os Lhiannan.

Eles subsistem no que sobrou dos antigos vilarejos europeus isolados e é ali aonde prosperam. Ao mesmo tempo em que as forças da cristandade lançam os últimos golpes às religiões pagãs e põe um fim (ou assimilam) as superstições do povo, os Lhiannan se vêem obrigados a ficar mais e mais longe da civilização. A raça esta morrendo por varias razões. Sua natureza mística os marcou com uma impressão indelével, concedendo-lhes uma aura que inclusive os seres humanos mais comuns conseguem perceber. Isso os torna alvos fáceis para os caçadores de bruxas e os Cainitas ambiciosos. Por isso, o espírito que lhes proporcionou sua identidade e a maioria de seus poderes esta decaindo.



JOGAR COM OS LHIANNAN

Como Npc's: Em geral, os Lhiannan são completamente desconhecidos pelos Cainitas e sua situação é particularmente trágica; é obvio que se trata de uma raça a beira da extinção, sem se preocupar se gerarão ou não mais de sua espécie. Não são capazes de suportar a influência das zonas urbanas e nem do cristianismo, e tão pouco renovar o espírito que habita seu interior. Os Lhiannan estão desesperados e os vampiros nesta situação são muito mais perigosos. Um deles poderia querer usar um dos personagens como cobaias, com o propósito de vincula-los a novos espíritos. Ou quem sabe o Lhiannan os pedirá, persuadirá, ameaçará ou chantageará para que lhes preste ajuda.

Como personagem dos jogadores: Habitualmente os Lhiannan não são personagens recomendáveis para os jogadores. Eles não gostam das zonas urbanas por onde a maioria dos vampiros comumente circula, são muito territoriais (e não gostam de abandonar sua morada) e tem pouco em comum com os outros Cainitas. Por outro lado, um Lhiannan engajado em uma busca para salvar o seu povo pode transformar-se em um personagem muito interessante; talvez o espírito de seu interior é tão fraco que não é tão individualista quanto o de seus irmãos.

A entidade que se vinculou ao primeiro Lhiannan era um ser muito territorial e sedento de sangue que impelia sacrifícios a todos os que o rodeava. Quando para primeiro Lhiannan abraçou o segundo, o espírito fragmentou parte de seu ser para passa-lo ao novo vampiro. O espírito se fragmentou outras vezes com o passar dos séculos, por isso que os novos Lhiannan são mais fracos que os primeiros. Cada vez que um Neófito é abraçado a Progenie é, também, muito mais frágil que

seus progenitores. Com cada Lhiannan destruído desaparece eternamente um pedaço deste espírito. Por essa razão é que os Lhiannan abraçam raras vezes, com um intuito de proteger zelosamente os escassos fragmentos da entidade que ainda resta dele. Somente quando a solidão os aflige é que se mostram dispostos a renunciar parte de seu poder para fazer uma Cria. Em toda a Europa existem somente vinte Lhiannan. A linhagem herdou muito do espírito que existe em seu interior. São criaturas

extremamente territoriais que escolhem uma área e permanecem nela, mantendo suas fronteiras a salvo dos estranhos. Abandonam os seus territórios somente em casos de emergência. Sentem um vínculo muito forte com as zonas arbóreas; a cidade, porém, os incomodam e inclusive os deixam doentes. Ainda assim, os Lhiannan exercem certa influência sobre os espíritos graças a Disciplina Ogham. Eles têm tentado encontrar um modo de vincular outras poderosas entidades a sua linhagem para renovar a sua força, mas até o momento não alcançaram sucesso. Os demais Cainitas europeus observam os Lhiannan como meros selvagens. Os Gangrel, porém, os odeiam profundamente e os matam sempre que podem. Os Animais têm motivos suspeitos para guardar rancor deles, e às vezes, mencionam uma "grande traição" quando se referem aos Lhiannan.

ESTEREOTIPOS

Os altos Clãs: Cortam as nossas arvores e caçam nossos irmãos. Se puder, destrua a todos.

Os baixos Clãs: nos chamam de irmãos e irmãs, e nos falam que tratarão de nos ajudar contra os que estão por cima deles, mas a outra mão sempre esconde uma presa.

Gangrel: Uma vez um Gangrel veio a mim querendo o meu sangue. Arranquei seu coração e o ofereci como alimento aos espíritos das arvores em meu arvoredo.

Tremere: Os Tremere acham que conhecem magia, mas estão equivocados. A magia de seus pobres escritos e de seus pergaminhos em latim não são nada comparados ao poder dos espíritos.

Magda, possivelmente a mais velha da linhagem, reside na Irlanda e tem escapado de varias tentativas para acabar com a sua não-vida.

Alcunha: Druidas, Bárbaros, Selvagens.

Aparência: Em geral, os Lhiannan se parecem muito com os habitantes rústicos da Europa rural. Mas, quando usam a Disciplina Ogham, seus corpos são cobertos com glifos e runas sangrentas. Em seus refúgios se vestem com antigas indumentárias e adornos com talismãs.

Refugio e presa: os Lhiannan se sentem atraídos pelas áreas arbóreas e os vilarejos rurais isolados aonde ainda praticam os velhos costumes. Quando não podem residir nestas zonas, eles tentam incorporar-se aos limites das áreas urbanizadas. Para se alimentarem se disfarçam de sacerdotes do culto ou aterrorizam os aldeões e os obrigam a oferecer sacrifícios de sangue em troca de sua tranquilidade. Alguns Lhiannan tentam proteger a qualquer custo as suas aldeias e as arvores de seus bosques, não por uma questão de prazer, mas sim por zelo.

Abraço: Abraçam homens e mulheres do campo que sentem um vínculo profundo com a terra em que vivem, que dêem alguma credibilidade as velhas tradições e que possuam uma vontade férrea. Desdenham todos aqueles que pratiquem a fé monoteísta. A cria permanece com seu senhor, no Maximo, um par de anos, passados os quais, o mestre o expulsa do ninho por causa de sua ânsia territorial. Porém, quanto mais fraco é o espírito que esta no interior dos membros da linhagem, menos individualistas eles se tornam e, ocasionalmente, dois ou três Lhiannan residem comunitariamente durante certo período.

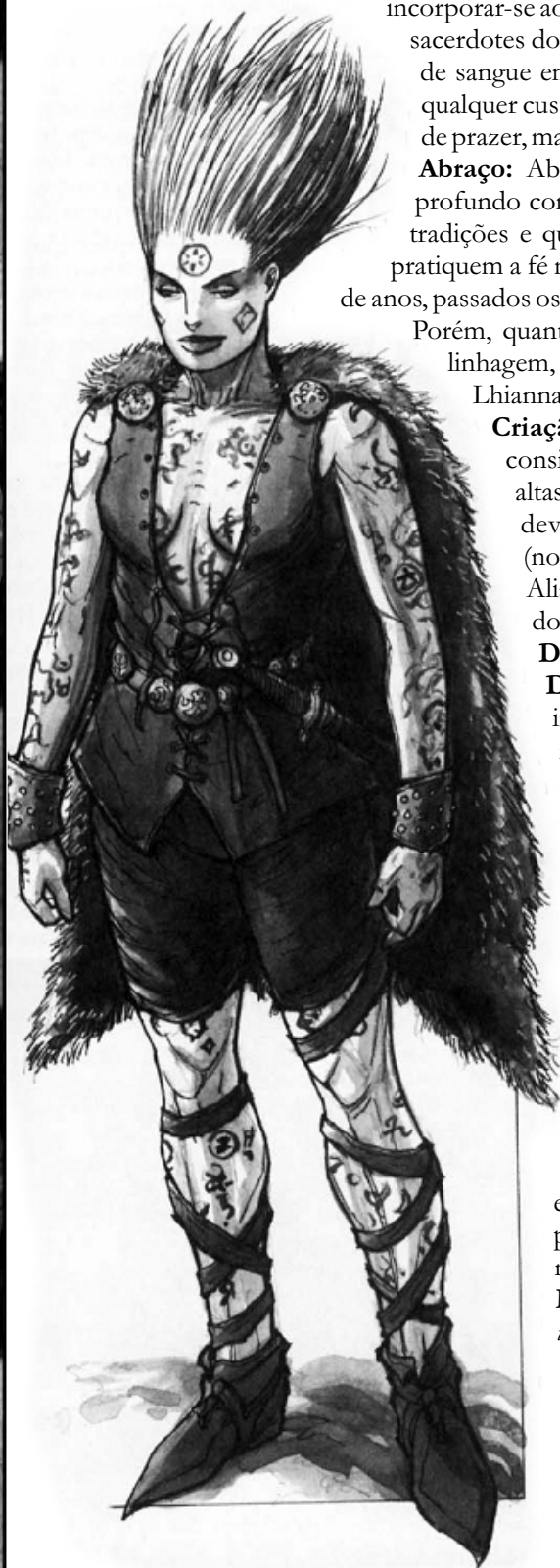
Criação de personagem: qualquer distribuição de atributos é considerada primaria. Os Lhiannan contam pelo menos com pontuações altas nas habilidades relacionadas com o animalismo e sobrevivência, devido a sua educação camponesa. Costumam ter Lacaios (normalmente animais) e Rebanho, mas muito poucos desfrutam de Aliados ou Mentor. A maioria segue o Caminho da Besta; uns poucos o dos Reis ou do Pecado.

Disciplinas: Animalismo, Ogham e Presença.

Defeitos: Os Lhiannan tem uma parte de natureza animal e sua inumanidade salta a vista. Todas as dificuldades para detectar a sua natureza através de Auspícios são reduzidas em dois, e inclusive os simples mortais se sentem incômodos na sua presença. Fora isso, qualquer Lhiannan que abandone seu território se sentira transtornado, desgostoso e inclusive fisicamente debilitado para raciocinar com rapidez e precisão: todas as paradas de dados são reduzidas em um por semana (até um mínimo que corresponde ao vigor do personagem) que estiver longe de seu lugar. Uma vez que tenha retornado, sua parada de dados volta ao normal dentro de algumas horas.

Organização: Os membros desta linhagem são extremamente individualistas e territoriais. Desde cedo eles sofrem a solidão, mas o normal é que eles mantenham esta sensação durante décadas antes de abraçar um outro individuo. Em um par de anos se cansam da companhia de suas crias e as obriga a emancipar-se. Entre eles é mantida uma cautelosa trégua que os permite atravessar os territórios uns dos outros com rapidez se necessário.

Mote: *Se quiseses viver será melhor que te mantenhas distante de meu bosque; inclusive as arvores se rebelarão para enfrentar as suas ambições.*



SALUBRI

Os Salubri são uma raça com ojeriza; perseguem sem descanso o Clã que assassinou o seu progenitor, Saulot. Os Tremere os caçam sem descanso, com o propósito de elimina-los da face da terra. A Casta dos Curandeiros fazem o que podem para se ocultar dos Tremere e de seus outros inimigos. Como Cainitas, os curandeiros são muito capazes de se defender, mas a maioria é de eruditos e de estudiosos, não acostumados a uma vida arriscada. A Casta dos Guerreiros contra-ataca com todas as suas forças, o que seria significativo se não fosse porque a maioria de seus melhores combatentes tivesse sido exterminada na guerra contra os Baali.

Eles já são poucos Salubri e, com isso, os Tremere se esforçam para lhes atribuir todas essas coisas que os Salubri mesmo depreciam.



Eles passaram muitos séculos lutando contra os Baali e outros adoradores do demônio e agora os Tremere rumorejam e mentem ao dizer que são criaturas das

trevas e devotos do inferno. Argumentam que os Salubri somente lutam contra os Baali para reforçar a sua imagem e escapar das represálias.

Os Tremere fazem acordos com Príncipes e Senhores, oferecendo favores taumaturgicos em troca de ajuda para captura-los e assassina-los. E quando os subornos não surtem o efeito desejado, eles ameaçam, falando sempre de maneira a situar as posses mais valiosas de seus companheiros Cainitas em perigo...

Preferivelmente quando podem fazer parecer que se trata de uma afronta dos Salubri.

Correm boatos entre os membros da linhagem sobre uma possível aliança entre um Tremere repugnante e uma seita Baali. Ambos trocam informações sobre as identidades e localização dos Salubri e se unem para erradicar a ameaça de um inimigo mutuo.

Para os Salubri isso não ajuda a seus altos princípios e seu fervente desejo de lutar contra todos aqueles que consideram diabólico. O certo é que conseguiram muitas inimizades com o passar dos séculos. Todos os seus oponentes estão sendo expelidos pelas sombras no presente e se aproveitam da difícil situação em que atravessam os Salubri para se vingarem enquanto podem. Por sua parte, os Baali, exploram as fraquezas dos Salubri com a esperança de os extinguir definitivamente.

JOGAR COM OS SALUBRI

Como Npc's: Os Salubri lideram uma batalha contra a extinção. A maioria de seus antigos aliada os nega auxílio por temor ou obrigação para com os seus inimigos. O terceiro olho com o que estão marcados os impede de se esconderem por muito tempo. Evitam contato com os outros membros da linhagem para assegurar que não sejam descobertos mutuamente frente aos Tremere. Tem uma existência solitária e desesperada que os conduzirá a uma destruição mais que provável. Sua difícil situação os transforma em excelentes catalisadores e peões, valorizados por suas habilidades e pelo interesse que os Tremere tem para com eles. Um personagem Salubri poderia transformar-se em um prêmio ou peão em uma trama. A chegada ou o descobrimento de um deles provocará todo o tipo de conflito, visitas de indivíduos poderosos (ou seus emissários), etc.

Como personagens dos jogadores: os Salubri são personagens difíceis: são perseguidos constantemente e esconder o seu legado é quase impossível. Um destes personagens poderia passar a vida fugindo, olhando sempre por cima de seus ombros e acuado pelo temor de ser destruído ou entregue aos Tremere. Os guerreiros desfrutaram de uma oportunidade melhor para se defender e, por isso, sobrevivem mais que os outros membros da linhagem. Os curandeiros possuem habilidades pelas quais um Príncipe se arriscaria a oferecer a sua proteção, o que o permitiria ao personagem residir em um lugar estável e prosperar sob essa escassa segurança. De fato, recomenda-se que o personagem Salubri seja um mecenas disposto a protege-lo ou a uma aliança sólida com um membro de outro Clã.

ESTEREOTIPOS

Os altos Clãs: Uma vez nós formamos parte deles, mas nossa posição decaiu por causa dos Usurpadores. Como pode os demais se sentir superiores, porém, quando permitiram que os Usurpadores assassinassem o nosso pai, rodear os nossos irmãos e conduzi-los como um rebanho para o matadouro? A maioria dos altos Clãs são fantoches nas mãos firmes dos Tremere.

Os baixos Clãs: Neles se encontram o melhor e o pior dos Cainitas, desde os nobres Gangrel aos traidores Usurpadores.

Tremere: Algum dia este Clã de presunçosos cairá, e seu Deus quiser, em nossas mãos.

Brujah: Aos melhores podemos chamar de irmãos, guerreiros sábios e apaixonados que lutam por seus ideais. Os piores são toscos e indignos, impetuosos e vingativos.

Assamitas: Esses nobres combatentes e eruditos nos protegem quando podem, e nos levam em consideração quando não. Ajudai-os no que pudeses...

Outra dificuldade que este misterioso Clã maior enfrenta é a perda do Código de Samiel. O código foi criado por Samiel, o primeiro dos guerreiros Salubri, e por seus discípulos mais próximos. Nele era determinada a conduta noturna apropriada para um guerreiro durante os tempos de guerra e paz; porém, considerava a única maneira de sangrar um combatente desta linhagem. Acredita-se que este ritual purificava o indivíduo: o preparava para suas tarefas sagradas e fortalecia o seu propósito. Com o passar dos anos, a maioria das cópias do Código de Samiel se perdeu ou foi destruída, e os inimigos aniquilaram quase todos os que conheciam a técnica. A Casta dos Guerreiros fez tudo o que podia para recriar o rito de sangria, mas só conseguiu uma versão reduzida e fraca do autêntico. Alguns falam que os combatentes não aprenderam o jeito que Samiel desejava, e que isso os faz inferiores. A linhagem da por perdido o Código de Samiel, mas isso não evita que sigam procurando-o, tal como os Cainitas procuram o Livro de Nod. O Código é a sua herança, a que foi transmitida a suas crias, e sem ela acreditam que fracassarão em sua missão. Sussurram que um par de poderosos Salubri permanece escondidos, e que um deles poderia ter uma cópia verdadeira do Código de Samiel. Isso poderia se tratar de um pensamento esperançoso por parte daqueles que propagam o seu rumor, mas ninguém está muito seguro de sua veracidade.

Alcunha: Ciclopes (desrespeitoso), Unicórnios (já não se emprega este termo na linguagem moderna), Iluminados.

Aparência: Todos os Salubri que superaram o segundo nível de Valeren tem um terceiro olho humano “normal” na testa; o comum é que tenham a mesma cor dos outros olhos. Os inúmeros usos da Disciplina fazem com que o terceiro olho se abra e não é fácil ocultá-lo. Os Salubri são indivíduos de todas as esferas sociais e raças, e devido a sua constante necessidade de fuga, são obrigados a fugir de seus locais de nascimento. A maioria da Casta dos Curandeiros (e, em certas ocasiões, também os guerreiros) irradiam calma e serenidade. Os Salubri preferem se vestir com trajes que os mesclam facilmente as pessoas ao seu redor, escolhendo sempre os estilos simples, cores apagadas e lisas. Aqueles que pertenciam a ordens religiosas em suas vidas

mortais continuam vestindo os seus hábitos. Muitos deles tentam esconder seu terceiro olho com capuzes, tocas ou lenços ciganos.

Refugio e presa: A maioria dos Salubri desfruta da companhia dos seres humanos e encontram muito mais facilidade em se misturar à multidão, por isso tendem a estabelecer seus refúgios entre os mortais. Alguns residem em ordens religiosas (monastérios, conventos, cultos heréticos, etc). Muito poucos vivem sozinhos nos limites dos assentamentos humanos, alimentando-se de animais da região. Os ataques brutais dos inimigos os obrigaram a fugir de seus refúgios e adotar um comportamento nômade. Quando é possível se alimentam de indivíduos que consentem tal ato; do contrário, preferem sangue animal ao dos seres humanos.

Abraço: Os Salubri se sentem inclinados a abraçar aqueles mortais com fortes princípios e moral, que entendam a diferença entre o bem e o mal e sejam compassivos. Não tem preferência por raças ou religiões específicas, ainda que seja mais recorrente o caso de indivíduos devoto a ordens religiosas.

Criação de personagem: Os atributos mentais tendem a ser os primários, especialmente no caso da Percepção. Os Curandeiros valorizam as habilidades como a Sabedoria popular e a Medicina; os guerreiros apreciam as de combate e Liderança. Ambas as castas admiram a Empatia, Força de Vontade e o Autocontrole. Nenhum Neófito Salubri começa com geração inferior a 10ª devido a um desejo mutuo de manter o sangue forte e “puro”: deve-se ter dois pontos de Antecedente Geração. Ainda assim a maioria emprega um ponto em Lingüística o que reflete seus conhecimentos no idioma da Segunda Cidade, língua que todos eles aprendem para poder manter seus documentos e conversações privadas. Os Salubri seguem exclusivamente os Caminhos dos Reis, do Paraíso e a Humanidade.

Disciplinas: Auspícios, Fortitude e Valeren.

Fraquezas: Um guerreiro Salubri não pode negar-se a ajudar quem precise sem pagar em troca um preço alto. Se negar a ajuda, reduzirá a sua parada de dados em dois para refletir o quão danoso foi à experiência para o personagem. A penalidade termina quando realizar um ato que o redima.



O propósito de um curandeiro consiste em unir corpo e espírito e não em feri-los. Se o fizer, mesmo em autodefesa, o jogador perde dois dados em todos os testes até que termine a cena. Todos os usos de Valeren acima do segundo nível obrigam o terceiro olho a se abrir; o manter escondido é muito incomodo e provoca uma penalidade em todos os testes. Ainda assim, muitos dos poderes de Valeren emanam uma luz do terceiro olho, o que o torna difícil de se esconder.

Organização: Os Salubri fazem o que podem para evitar uns aos outros, temendo que alguém possa tortura-los a fim de descobrir os planos e deveres dos demais. Entretanto, trocam mensagens em certos locais

específicos (freqüentemente em pousadas ou monastérios), codificados no dialeto da Segunda Cidade. Essas mensagens informam aos demais sobre quem sobreviveu e quem foi executado por seus oponentes. Houve um tempo em que os Neófitos passavam, pelo menos, cinco anos com seus Senhores, mas agora eles se lançam ao mundo e isso os faz com que se defendam ou sejam vítimas das espadas dos Usurpadores, enquanto seus mestres fogem.

Mote: *Os Usurpadores levaram consigo o nosso Pai e irmãos, mas não roubaram nossa integridade, nossa Força de Vontade, nem nossas almas.*







CAPÍTULO DOIS: CAMINHOS MENORES

Um não deve parar para pensar no que deve fazer, e sim no que deve ser. Não são nossos trabalhos que nos enobrecem, e sim os outros que enobrecem nossos trabalhos.

Meister Eckhart, Work and Being.

Em termos de jogo, os caminhos menores funcionam de maneira parecida com os caminhos maiores. Igual a suas praticadíssimas compensações, estes caminhos exaltam diversas Virtudes, conduzem, se não a todos, a maioria dos passos habituais (iniciação, adesão e aprendizado), tem modelos e sacerdotes e incluem ritos e rituais, orações e estudos. A pontuação de caminho se considera da mesma maneira; os momentos de iluminação se apresentam de igual forma, e a degeneração é determinada com os mesmos testes de dados.

Então o que há os fazem diferentes? O que os distancia dos Caminhos da Besta ou dos Reis? Por que estão sendo apresentadas em um livro dedicado aos Narradores e não em um de jogadores?

Os caminhos menores derivam das crenças de Clãs específicos. No lugar de servir aos interesses comuns da comunidade Cainita, são nutridos em um ambiente que os aliena a permanecerem “puros”. Não há necessidade para que se aumente as praticas para satisfazer a uma grande variedade de seguidores. O que significa que muitos destes caminhos limitam o raio de ação dos fanáticos que os pratica. Os forasteiros têm dificuldade para se adaptar a intensidade destas crenças culturais.

Os caminhos menores não se limitam aos Clãs que os criaram; as religiões se disseminam sempre, inclusive ainda que se trate com um individuo por vez. Não são os únicos caminhos que seus Clãs maternos podem seguir: sempre haverá indivíduos que tendam para o *status quo* ou que escolham um caminho para a qual os seus Senhores não os havia preparado. Em todo o caso, o normal é que o seguidor de um caminho menor provenha, sobre tudo do Clã que o fundou. Alguns destes Clãs guardam com zelo suas religiões: os novos seguidores poderiam ter problemas na hora de se unir. Os exames são, contudo, mais complicados para os forasteiros; os momentos de iluminação se empenharão para se aproximar de todos aqueles iniciados que não sejam devotos assíduos. Ninguém disse que o caminho seria fácil.

Estes caminhos têm trilhas divergentes; a maioria não atrai suficientes seguidores para se dividir em sub-seitas. Seus princípios e ética podem ser mais estritos que o dos caminhos maiores, o que não facilita a participação. A maior parte dos jogadores observará a dificuldade que é representar um personagem que siga um destes caminhos. Os caminhos menores tendem a centrar-se na pureza espiritual; seus pontos de vista são os únicos dos caminhos menores, todos os demais Cainitas são hereges.



SEGUIR OS CAMINHOS MENORES

As pessoas enfrentarão dificuldades quando se trata de adaptar-se a um caminho menor. Sobre estas linhas detalhamos os requerimentos necessários para trocar qualquer outro caminho por um menor. As condições são mais estritas que aquelas destinadas a adotar um maior.

- Estudar com um tutor do mesmo caminho durante pelo menos dois anos (às vezes mais) para aprender os preceitos e ética do caminho. Nestes momentos pode-se exigir do cainita que rompa velhos laços sociais ou que sacrifique algo de suma importância para ele. Esta é uma prova que demonstra que valoriza a sua nova fé acima de todas as coisas.
- Reduzir a pontuação do antigo caminho do personagem até três (mas nunca abaixo de um). Isso se consegue através da degeneração, quer dizer, cometendo pecados deliberados contra o primeiro caminho.
- Enquanto o iniciado desdenha a sua antiga fé, deverá abraçar a ética da sua nova crença. Os mestres dos caminhos menores esperam que se cumpram os preceitos morais durante este período de iniciação. É neste ponto que fracassam a maior parte dos convertidos “não aptos”
- Reduzir todas as Virtudes inapropriadas para o novo caminho em um. Isto também se consegue através da degeneração. Uma vez que a pontuação do personagem chegue a três ou menos, poderá optar a reduzir uma Virtude no lugar da pontuação de caminho quando degenerado (somente poderá fazê-lo quando desejar trocar de caminho). Quando consegue reunir todos os requisitos, o vampiro deve superar um exame para o novo caminho. As provas que os professores dos caminhos menores empregam aos estudantes desavisados dos Clãs “apropriados” implicam, entretanto, que o iniciado realize grandes sacrifícios ou sobreviva a arriscadas circunstâncias. Ainda assim, tendem a enfrenta-los com situações em que seus antigos valores se contraponham a devoção do novo caminho e espera-se que demonstrem que eles já o mudaram. Estes exames podem ser representados se o Narrador considerar adequado. O Narrador pode usar a seguinte mecânica de jogo para averiguar ao final da prova se o Cainita tenha superado o exercício. O jogador realiza um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade de 4+ a pontuação atual do personagem +1 por cada Virtude que deve ser modificada (no caso de haver alguma). Se houver sucesso, o personagem aprova e troca o caminho e as virtudes. Isto não significa que o mestre e demais congregados do

CAMINHO DO SANGUE

Via Sanguinius

Você deve ser do sangue legítimo de Caim. O estado vampírico não é um direito nem uma maldição; é um privilégio que nem todos merecem. Os seguidores do Caminho do Sangue compreendem esta distinção e contemplam a si mesmos como o reforço de tais ideais. Valorizam a pureza da ação e do motivo.

Não se trata de um caminho que segue durante um período imaginável. É muito simples perverter-se ao Caminho do Sangue, usado para justificar a diablerie. É por isso que o caminho se caracteriza por um rígido código ético, com ênfase extrema no autocontrole e uma exacerbada devoção e Disciplina. Os seguidores se vigiam com tanta atenção como o fazem com os estranhos. Entendem que o triunfo da Besta é um sinal de fraqueza e deve se negar o controle a qualquer preço. O Caminho do sangue aliena o fervor até converte-lo em fanatismo; sem o apoio desta devoção, estes Cainitas sucumbiriam às tentações e abusariam de seu poder. Apesar de serem os Filhos de Haqim que fundaram este caminho, nem todos os Assamitas o seguem.



Ainda que a maioria do Clã outorgar muita importância à pureza e a Disciplina, nem todos são capazes de assumir o zelo de um verdadeiro seguidor. Alguns membros de outros Clãs seguem também este caminho, mas, no geral, os Assamitas os desprezam e tiram sarro deles. Muitos indivíduos do Clã dizem que os Cainitas que seguem o caminho e não compartilham do sangue de Haqim, seguramente andam procurando alguma desculpa que justifique a diablerie. Estes Cainitas intrometidos são observados de perto e busca-se qualquer sinal de sua invalidez; sua conduta deve ser exemplar durante um período extenso, se quiserem que lhes demonstre certo grau de aceitação.

Haqim é o modelo de perfeição do Caminho do Sangue, um exemplo ideal dos seus valores e objetivo. As histórias de suas façanhas rodeiam a doutrina e seu comportamento é o ideal de todos os Cainitas que querem provar ser dignos de seu sangue.

A maioria dos seguidores acredita que quase todos os descendentes de Caim são criaturas corruptas que não merecem os dons que lhes foi oferecido. Os partidários do Caminho do Sangue fazem o que podem para

conduzir a outros Cainitas (particularmente aqueles abençoados com o sangue de Haqim) para o deveriam ser. Quando este propósito fracassa, destroem o indigno e consomem sua vitae.

É obvio que se os discípulos este caminho andassem diablerizando os Cainitas a torto e a direita, deixariam de existir rapidamente. Isso não ocorre por diversas razões. Os seguidores do caminho prestam muita atenção à importância ou a degradação dos descendentes de Haqim; passarão por cima dos outros Cainitas se com isso conseguirem manter firmes os de sua linhagem. Os Sentinelas fazem o que podem para não agir precipitadamente. Refletem sobre suas ações com suma eficácia e tratam de esconder suas intenções. Como qualquer outro Cainita, eles prosperam na longitude do tempo dos vampiros, quer dizer, se demorar séculos para orquestrar a diablerie de um Príncipe especialmente corrupto, que assim seja. Ainda assim, levam em consideração os diversos graus de corrupção, para que vão perseguir alguém que comete deslizes mínimos, quando o um grande pecador requer sua atenção imediata?

Alcunha: Sentinelas.

Princípios do sangue:

- O sangue de Haqim e Caim é uma dádiva que deve merecer.
- A besta é um símbolo de fraqueza e deve ser mantida sob um estrito controle.
- A pureza, a honra e a Disciplina são as virtudes do guerreiro.
- Cuida de teu comportamento mais ainda que de teu próximo.
- Não seja imprudente; leve em consideração qualquer ação antes de realiza-la.

Iniciação: Recorrer ao Caminho do sangue requer uma imensa devoção e dedicação; não existem Cainitas que se convertam em iniciados por acidente ou ser avisado do que esta fazendo.



Os mestres do caminho se asseguram de que cada discípulo saiba o que esta a ponto de enfrentar; por seu lado, os aderidos compreendem quão perigoso é um iniciado que ainda não tenha sido doutrinado. A imensa maioria deles são Assamitas. Os de fora do Clã tem muitas dificuldades para achar um mentor e seus testes são muito rigorosos.

Organização: O Caminho do Sangue fomenta relações bilaterais entre o mestre e o aluno. Não é necessário que passem muito tempo juntos, mas sim que o que compartilhem seja muito intenso. Os Sentinelas se sentem muito orgulhosos de seu legado; da linhagem de professores de quem tenham aprendido o que sabem. Existem muito poucos eventos ou grupos organizados neste caminho, mas os membros procuram trocar informações entre eles quando se encontram. Isto é, se mantém informados sobre aqueles que vigiam e caçam.

Aura: Resolução. Os seguidores do Caminho do Sangue são perfeitamente conscientes da seriedade inerente a seu trabalho e são dedicados completamente a ele. Seu modificador de aura influi sobre os testes de Força de Vontade.

Virtudes: Autocontrole e Convicção.

Trilhas: Um pequeno grupo clandestino que segue a Trilha da justiça acredita que seu dever é vigiar unicamente os vigilantes. Estão muito envolvidos com a idéia de exterminar a corrupção e falta de resolução entre os seguidores do Caminho do Sangue.

Dica de representação: Tu e teus companheiros acreditaís que são os únicos que apreciáis em tua justa medida a bênção do sangue. Também sois os únicos capazes de compreender quais são as responsabilidades implícitas nela. Cada uma de tuas ações está destinada a venerar o sangue que levas em teu interior; levais em conta todos os teus movimentos para não envergonhar o teu legado. Sejas orgulhoso, mas não permitais que a arrogância te domine. Honra tua palavra, mas não a ofereça a quem não a mereças escutar.

HIERARQUIA DE PECADOS CONTRA O SANGUE

Pontuação	Transgressão mínima	Fundamento
10	Reagir impulsivamente em qualquer situação.	A Disciplina implica força.
9	Permitir que a emoção mova as suas ações.	A paixão é a causa primeira da Besta.
8	Sucumbir ao frenesi.	Nossa vontade deve ser inflexível.
7	Falhar ao diablerizar um vampiro indigno.	Devolvemos o sangue dos indignos a Haqim.
6	Agir com covardia ou desonra.	Nossos atos são refletidos em nosso pai, Haqim.
5	Consentir que os indignos não sejam castigados.	Nos somos os juizes destes mortos.
4	Mostrar fraqueza frente aos indignos.	Representamos Haqim sobre todas as coisas.
3	Fracassar na hora de cumprir um juramento.	Nossa honra é o que nos distingue.
2	Submeter-se à vontade de um Príncipe ou ancião Indigno.	Nada neste mundo deve nos afastar de nosso propósito sagrado.
1	Vincular-se com um juramento a outro Cainita.	Servimos a Haqim e a ninguém mais!

CAMINHO DOS OSSOS

Via Ossium

De acordo com os preceitos do Caminho dos Ossos, os Cainitas congelam as suas existências em um momento entre o ciclo da vida e a morte; o instante *entre* a vida e a morte. Representam esse momento, suspenso e prolongado infinitamente. A condição vampírica é uma obsessão para os seguidores do Caminho dos Ossos. Almejam aprender a sua natureza, seus processos e seu lugar dentro do ciclo. Se os Cainitas se encontram suspensos em um grande instante entre a vida e a morte, então somente ao estudar a morte e a forma de morrer é que os Estudiosos podem compreender os Cainitas.

Os membros deste caminho dedicam a maior parte de seu tempo a contemplar a morte. Lêem e escrevem grandes tratados científicos e religiosos sobre ela. Vêm morrer uma infinidade de pessoas e animais, às vezes ajudando o processo de diversas maneiras para terem mais informações; elaboram terríveis experimentos que horrorizam aos mais corajosos mortais. Entendem que uma morte individual não produz conseqüências porque acreditam que a maioria dos espíritos reencarna e, por tanto, não sentem remorso algum ao acelerar a travessia da lama. Dedicam uma curiosidade escassa aos fantasmas: os espectros foram separados do ciclo da vida e não oferecem informações valiosas sobre seus mistérios. Os Capadocios são os que mais tendem a seguir a Via Ossium, ainda que uns poucos Tzimisce e Malkavians também tomem parte dela. Muitos poucos Cainitas o seguem por paixão; os partidários valorizam antes de tudo a razão e a fria compreensão. Isto não implica que o caminho careça de fé o que não deixa implícito um caráter religioso.



A Via Ossium ensina que os Cainitas representam o processo da morte e ela possui um grande significado místico, especulativo, ideológico e de devoção em cada região do mundo. O caminho é uma simples fé erudita; uma relação com a razão e o detalhe, no lugar da superstição e o mito. Trata-se de uma exploração dos aspectos religiosos. A Capadocios Constancia é a atual sacerdotisa maior do caminho. O núcleo do mesmo se encontra no monastério de Erciyes, aonde os monges copiam sábios trabalhos acerca da natureza da morte e as experimentam nos sótãos. Estas provas não movidas pela fúria ou sadismo, não são excessivas nem caprichosas; salvo quando o seguidor do caminho comece a degenerar.

Alcunha: Estudiosos, Verdugos (depreciativo).

Princípios dos ossos:

- Aproxima-te de tuas investigações com sabedoria e tranqüilidade; não permitas nunca que a paixão te guie.
- Aproveita todas as oportunidades que te brindem a capacidade de compreender.
- Não temas nunca a morte porque sois uma parte natural do ciclo.
- Não esqueças o mistério que envolve nossa condição: eclipsa todos os acontecimentos terrestres.
- Não te sacrifiques em vão; teus esforços são demasiadamente importantes.

Iniciação: Iniciar-se no Caminho dos Ossos é um processo formal. Começa com a conformidade de um mestre para tutelar um iniciado. O mestre o ensinaprimeiro, não os preceitos e ética, e sim as formas de estudo preferidas. O discípulo aprende os métodos científicos, conceitos gerais de experimentações e a

exploração racional do religioso. Se o iniciado demonstrar compreender estes termos, então o tutor o doutrinará sobre os princípios básicos do caminho.

Uma vez que o pupilo tenha aprendido estes preceitos e tenha superado seu primeiro momento de iluminação, poderá iniciar-se (se seu mestre o considerar preparado). Todos os Estudiosos podem ocupar o cargo de mentor, mas somente os sacerdotes podem iniciar o discípulo. Uma vez completo o processo, o novo iniciado continua estudando com seu mestre, mas recebe instruções formais dos sacerdotes e também de outros professores.

Organização: O caminho dos Ossos está altamente estruturado, com uma clara linha descendente que segue o modelo hierárquico. A alta sacerdotisa Constança preside o caminho; apoiada por uma série de sacerdotes e sacerdotisas que estão logo abaixo dela, e aos que se conhece pelo nome de Ossos Nevados. Logo após se encontram os Diretores; cada Diretor domina os sacerdotes e sacerdotisas de uma região geográfica. Todos os membros recebem o título de estudantes e os iniciados são suplicantes.

Aura: Silêncio. Os Estudiosos, acostumados como estão as altas horas de calada investigação e contemplação do severo, irradiam a quietude da morte.



O modificador de aura se aplica aos testes relacionados com a Furtividade e todas as tentativas para passar despercebido.

Virtudes: Autocontrole e Convicção.

Trilhas: Os membros da pequena e clandestina Trilha da Roda acreditam que os vampiros estão “presos” no ciclo e devem progredir. Buscam maneiras científicas que levem os Cainitas a entrar de novo no ciclo da vida e morte. A maioria dos congregados no Caminho dos Ossos ignora a existência desta ramificação. Aqueles que o conhecem, os consideram hereges da pior espécie e os destroem sempre que podem. Tem sido várias as ocasiões em que parecia que a trilha havia sucumbido finalmente, mas sempre acabava ressurgindo uma ou duas épocas depois.

Dicas de representação: Te acercas aos enigmas do universo com uma expectativa tranqüila, sabendo que antes ou depois haverão de clarear. Este saber, porém, não desvirtua o assombro que esses mistérios te provocam. Desfrutes investindo tuas noites na experimentação, a discussão com teus companheiros e a contemplação. Saiba que teu caminho desvendará uns segredos que nenhum outro poderia averiguar e isto outorga uma calada segurança com a que contam muito poucos Clãs.

HIERARQUIA DE PECADOS CONTRA OS OSSOS

Pontuação	Transgressão mínima	Fundamento
10	Evitar sem necessidade uma morte ou recusar o assassinato.	Todas as coisas devem morrer antes ou depois.
9	Se negar a alimentar-se quando sofrer de fome.	Deve atentar a tuas necessidades antes de poder centrar-se em tuas investigações.
8	Falhar no estudo da morte quando se esboçar uma oportunidade.	A busca de conhecimentos deve ser o teu único propósito.
7	Se negar a realizar experimentos.	O saber é mais importante que qualquer vida individual.
6	Sucumbir ao frenesi.	Deves governar a besta e não ser governado por ela.
5	Permitir que a emoção domine suas decisões.	A sabedoria e a razão são as bases de toda investigação científica.
4	Recusar-se a compartilhar a perspectiva com outros membros do caminho.	Somente como um conjunto poderemos desvendar grandes mistérios.
3	Mostrar temor ou aversão pela morte.	A morte é uma parte natural do ciclo a que pertencem todas as coisas.
2	Arriscar a tua existência inutilmente.	Tens uma importante tarefa nas mãos.
1	Brindar a tua lealdade a alguém acima do caminho e do Clã.	Teu trabalho se deve em primeiro lugar a fé e a linhagem.

CAMINHO DA METAMORFOSE

Via Mutationis

Enquanto que o Caminho dos Ossos projeta a sua atenção na condição vampírica, o Caminho da Metamorfose o faz sobre a transição a um estado de exaltação. O Caminho dos Ossos estuda a situação de todos os Cainitas, mas o da Metamorfose consente o capricho da transformação individual. O Caminho dos Ossos é uma comunidade de eruditos comprometidos na discussão que anseia ampliar seus horizontes de conhecimento; e o da Metamorfose ensina o valor do estudo solitário e da iluminação que este o leva.

Os partidários deste caminho rechaçam todas as histórias que conta que foi Lilith quem ensinou o poder do sangue para Caim: estão convencidos que ele aprendeu por si só. Entendem seu êxito como prova de que todos os vampiros podem transformar-se através da Força de Vontade e da investigação. A criação da Vicissitude se contempla como outra evidência e os seguidores deste caminho argumentam que seu uso é uma representação física sublime de sua filosofia.

Uma pequena porção de devotos Tzimisce segue este caminho e guardam com o Máximo zelo seus segredos frente aos demais Clãs. A maioria dos Voivodas segue o Caminho dos reis e muitos deles contam com conselheiros da Via Mutationis. A reputação de sádicos, cruéis e "diabólicos" os precede, ainda que não corresponda sempre com a realidade. Os seguidores dedicam parte de seus estudos a experimentar sobre sujeitos animados e inanimados, mas nem todos continuam com esses estudos ou desfrutam deles (o que supõe uma grande diferença para as cobaias).

O Caminho da Metamorfose requer uma considerável dedicação por parte de seus membros. Tendem a levar vidas ascéticas e solitárias, explorando o mundo interior enquanto que seus contemporâneos investigam o exterior. Passam horas meditando e experimentando. Devido ao que os partidários deste caminho acreditam que a experiência pessoal é o melhor mestre, os devotos devem aprender as mesmas coisas que aprenderam seus predecessores uma ou outra vez, da mesma maneira e com pouca ajuda. A que recebem se baseia em sugestões vagas e incertas diretivas no lugar de conhecimento concreto.

Os professores deste caminho se orgulham por suas habilidades para impulsionar os seus estudantes para a trilha correta, permitindo-lhes que realizem suas próprias descobertas, ao invés de guiá-los pelas mãos. Dentro do Caminho da Metamorfose existe uma estrutura mínima; a hierarquia de mestres, partidários e pupilos não é válida. A maioria dos integrantes, conhecidos como Pesquisadores, consideram o Matusalém Tzimisce Yorak o melhor dos Pesquisadores, e ele é considerado o mais próximo que o caminho tem de um alto sacerdote.

Yorak é um dos mais antigos Tzimisce da Transilvania e faz tempo que se transformou em um ser de poderes inconcebíveis e um estranho propósito. Muitos partidários o consideram o exemplo vivo de suas expectativas: a transformação individual do ser vampírico para algo diferente... algo a mais.

Não se sabe exatamente quão poderoso é Yorak ou o que é capaz de fazer. Ocasionalmente e por razões que somente ele conhece, toma um discípulo a seus cuidados. A maioria destas miseráveis almas acaba consumida pela demência, mas uns poucos emergem de sua tutela com uma impressionante capacidade para aprender os princípios do caminho.

Alcunha: Pesquisadores.

Princípios da metamorfose:

- A iluminação e a transformação são um estado misto. Compreender isso é a chave de toda mudança.
- Preocupa-te de teu estado e não de os demais.
- Despreze as distrações externas que julgue um obstáculo para tua transformação interior.
- Qualquer vampiro pode metamorfosear-se através da investigação e da vontade; somente uma minoria seleta pode compreender o significado completo deste processo.
- A carne é o barro que deve ser moldado e transformado da maneira que desejar; almejamos a perfeição de espírito.

Iniciação: O Caminho da Metamorfose se distingue porque seus partidários não recrutam. Acreditam



firmemente que os estudantes devem chegar por vontade própria. Desde cedo, “não recrutar” e “vontade própria” são dois conceitos interpretados de maneiras muito diversas segundo os membros. Os iniciados aprendem alguns dos preceitos básicos, normalmente através de sugestões, deduções e quebra-cabeças que os mentores esboçam. Aqueles que conseguem decifrar a resposta se convertem em iniciados assim que superem o seu primeiro momento de iluminação isso é, o instante de revelação em que o iniciado compreende as verdades que seu mentor o tem insinuado durante meses).

Organização: Este caminho carece de uma estrutura óbvia. Às vezes, os membros se reúnem em círculos abertos onde compartilham pedaços de suas próprias revelações, mas sempre guardando para si a parte mais “importante” da informação. Podem dar certo grau de competitividade quando os partidários dão a entender que tenham alcançado um grau mais profundo de compreensão que o de seus companheiros, mas, em todo caso, não revelará de que se trata tal conhecimento. Lembrem-se de respeitar aqueles com maior maestria sobre a carne e compreensão dos preceitos do caminho; o que se traduz em uma rede hierárquica fluida. Os professores o são porque escolheram ser, não porque haviam sido eleitos pelos outros. A maioria dos crentes trata de fazer pelo menos uma peregrinação a Catedral de Carne de Yorak durante seu período de estudo; outros a visitam pelo menos uma vez por década. A catedral é contemplada como um exemplo de perfeição arquitetônica de fé e é o mais próximo de um lugar físico com o que conta o caminho.

Aura: Inumanidade. Os Pesquisadores trabalham constantemente para converter-se em algo diferente do ser humano. Os modificadores de aura

se aplicam aos testes de Intimidação e manipulação quando estes podem influir positivamente sobre um alvo aterrorizado.

Virtudes: Convicção e Instinto.

Trilhas: O Caminho da Metamorfose conta com duas trilhas menores nas quais se aceitam os princípios do caminho, mas que se centram em um ponto específico de tal forma que excluem quase por completo o outro. Os partidários da Trilha da Carne acreditam que o propósito final do Caminho da Metamorfose é inteiramente físico: uma transformação corpórea que os conduzirá a aquisição de um vasto poder no mundo material.

O caráter espiritual é levado em conta somente quando ajuda a mudança física. Os seguidores da Trilha do Espírito argumentam que o objetivo principal do caminho é a transformação espiritual. Observam o mundo físico como uma distração e ilusão ou, em seu defeito, uma simples ferramenta para o crescimento espiritual. Opinam que a transformação final será aquela em que os Cainitas transcenderão a carne, atravessando pela ilusão do plano material até o mundo espiritual que se encontra além dele.

Dicas de representação: Passe muito pouco tempo entre os outros e faz tempo que perdeu a tua humanidade. É difícil para você compreender as necessidades e desejos dos mortais e outros Clãs vampíricos, e frequentemente não tem sequer a intenção de fazê-lo. Você quase não sente a necessidade de pegar a mãos dos outros e mostrar-lhes como devem fazer as coisas, mas você sugere qual a direção correta em que se encontra com o intuito de ajudar. Os prazeres da carne te são alheio e somente te distrairão de teu trabalho. Tua transformação e iluminação são mais importantes que qualquer coisa que possas imaginar.



HIERARQUIA DE PECADOS CONTRA A METAMORFOSE

Pontuação	Transgressão mínima	Fundamento
10	Falhar na hora de entrar em frenesi.	Deve-se conhecer a besta para poder transcende-la.
9	Compartilhar algum conhecimento desmerecido gratuitamente.	Ajudar os outros a alcançar a compreensão é aceitável, mas a iluminação não deve ser concedida gratuitamente.
8	Ser indulgente com as demonstrações emotivas.	A emoção é uma resposta humana.
7	Exigir um saber que não valha a pena.	A melhoria procede do interior; a iluminação emerge do sacrifício.
6	Rechaçar as necessidades básicas.	A fome, a exaustão... Estas são as causas da distração.
5	Omitir uma experimentação necessária que pressupõe um risco pessoal.	Sem a demonstração empírica não se pode compreender.
4	Ter desejos desnecessários.	O prazer é uma distração.
3	Ajudar a um Cainita não apto a compreender o Caminho da Metamorfose.	Somente os verdadeiramente excepcionais têm direito a iluminação.
2	Evitar um experimento necessário devido à compaixão ou insatisfação.	Para transcender a morte e a dor, primeiro deve-se assimilá-las.
1	Evitar a alteração de seu próprio corpo.	Mediante a transformação da carne, se pode obter a espiritual.

CAMINHO DA NOITE

Via Noctis

Existe uma lenda entre os Lasombra que conta que o Caminho da Noite somente seria uma trilha do Caminho do Paraíso, mas mudou consideravelmente desde então. O Caminho da Noite não dá valor algum a salvação da alma vampírica e, no geral, tão pouco ao comportamento dos vampiros. Somente a humanidade importa. Enquanto que os Baali se consideram os corruptores da alma humana em nome dos poderes obscuros, aqueles que seguem o Caminho da Noite ostentam o título de redentores. A redenção, porém, nunca é fácil. Aos autênticos pecadores não se pode impelir a arrepender-se, convence-los com gentileza, dissuadi-los, conduzi-los ou engana-los. Somente a dor e o padecimento levam consigo o verdadeiro arrependimento e, por tanto, a salvação.

Os vampiros estão condenados e não há nada a fazer a respeito. Mas os partidários do Caminho da Noite acreditam que existe certo propósito nessa maldição. Argumentam que os Cainitas existem para servir como açoites dos pecadores mortais; os dão a possibilidade de redimir-se, castigando-os antes de morrer. Os seguidores deste caminho levam a cabo ações terríveis e distorcidas, mas sempre a serviço deste objetivo. Nas ocasiões em que um membro julga que um pecador é irredimível, pode optar por abraçá-lo para que o ajude nesta tarefa. Os mortais castigados serão seus estudantes, rebanho ou paróquia.

Alguns seguidores do caminho levam seu trabalho um pouco mais além. Arrancam confissões de suas vítimas a força (se for necessário) e prescrevem a penitência. Alguns buscam os arrependidos para os aconselhar porque acreditam que seu arrependimento não é suficiente: sem um último impulso para a trilha correta, o mortal voltará a cair em seus hábitos pecaminosos. Muitos poucos assassinam os mortais que já tenham se arrependido, mas os que o fazem dizem que é a melhor maneira de dirigir a alma dos sujeitos para o Céu antes que tenham a possibilidade de cair em desgraça outra vez. O comportamento dos Cainitas somente importa a esses vampiros quando estes degradam os mortais. Os partidários deste caminho exterminam os Seguidores de Set sempre que tem oportunidade; não tem piedade com aqueles que tentam os mortais para obter ganhos terrenos. Os Baali são um problema diferente. Os Baali corrompem os seres humanos não para conseguir seus próprios fins, e sim pelo serviço que rendem a seus mestres obscuros. Os membros do Caminho da Noite preferem combater diretamente a esses poderes tenebrosos antes que lidar com seus patéticos servientes. Os Anjos Negros, os *Angellis Ater*, adotam o novo

Caminho com todo o seu coração e eles se converteram em seus melhores representantes. Alguns dos seguidores mais religiosos estão preocupados porque talvez os

Anjos Negros põem mostrar seu estado de condenação e isso poderia chegar a perverter o propósito do caminho. Os Anjos se organizam em confrarias entre cinco e treze membros e tem começado a criar ritos individuais em que realizam sacrifícios sangrentos, banhos de sangue e outras praticas corruptas. Um sem numero de partidários do Caminho do Paraíso tacham os Anjos de hereges e blasfemos. Estes últimos acreditam que as

sombras convocadas mediante a Tenebrosidade são matizes escuras procedentes do Inferno.

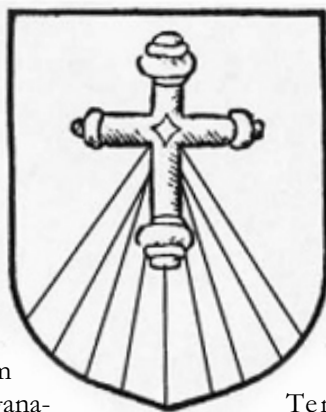
Alcunha: Confessores, Redentores.

Princípios da Noite:

- Todos os Cainitas são malditos.
- Nossa condenação é o preço que temos que pagar para que os demais se salvem.
- Somente a dor e o padecimento trazem consigo o verdadeiro arrependimento.
- Sem arrependimento a redenção não pode emergir.
- Não sofreras a corrupção dos mortais: erradique tal degeneração desde a raiz.

Iniciação: Muito dos seguidores do caminho são escolhidos por seus mestres antes sequer de serem abraçados. Espera-se que os iniciados “ajudem” aos mortais somente sob a supervisão de seus mentores até que se tornem verdadeiros membros do caminho. Ainda assim, se espera que sejam auto-suficientes, judiciosos e que possuam a habilidade necessária para superar uma serie de exames que os seus mestres os submeteram enquanto os instruem nos princípios do caminho. Uma vez que estas tarefas se completem com eficácia e o Neófito supera o seu primeiro momento de iluminação, se iniciará em uma cerimônia que é uma versão pervertida do batismo.

Organização: Os professores do Caminho da Noite eram os sacerdotes ou ocuparam outros postos religiosos em suas vidas mortais, por isso que mantém esse ar de autoridade espiritual em suas vidas. Estão convencidos de serem amaldiçoados e gozam deste estado, de forma que as suas cerimônias religiosas e sermões são dotados de uma paixão feroz, agitada e freqüentemente perigosa. Os modelos de conhecem pelo título de Anjos Caídos e os iniciados são acólitos. Os membros referem-se como irmãos e irmãs. O caminho é dotado de uma ordem hierárquica em que se espera que os que estão em baixo prestem reverência ao que estão por cima; respeito que se manifesta ao dirigir-



se aos superiores como “pai” e “mãe”.

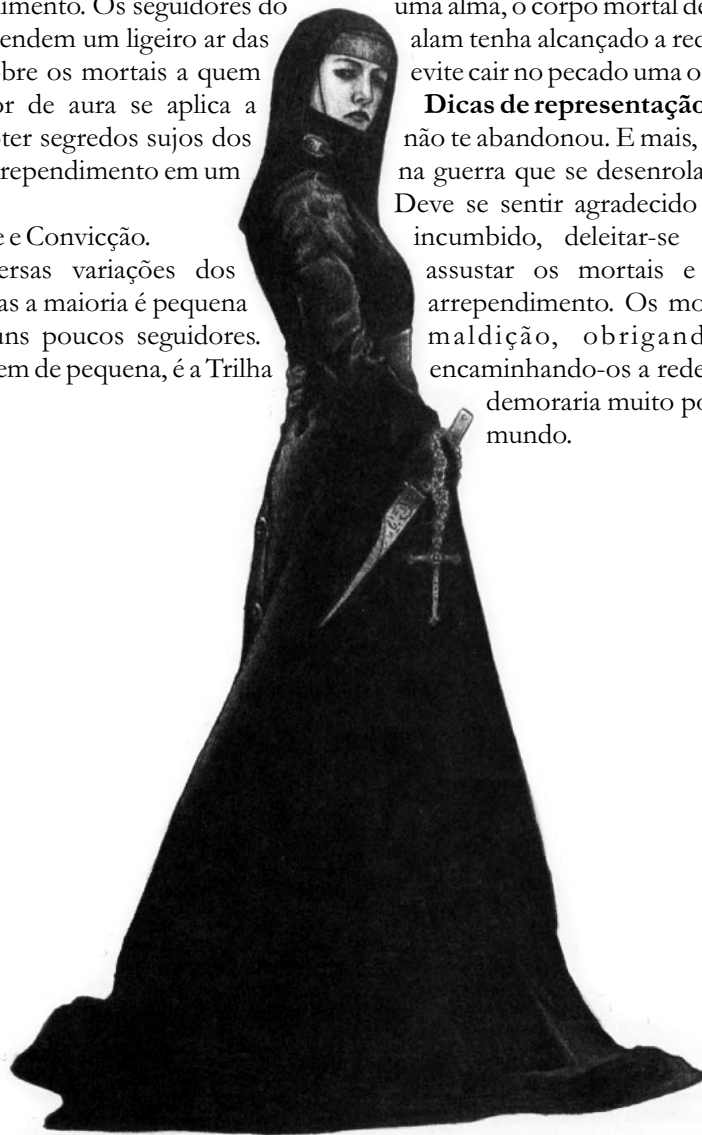
Aura: Culpa e arrependimento. Os seguidores do Caminho da Noite desprendem um ligeiro ar das emoções que evocam sobre os mortais a quem castigam. O modificador de aura se aplica a todas as tentativas de obter segredos sujos dos outros ou para inspirar arrependimento em um pecador.

Virtudes: Autocontrole e Convicção.

Trilhas: Existem diversas variações dos preceitos do caminho, mas a maioria é pequena e conta somente com uns poucos seguidores. Uma das mais notórias além de pequena, é a Trilha da Morada Divina.

Os membros desta trilha acreditam que para salvar uma alma, o corpo mortal deve ser destruído tão logo a alma tenha alcançado a redenção, de tal forma que se evite cair no pecado uma outra vez.

Dicas de representação: Deus te amaldiçoou, mas não te abandonou. E mais, ele te concedeu uma tarefa na guerra que se desenrola entre o Céu e o Inferno. Deve se sentir agradecido pelo trabalho de que foi incumbido, deleitar-se com a habilidade para assustar os mortais e conseguir assim o seu arrependimento. Os mostre o que é a verdadeira maldição, obrigando-os a confessar e encaminhando-os a redenção. Sem você, o pecado demoraria muito pouco para se aproximar do mundo.



HIERARQUIA DE PECADOS CONTRA A NOITE

Pontuação	Transgressão mínima	Fundamento
10	Investir muito tempo nos assuntos dos Cainitas.	Não permita que algo te distraia de teu trabalho.
9	Sentir arrependimento por suas ações.	És um amaldiçoado. Somente os mortais se beneficiam do arrependimento.
8	Matar qualquer mortal sem ter obtido uma confissão primeiro.	Nenhum mortal deveria ser exterminado sem que se brinde a oportunidade de libertar a sua alma do peso do pecado.
7	Tentar “salvar” um Cainita.	Os vampiros estão condenados; não perca seu tempo com eles.
6	Aceitar a superioridade de um Cainita alheio à hierarquia do Caminho da Noite ou outros membros de teu Clã.	Todos os vampiros são iguais perante o Senhor.
5	Matar um pecador por qualquer outra razão que não seja autodefesa.	Os pecadores mortos não podem se arrepender.
4	Tratar de salvar um pecador empregando meios distintos a dor e sofrimento.	Somente a dor e o sofrimento podem expiar os pecados e dar espaço ao verdadeiro sentido de culpa.
3	Permitir a corrupção dos mortais.	O Inferno não deve dominar a alma mortal.
2	Abraçar um pecador que, ainda assim é capaz de sentir arrependimento e redenção.	Somente deveis abraçar os irredimíveis; os demais deveriam ter uma oportunidade para salvar-se.
1	Provocar a corrupção de um mortal.	Deves salvar as almas, não condena-las.

CAMINHO DO PARADOXO

Via Paradoxi

Há vários relatos contraditórios sobre o propósito do Caminho do Paradoxo. Alguns surgem de um dos preceitos do caminho: manter as verdadeiras intenções ocultas, de tal forma que se possa atuar com liberdade. Os seguidores deste caminho acreditam que se outros soubessem o que eles esperam conseguir, não poderiam desempenhar as suas tarefas.

Aqueles que seguem o Caminho do Paradoxo estão convencidos de que todos os mortais têm um propósito de ser (alguns chamam isso de *Svadharmā*). Quando se abraça um ser humano, ele sai do ciclo da vida e da morte e, portanto, se separa de seu destino. Se não encontra novas motivações, se converterá em um simples dreno de *maya*, o tecido ilusório do que compõe o universo.

Os seguidores do Caminho do Paradoxo acreditam que sua missão consiste em conduzir os Cainitas e mortais vagabundos a recuperar seus propósitos. Não ensina qual é a trilha, mas examinam, empurram, alienam e impulsionam os sujeitos para que se realizem. Estão seguros de que todos aqueles conscientes do objetivo do caminho não poderiam ser guiados com delicadeza para a compreensão de seu destino, de modos que usam ilusões, embustes e engodos para esconder suas intenções dos demais. Muitos deles empregam tais

técnicas em seus “ensinamentos” também.

Sua reputação de assassinos de Cainitas os precede, ainda que somente a mereça de maneira parcial.



Ocasionalmente quando um Cainita obstinado despreza o sentido de sua causa ou elude de maneira repetida a intenção dos demais em completar seus destinos, ele é considerado um dreno inútil de *maya*. Quando isso ocorre, um seguidor do Caminho do Paradoxo executará o Cainita ofensor, sempre e que o fizer não influirá negativamente em seu destino.

Todos os membros do caminho consideram que são uma seita diminuta de fanáticos, incluindo entre eles os Ravnos que a fundaram. Devido a sua certeza de que ao abraçar uma pessoa ela se isenta do ciclo de seu destino, abraçam somente depois de considerar cuidadosamente e quando acham que se trata de um caso necessário. Ainda assim, abraçam estritamente dentro de sua linhagem familiar.

O caminho tem normas estritas que proíbem o assassinato de seres humanos; os seguidores acham que exterminar um sujeito que talvez não tenha completado o propósito de sua existência é um pecado gravíssimo.

Os membros deste caminho acreditam que matar um vampiro que não tenha encontrado ou alcançado ainda seu propósito não seja um grande pecado, reduzir a não-

vida de um Cainita não estabelece um grande pecado como assassinar um mortal, visto que tecnicamente o vampiro não faz parte do ciclo do universo.

Poucos seguidores empregam os preceitos do caminho como desculpa para matar ou molestar vampiros e humanos, embora eles freqüentemente façam isso. Diferente dos membros do Caminho do Sangue, os do Paradoxo preferem não interferir entre si.

A maioria dos partidários acredita que seu destino reside em mostrar aos demais seus propósitos definitivos e farão o que puderem para isso. Alguns mentem, enganam e roubam para financiar suas importantes tentativas. Outros fazem o que podem para trabalhar dentro dos limites da honra. Os Mentirosos são muito independentes; característica que se manifesta na ampla gama de subterfúgios que empregam para alcançar o mesmo fim.

Alcunha: Mentirosos.

Princípios do Paradoxo:

- Guie os outros para que encontrem o propósito de seu ser.
- Os Cainitas e mortais devem alcançar por si mesmos a realizações de seu destino.
- Execute aqueles que neguem completamente a aceitar seus propósitos ou que evitem que outros sigam os seus.
- Você não tem direito de exterminar aqueles que não tenham finalizado a sua tarefa, a menos que se negue a fazê-lo.
- Mantenha na sombra da dúvida suas verdadeiras razões; somente ao fazê-lo poderá atuar com liberdade.

Iniciação: Os Cainitas deste caminho são impelidos a abraçar somente quando absolutamente necessário e somente os membros de sua linhagem familiar. Podem abraçar aqueles mortais que tenham completado seus destinos e quando necessitem de mais ajuda: quando percebem que suas existências estão a ponto chegar ao fim ou quando a quantidade de trabalho é excedente e tem caráter de urgência.

Os iniciados são ensinados mediante exemplos; os mentores os obrigam a acompanhá-los como ajudantes ou observadores. Esta exploração tem o propósito de transmitir ao Neófito e a vítima certas lições. Essa lição exemplar pode freqüentemente conduzir o discípulo para seu momento de iluminação, em que se nota que seu destino pessoal também é o de guiar os indivíduos para suas motivações.

Organização: O Caminho do Paradoxo é extremamente desorganizado. Os conhecimentos e a compreensão são transmitidos de Senhor para Neófito. Alguns seguidores se transformam em mestres devido à capacidade que tem para assimilar a sua tarefa ou por sua



habilidade sublime para levá-la a cabo, mas esta categoria descansa sobre tudo nos rumores e na reputação, mais do que numa posição explícita. Os modelos do Caminho do Paradoxo não somente empurram os indivíduos para seus destinos, mas como o fazem com uma aptidão especial e com estilo, de um modo que se transforma em uma boa narração. Quando os membros deste caminho se reúnem, é certo que festejarão e narrarão muitas histórias: os Mentirosos apreciam muito estas ocasiões, pois elas os permitem serem eles mesmos.

Aura: Confiança. Os Mentirosos estão seguros de quem são e estão no lugar e momento certo de que devem, fazendo o que devem fazer e assim o demonstram. O modificador de aura se aplica a todos os meios para manipular ou liderar os outros.

Virtudes: Autocontrole e Convicção.

Trilhas: O Caminho Leste do Paradoxo é muitíssimo mais religioso que o Caminho Oeste. Como seu homólogo oeste, se adere a uma tradição de iluminação através da fraude. Mas enquanto o oeste acredita que os Cainitas são redimíveis, o leste entende que uma vez que compreendam a verdade do que são, devem ser destruídos.

Dicas de representação: Trabalhas para o universo, conduzindo as pessoas para o sentido de suas existências. O guia para seus propósitos, orquestrando as circunstâncias que os ensinem o que devem aprender. Iras e farás o que desejas, tramando, planejando e elaborando cada lição com mais talento que a anterior.

És um artesão e praticas a tua arte no mundo que o rodeia. vida de um Cainita não estabelece um grande pecado como assassinar um mortal, visto que tecnicamente o vampiro não faz parte do ciclo do universo.

Poucos seguidores empregam os preceitos do caminho como desculpa para matar ou molestar vampiros e humanos, embora eles freqüentemente façam isso.

Diferente dos membros do Caminho do Sangue, os do Paradoxo preferem não interferir entre si.

A maioria dos partidários acredita que seu destino reside em mostrar aos demais seus propósitos definitivos e farão o que puderem para isso.

Alguns mentem, enganam e roubam para financiar suas importantes tentativas.

Outros fazem o que podem para trabalhar dentro dos limites da honra.

Os Mentirosos são muito independentes; característica que se manifesta na ampla gama de subterfúgios que empregam para alcançar o mesmo fim.

Alcunha: Mentirosos.

Princípios do Paradoxo:

- Guie os outros para que encontrem o propósito de seu ser.
- Os Cainitas e mortais devem alcançar por si mesmos a realizações de seu destino.
- Execute aqueles que neguem completamente a aceitar seus propósitos ou que evitem que outros sigam os seus.
- Você não tem direito de exterminar aqueles que não tenham finalizado a sua tarefa, a menos que se negue a fazê-lo.
- Mantenha na sombra da dúvida suas verdadeiras razões; somente ao fazê-lo poderá atuar com liberdade.

Iniciação: os Cainitas deste caminho são impelidos a abraçar somente quando absolutamente necessário e somente os membros de sua linhagem familiar. Podem abraçar aqueles mortais que tenham completado seus destinos e quando necessitem de mais ajuda: quando percebem que suas existências estão a ponto chegar ao fim ou quando a quantidade de trabalho é excedente e tem caráter de urgência.

Os iniciados são ensinados mediante exemplos; os mentores os obrigam a acompanhá-los como ajudantes

HIERARQUIA DE PECADOS CONTRA O PARADOXO

Pontuação	Transgressão mínima	Fundamento
10	Não se rebelar contra as convenções sociais restritivas.	Estas estruturas impedem que as pessoas busquem seus feitos.
9	Falar da sua tarefa de executar um Cainita teimoso que se nega a compreender o seu destino.	Os vampiros que não podem se adaptar a suas novas motivações não devem prosperar amenizando o ciclo.
8	Abraçar fora da linhagem familiar.	Somente tua carne e sangue podem compreender completamente teu lugar no universo.
7	Permitir que seus objetivos conheça as tuas intenções.	Não poderá realizar sua tarefa adequadamente se entenderem o que esta acontecendo.
6	Falar na tarefa de executar um Cainita que empeça repetidamente que os seres humanos trabalhem para alcançar seus fins pessoais.	Os vampiros não devem contaminar o ciclo conscientemente.
5	Permitir que aqueles que não seguem o caminho interfiram no seu verdadeiro eu.	Somente agindo nas sombras poderás exercer seu propósito.
4	Destruir um companheiro de caminho.	Não és o guardião de teu irmão e não podes decidir como tens que manejar teu destino.
3	Assassinar um humano que não tenha completado seu destino por qualquer razão que não seja a autodefesa.	Não tens o direito de interferir no destino dos mortais.
2	Abraçar sem necessidade, deixando-se levar pelo desejo pessoal ou fazê-lo sem consideração.	Separar alguém do ciclo é uma ação severa que não deve ser realizada com desprezo por razões equivocadas.
1	Acreditar que qualquer outro é superior a ti.	A vontade de um senhor interfere na necessidade de que complete os teus fins.

CAMINHO DA SERPENTE

Via Serpentis

O Caminho da Serpente é uma religião no sentido mais puro da palavra; não é uma simples filosofia ou uma forma de não-vida. Os partidários deste caminho são devotos do grande Deus Set, e lhe prestam homenagens e orações. Abraçam seus valores, tentam converter outros em seu nome e lutam contra os seus inimigos.

Conhecidos como Tentadores, os seguidores do Caminho da Serpente acreditam que o Deus egípcio Osíris abusou imensamente de seu poder e que a maioria das estruturas sociais estão impostas somente para perseguir os fins desta entidade. Almejam liberar as pessoas das correntes de Osíris, permitindo-lhes que governem a si mesmos como é de seu direito. Não acreditam em nenhum outro interesse que não seja o de auto promover-se. As únicas emoções “autênticas” são aquelas que se destinam a satisfazer a si mesmos. Em seu mundo ideal cada pessoa veria somente os seus próprios interesses, ao invés de condenar as ações de seus irmãos.

Os Tentadores acreditam que a maioria das religiões perseveraram numa tentativa de subjugar os seus seguidores, particularmente aquelas que regulam de maneira estrita a moralidade. O sistema feudal impede que as pessoas de notarem o seu potencial e os priva de liberdade. Os membros do Caminho da Serpente estão convencidos de que os mortais deveriam confiar somente em si próprios e viver ou morrer segundo suas habilidades. Não deveriam ser leais a nenhum Rei, Papa ou Príncipe Cainita, nem os deveriam resgatar quando fracassam no trabalho de cuidar de si mesmos.

As exceções a esta norma são aquelas instituições que os ajudam a espalhar a intranquilidade e a corrupção. Por exemplo, muito dos Tentadores apoiarão o Império Romano durante algum tempo. Alguns optam por corromper diretamente as instituições, ao invés de minar os seus ideais, alegando que uma fundação corrupta pode estender a oposição com uma velocidade muito maior que a de um indivíduo. Outros acreditam que tais ações não concluem mais do que o emprego das ferramentas do Osíris e que todas as tentativas para administrar estas criações de sua oposição contra eles não fará se não contaminar os objetivos dos Tentadores.

Os membros do Caminho da Serpente entendem que os indivíduos podem se libertar somente se explorarem e compreenderem os seus desejos. O vício e a luxúria são naturais; não é somente aceitável, e sim recomendável que um atue movido por seus interesses e não pelos da sociedade. O prazer existe para ser desfrutado, não eludido. A razão de ser da carne é a de satisfazê-la, não rechaça-la.

A corrupção não é mais do que um sinônimo de liberdade e a “maldade” é uma ferramenta, não um fim. A virtude e a moralidade tradicional não são prisões, uma servidão consentida ou uma medida abusiva de regência.

Alcunha: Tentadores.

Princípios da Serpente:

- Seja devoto a Set e recorra a seus ensinamentos com reverência, pois vários o esqueceram e a sua grande causa.
- Derrube a lei mediante a qual Osíris abusa de seu poder.
- Ajude aos outros a realizar os seus anseios, pois somente o desejo os libertará.
- Una riquezas e influência pessoal, pois estas são as ferramentas da força e da sedução.
- Abraça somente os merecedores de servir a Set, de tal forma que não degrade a sua memória.

Iniciação: A iniciação de um novo seguidor do Caminho da Serpente é um ato de devoção que se prolonga durante anos ou inclusive décadas antes de estar completo. A maioria dos discípulos começa sendo os objetivos da sedução dos Tentadores; em muitos casos, o Corruptor já tem uma idéia vaga sobre porque o sujeito em questão é diferente dos demais. Se o alvo cede frente a sua depravação, mas não ocorre mais nada, então não é mais do que um formoso presente para Set. Mas se vai mais além, se começar a entender que existe um motivo e um significado para os seus vícios, se desejar fazer-se compreender isso e a outros indivíduos, então o seguidor saberá que escolheu adequadamente. Se o puder convencer a adorar a Set, então o Cainita o abraçará. Devido ao prolongado processo de eleição e eliminação, qualquer que tenha sido abraçado por um partidário do Caminho da Serpente é, além de um Neófito, um iniciado no caminho; os dois processos se entendem como um só.

Organização: Um punhado de anciões, conhecidos como Hierofantes, guia o Caminho da Serpente. Asseguram transmitir os decretos de Set a seus seguidores e esperam que todos os Tentadores os obedeça. Porém, algumas demonstrações de rixas políticas e desavenças entre os Hierofantes têm levado alguns membros jovens a duvidar de suas intenções. Espera-se que todos os Cainitas do caminho possuam as mesmas necessidades que seus Senhores e mantenham a memória de seus mestres vivos acaso eles tenham sido destruídos. À parte destas mínimas obrigações, os Tentadores devem servir somente a si mesmos e aos planos de Set.

Aura: Devoção. Os Tentadores dirigem todas as suas



ações a servir adequadamente a seu Deus. O modificador de aura os ajuda em todas as tentativas para convencer novos indivíduos a sua religião e nos testes para resistir aos poderes de outras ideologias.

Virtudes: Convicção e Instinto.

Trilhas: A degenerada Trilha de Typhon começou a pregar a maldade e corrupção como seu próprio fim ao invés de como uma ferramenta para obter a liberdade. Fortuitamente, a queda de Constantinopla, um dos núcleos desta heresia, reduziu notavelmente aqueles que crêem em tais coisas. O lento crescimento da Trilha da Subversão explica que somente mediante a corrupção das instituições em grande escala, para liberar as pessoas. Não obstante, dá-se pouca credibilidade a esta decepção que toca a heresia.

Dicas de representação: Cada uma de suas ações são uma dádiva para Set; cada uma das palavras que pronuncias é uma oração. Não descansaras até que tenha liberado tantas pessoas quanto puder dos grilhões cruéis de Osíris. Se também desfrutar do processo, qual é o problema? O poder e o dinheiro lhe ajudam a cumprir com teus objetivos. Se não experimenta o prazer, não poderá compreendê-lo suficiente para seduzir os outros. Terás o cuidado de não permitir que outros levem a sua mensagem; o equilíbrio e o conhecimento de si mesmo tem sido sempre seu lema.



HIERARQUIA DE PECADOS CONTRA A SERPENTE

Pontuação Transgressão mínima

- | | |
|----|--|
| 10 | Fracassar na hora de ter rédea solta para tuas necessidades quando estas não interferem no teu trabalho. |
| 9 | Permitir que teus desejos o domine quando interferirem com tua devoção a Set. |
| 8 | Falhar na hora de acumular riquezas e influência. |
| 7 | Fracassar na tentativa de estender a revelação de Set entre os mortais. |
| 6 | Fracassar na tentativa de incitar os mortais para que se libertem das presas de Osíris. |
| 5 | Abusar de um carniçal. |
| 4 | Apoiar a lei de qualquer maneira. |
| 3 | Submeter qualquer outro vampiro ao pacto de sangue. |
| 2 | Abraçar alguém que não seja devoto a Set. |
| 1 | Fracassar na tarefa de recordar a Set e ser devoto. |

Fundamento

Deves entender o desejo para poder ensiná-lo depois.

Os desejos são ferramentas para alcançar o fim, não o fim em si mesmo.

Cada um dos artesãos deve reunir as ferramentas de sua vocação.

Se esquecer teu nome, deixará de existir.

Teu trabalho é mais importante que qualquer outra coisa, salvo tua devoção a Set.

Teus sacerdotes e discípulos são uma dádiva de Set.

Osíris é o inimigo de Set e não debes fazer nada para ajudá-lo.

Usar a essência de Set para vincular-se a outro vampiro vai contra a liberdade que defende.

Somente aqueles que o merecem poderão beber do rio que há entre a vida e a morte.

O que fazes não significa nada sem tua adoração





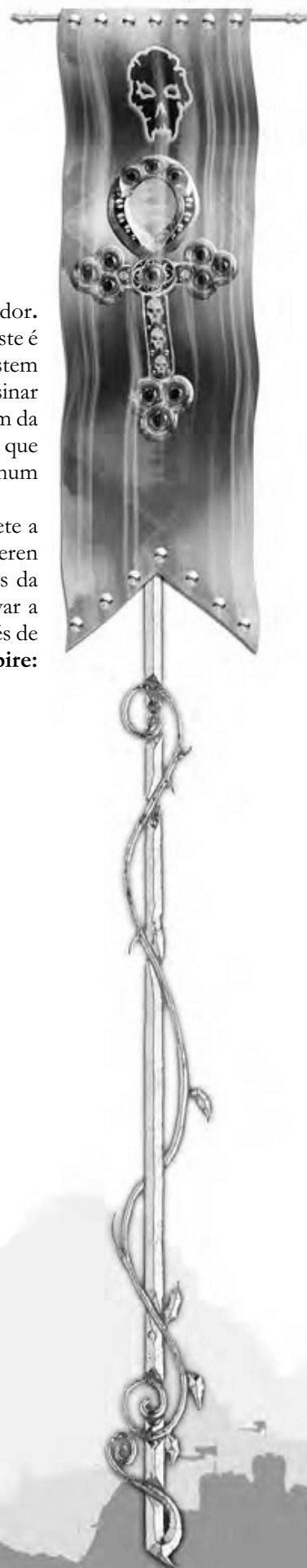
CAPÍTULO TRÊS: DISCIPLINAS

“Oh! É excelente ter a força de um gigante; Mas é irônico utilizá-la como um gigante”.

- William Shakespeare, Measure for Measure

As seguintes Disciplinas são parte das linhagens de sangue presentes no Companheiro do Narrador. Estas Disciplinas são salvaguardadas com zelo, inclui até mesmos talentos Lasombra e Ravnos. Este é uma característica comum entre as linhagens de sangue de menor numero; por exemplo, subsistem somente uns poucos Lhiannan em toda a Europa e são os únicos que podem aprender ou ensinar Ogham. Por isso, pouquíssimos Cainitas conhecem esta habilidade. Menos ainda são os que sabem da existência das demais Disciplinas, o que complica mais as coisas. Os personagens principiantes que não sejam membros das linhagens mencionadas neste livro, não deveriam possuir a princípio nenhum nível destas Disciplinas, nem que sejam Caitiff.

A diferença das praticadas pelos treze Clãs, algumas Disciplinas das linhagens de sangue reflete a Maldição de Caim sobre os Antediluvianos ou a de Deus sobre Caim. Salvo algumas exceções (Valeren e daimonion), estas Disciplinas foram elaboradas pelos Matusaléns séculos ou milênios depois da Grande Inundação e são muito especializadas. O uso abusivo de qualquer Disciplina pode levar a Progenie a sua desumanização, mas este inconveniente se traduz como um mal-estar geral ao invés de ter efeitos específicos como os descritos nas numerosas resenhas sobre Disciplinas no **Vampire: Dark Ages**.



O SEGREDO DAS DISCIPLINAS

Ainda que a maioria dos Clãs exerça o silêncio no que se refere ao alcance dos poderes com que dotam as suas Disciplinas, as linhagens de sangue das que estamos falando são muito melhores na hora de guardar seus segredos. O que resulta limitar o campo de atuação de seus membros, de tal forma que asseguram que suas crias e iguais não compartilhem os enigmas do Clã a outros Cainitas. Nesta idade das trevas, os praticantes de Disciplinas como o Abombwe são um benefício que as linhagens menores não podem deixar perder-se.

Levando isso em consideração, recomendamos energicamente que a regra opcional que consta no **Vampire: Dark Ages**, quando lidares com linhagens menores. Para aqueles que não tenham a mão este livro, a idéia principal é que a Disciplina não possa distanciar-se mais de um passo do membro da linhagem da qual é nativa. Por exemplo, Robert é um Baali que ensina Daimonion a Jervais, um Tremere, mas este último não pode ensiná-la a mais ninguém. Inclusive os Narradores que não se mostrem dispostos a seguir a regra com as Disciplinas dos treze Clãs, deveriam emprega-la com as linhagens menores.

ABOMBWE

Qarakh olhou com cautela a sombria criatura enquanto se rodeava um ao outro. Seu olfato o dizia que aquele ser estava morto, um cadáver ambulante como ele, mas não mostrava nenhum dos sinais habituais; não havia rastros de frenesi sanguíneo enquanto se analisavam mutuamente. Qarakh lhe mostrou os dentes e grunhiu, tratando de provocar uma reação previsível na Besta do homem, mas foi inútil. Qarakh teria que brigar com ele para averiguar quem era o dominava.

O Abombwe é a Disciplina dos vampiros Laibon que habitam as terras do sul do Egito. Os Laibon, como muitos outros residentes das tenebrosas regiões que se estendem além de Constantinopla, não seguem os mandamentos de Cristo, nem respeitam os ditames da Igreja Mãe. Em seu vocabulário não figuram os preceitos do pecado ou redenção e por isso são selvagens... ou isso é o que dizem os vampiros europeus.

Os Cainitas europeus tendem a simplificar excessivamente as crenças dos Laibon, mas acertam em uma coisa: os Laibon passam as noites mais próximos a suas Besta que os demais vampiros. Não contemplam a sua identidade como algo separado da Besta; abraçam suas naturezas violentas quando chega o momento dos terríveis derramamentos de sangue e o dominam quando precisam raciocinar. Os Laibon aceitam a Besta como uma parte de si mesmos, ao invés de acreditar se tratar de uma influência maligna que devem combater. Como resultado disso, os Laibon conhecem muitíssimo melhor os caprichos de suas Bestas que os vampiros europeus. Utilizam este conhecimento para influir sobre suas próprias naturezas duais, assim como as Bestas de

outros Cainitas. Abundantes rumores dizem que os progenitores dos modernos Laibon ensinaram esta habilidade aos vampiros Cataios (veja *World of Darkness: Blood & Silk*), mas esta história são apócrifas.

Os Laibon encontram muita dificuldade em ensinar Abombwe aos vampiros europeus, porque muito poucos aceitam as suas Bestas para compreender por completo esta Disciplina. Os seguidores do Caminho da Besta parecem ter mais facilidade para aprendê-la do que os outros vampiros.

• A COMUNICAÇÃO DO PREDADOR

A Besta dos Laibon é parte de sua existência noturna; é de alguma maneira primordial, a força mais vital de sua não-vida. Não cresce simplesmente no seu inconsciente; constitui a parte básica, animal e brutal de sua consciência. Como consequência, os Laibon estão muito além daquelas criaturas que lutam para suprimir ou dominar suas naturezas divididas, aqueles que sentem a suas Bestas como entidades separadas. Estes seres emitem um ruído de fundo no ambiente noturno. O som afeta os equilibrados Laibon, que dedicam a sua natureza brutal a encontrar a fonte do conflito. Os Laibon que viajam atravessando territórios desconhecidos, empregam freqüentemente esta habilidade; os ajuda a evitar confrontos incômodos e a encontrar os chupadores de sangue locais.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue (um se for um personagem distinto ao Clã Laibon) e testa Percepção + Sobrevivência (dificuldade 6). Se obtiver êxito, pelo resto da cena, o personagem será capaz de detectar outras Bestas a distancia (geralmente aquelas que se encontram dentro de sua linha de visão, mas as que desprendem fortes aromas ou uivem freneticamente deveriam ser óbvias). Não somente os Cainitas possuem a Besta, mas também lupinos, fantasmas, fadas selvagens e inclusive mortais embrutecidos podem chamar a atenção de um Laibon.

Se o jogador obtiver três sucessos ou mais, o personagem poderá detectar vagamente a força das Bestas mais próximas. Talvez o Narrador deva informar ao jogador sobre se uma Besta é mais forte que seu personagem (com uma pontuação de caminho menor), mais ou menos igual ou mais fraca (com uma pontuação de caminho maior).

•• DOMAR A BESTA

Como o espírito de um Laibon é uma combinação de razão e Besta, ele pode dominar com sensatez suas necessidades físicas e converter o poder de seu frenesi em uma ferramenta. As partes brutais de sua personalidade o dão uma injeção de adrenalina, o que melhora consideravelmente sua destreza física de varias formas. Porém, ao submergir a sua natureza racional, o Laibon corre o risco de entrar em um frenesi incontrolável.

Sistema: O personagem deve concentrar-se por um turno. O jogador testa Autocontrole ou Instinto (o que for mais apropriado) contra uma dificuldade de 5. para cada sucesso, o jogador recebe um dado de bônus que poderá usar em qualquer ação física durante o resto da cena. Os bônus se perdem quando gastos. Por exemplo, se o jogador consegue três sucessos, poderá somar um dado a três ações independentes, dois dados a uma ação e um terceiro a outra, ou três a mesma ação. Nos casos em que os personagens optam por executar ações múltiplas em um turno, os dados se aplicam de forma individual as jogadas de dados. Primeiro tira-se a penalidade habitual por ações múltiplas e logo se soma o bônus aos movimentos individuais.

O personagem que desperta a sua natureza brutal arrisca-se a entrar em frenesi. Neste caso, o jogador deverá realizar um teste imediato para resistir ao frenesi (dificuldade 6). Os dados de bônus continuam ao seu alcance, inclusive ainda se o personagem se deixe levar pelo frenesi.

... ASSOBIAR À BESTA

O Laibon podem perceber a dissonância das criaturas que possuem a Besta (Cainitas ou outras criaturas, como descrito na epigrafe da Comunicação com o Predador). Sua compreensão sobre este aspecto do espírito Cainita lhe concede a capacidade de convocar outras Bestas (ou sua própria natureza brutal) para o exterior.

Sistema: O personagem deverá assobiar, cantar ou sussurrar durante um turno. O jogador realiza um teste de Manipulação + Representação (dificuldade 7). A vítima pode resistir com um teste de Coragem (dificuldade 7). Se a vítima ganha ou empata se sentirá incomoda durante a cena e sofre um dado de penalidade em todas as ações que se dirijam ao Laibon; sua dificuldade para resistir ao frenesi e o Rotschreck também decrescem em um ponto durante a cena. Se a vítima fracassa, deverá afastar-se imediatamente do Laibon; não é Rotschreck, mas sim uma fuga cautelara. Se por alguma razão o objetivo não puder evitar a presença do personagem, entrará em Rotschreck.

Se o personagem usar o poder sobre si, não precisará de nenhum teste; sucumbirá ao rapidamente ao frenesi, aproveitando-se dos benefícios que este tem (ver **Vampire: Dark Ages**).

.... CANALIZAR A BESTA

Igual a Domar a Besta, permite aos Laibon dirigir uma pequena porção do poder da Besta para melhorar o seu rendimento, este poder o concede a capacidade de canalizar a energia brutal para diferentes partes do seu corpo, o que influi notavelmente em sua habilidade para desenrolar certas ações específicas.



O Laibon pode decidir em que parte do seu corpo quer canalizar a natureza bestial quando a ativa.

Sistema: O jogador investe três pontos de sangue (dois se não é um Laibon) e decide em que parte do corpo quer canalizar a Besta. A área fica protegida com vitae negra e rígida, e obtém os benefícios que são descritos abaixo. Todos os efeitos se prolongam durante uma cena, a menos que se determine o contrário. Prosperam os rumores que dizem que os anciões da linhagem Laibon conhecem usos ainda mais perversos e devastadores para este poder.

Mãos: Os danos produzidos são agravados.

Corpo: Os Atributos Físicos aumentam em dois pontos cada, durante uma cena.

Garganta: O personagem poderá rugir. Todos os que se encontram próximos a ele terão que realizar testes de Coragem (dificuldade 9 para mortais e 8 para seres sobrenaturais). Os mortais que fracassem no teste fugirão; os seres sobrenaturais ficam debilitados e suas paradas de dados são divididos à metade.

Pés: O dano produzido pelos pés é agravado. Por isso, o personagem poderá golpear o solo com uma força inconcebível, o que provocará abalos violentos que obrigará a todos que se encontram em um raio de um a três metros a realizar um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 7) ou cairão de bruços. Os tremores duram tanto tempo quanto o personagem golpeie o solo.

..... TOMAR A PELE

Um Laibon com esta habilidade pode adotar a forma de quase qualquer criatura, sempre que banhar a sua própria natureza com a da Besta que a criatura tem. Desafortunadamente, para o objetivo, a única maneira de fazê-lo é matando-a para que o Laibon se banhe com seu sangue. Uma vez completado o processo, o personagem pode perceber a natureza autêntica da casca física e impele a sua carne a retorcer-se, expandir-se e comprimir-se até igualá-la.

Sistema: O personagem poderá adotar a forma de qualquer criatura que mate, sempre que reúna certas condições. Em primeiro lugar deverá mata-la ele mesmo: pode receber ajuda, mas deverá ser ele quem dará o golpe mortal. Em segundo lugar, a criatura deverá ser uma predadora: nenhum Cainita pode adquirir a forma de um animal ruminante ou herbívoro. Terceiro, o ser deverá ter pelo menos um ponto de sangue após a sua morte (isso significa que a vítima não poderá ser pequena como morcegos, nem mortais ou vampiro ao qual tenha os sugado sangue). Para terminar, o Laibon deverá ensopar-se com o sangue restante (que deve estar fresco).

A transformação dura tanto tempo quanto o personagem deseje. Tomará cada um dos melhores Atributos Físicos da criatura ou os enquanto estiver neste estado. A troca se aplica aos Atributos de Percepção e Aparência (este último quando rouba a

forma de um ser humano ou um ser de aspecto humanóide), mas não os Atributos Mentais ou Sociais.

Adota sua forma e tamanho, sua aparência exata e suas características físicas gerais. Entre elas incluem-se garras, sentidos melhorados, mas não mágicos e asas. Em todo caso, não obterá as habilidades sobrenaturais.

O personagem pode servir-se desta habilidade com seres sobrenaturais como vampiros, lupinos e fadas; mas não com criaturas insubstanciais como espíritos ou fantasmas. As capacidades como mudar de forma, as Disciplinas e outros dons mágicos estão fora do alcance deste poder.

..... • O DOMÍNIO DO PREDADOR

Neste nível de poder, a síntese mística do Laibon com sua Besta o eleva até a posição de senhor das Bestas. Se encontrar com uma Besta específica (veja a Comunicação do Predador), poderá tentar dominá-la. Se não conseguir, o indivíduo estaria subjugado quase por completo.

Sistema: O jogador realiza um teste de Manipulação + Coragem; a dificuldade depende da força do objetivo. Se ele for mais fraco (quer dizer, mortais ou animais) a dificuldade é 5. Se tem a mesma força mais ou menos (uma geração ou idade próxima ao do Cainita, um lupino ou outro ser sobrenatural com habilidades físicas comparáveis as do Laibon), a dificuldade é 6; se for mais forte, a dificuldade é 7. O alvo pode testar seu Autocontrole ou Instinto para dominar a sua Besta e resistir ao poder; sua dificuldade segue uma ordem inversa a anterior por exemplo, se este possuir uma força maior, terá a dificuldade de 5.

Se o Laibon tiver um número de sucessos maiores do que sua vítima, esta terá que obedecer-lhe sempre que o primeiro o ver. O objetivo terá que permanecer ao alcance da vista durante a duração deste poder. A servidão estará dotada de um caráter lúgubre e mal humorado, a vítima não será leal nem sentirá nada positivo pelo Laibon. E o efeito cessa quando o alvo escapa ou o ataque.

DAIMONION

Rosamund deslizou pelo campo como um fantasma... se acaso os fantasmas vestissem brocados e encaixes. De nada lhe serviria chegar muito mais tarde a sarau do Príncipe, de modo que quando a roda da carruagem se rompeu, Rosamund agarrou suas saias e as levantou parcialmente e percorreu a distancia restante a pé. Acreditou ver as luzes de seu destino mais adiante quando, de repente, escutou o gemido moribundo de um animal jovem emergindo de um bosque próximo. A curiosidade se antepôs a cautela. Ziguezagueando entre os delgados troncos em sua inadequada vestimenta, Rosamund tropeçou com uma cena saída de um pesadelo. Sectários envoltos em túnicas negras congregavam-se ao redor do corpo frio de uma jovem, a portadora da faca elevou o olhar; pronunciando umas palavras que Rosamund não pode

entender. Durante um momento, a mulher ficou paralisada pela beleza da voz que rompia a quietude silenciosa da noite. O terror a golpeou como uma onda e o cheiro de sangue; a imagem de rostos desconhecidos sob os capuzes... Fugiu, incapaz de suportar o que estava vendo.

Quando recuperou os sentidos, sem recordar exatamente o momento, seu vestido estava rasgado e seus sapatos perdidos. Enquanto buscava no céu algum sinal do amanhecer, somente podia pensar: "Mon Dieu, teria o diabo essa voz tão formosa?"

O Daimonion é uma Disciplina tenebrosa e temida, praticada somente pelos Cainitas mais censurados. Os Baali são quem a melhor dominam, havendo aprendido-a do fundador inominável que instituiu esta linhagem. Utilizam o Daimonion como uma ajuda em suas intrincadas missões; pervertendo e corrompendo os Cainitas e os mortais para que sirvam aos poderes sombrios.

Ainda que esta Disciplina possa ser empregada igualmente sobre Cainitas e mortais, os Baali concentram os seus esforços para perverter as almas mortais. Aos seus olhos, as almas dos Cainitas carecem de interesse para seus senhores obscuros ou sinceramente os vampiros não tem almas. Não é de se estranhar que os Baali se mostrem em desacordo neste ponto. Os Baali usam o Daimonion sobre um Cainita se precisar, mas como estes últimos já possuem instintos sinistros e uma fome malvada, a maioria dos Baali não tem que se esforçar muito para influir na alma de um vampiro.

O Baali que emprega o Daimonion experimenta um sonho incrédulo; sem importar se adora a Satan, a misteriosas entidades ctônicas ou a algum manequim da escuridão exterior, investe-se sangue ou Força de Vontade para ativar a Disciplina, em todo o caso, obtém durante um curto período os poderes de seus mestres sinistros. Isto pode leva-lo a sentir uma sensação fria e oca ou uma dolorosa e debilitante luz interior. Em poucas ocasiões a experiência é completamente agradável, ainda que os Baali se sentirão felizes sempre com a carícia de seu senhor.

• SENTIR O PECADO

Os cristãos honrados devem admitir que já pecaram e decepcionaram alguma vez a glória do Senhor. E quem melhor que um cruel pecador para conhecer as trilhas ocultas que a maldade sulca na alma? Os Baali usam este poder para descobrir as debilidades inatas e equívocos passados de suas vítimas. Muito raras às vezes em que ao invocar este poder, o Baali descobre uma fraqueza no objetivo que nada tem a ver com sua alma; quer dizer, um terreno de caça predileto ou a localização de um refugio. Os Baali entendem que estes momentos de obscura inspiração são dádivas de seus deuses profanos.

Os principiantes devem aprender a dominar este saber roubado sem outra ajuda do que senão a sua própria astúcia. Os membros mais experientes da linhagem

usam o que tem aprendido para manchar as almas de suas vítimas mediante o uso das permutações mais enérgicas da Disciplina.

Para empregar Sentir o Pecado não é necessário contato visual, mas o Baali terá que examinar atentamente o indivíduo (olhando-o de forma diabólica); a vítima e os que o rodeiam se olharão e possivelmente se ofenderão por esta análise indiscriminada.

Sistema: O jogador testa Percepção + Empatia contra uma dificuldade determinada pelo Autocontrole/Instinto da vítima + 4. O sucesso indica que o Baali descobre a fraqueza do objetivo.

O Narrador terá que ter bom censo para estabelecer qual é o alcance e importância da informação que tenha sido revelada ao personagem. De modo geral, um sucesso implica em muito pouca Virtude, uma Força de Vontade fraca ou ações recentes que violaram os princípios de seu caminho. Dois sucessos indicam um segredo bem guardado ou uma pequena trilha que segue; três sucessos descobrirão a natureza exata de uma Perturbação, um evento traumático de seu passado ou a entrada secreta para um refugio.

Os Baali poderão aprender mais de uma fraqueza quando usam este poder; o Narrador dividirá os sucessos como achar conveniente. Somente revelará uma fraqueza por turno e os segredos requerem turnos adicionais de concentração, mas não outros testes. Sentir o Pecado somente pode ser empregado uma vez por noite para cada vítima, não importando se o teste foi um sucesso ou uma falha. Se o Narrador desejar, o uso corrente em um mesmo sujeito poderia ter a dificuldade elevada.

• TEMOR DO VAZIO

Todas as criaturas temem o desconhecido. E os seres pensantes temem ainda mais. Quando o Temor do Vazio é usado, o vampiro inflama o terror instintivo com o poder de sua voz, canalizando a loucura que aguarda além a seus inimigos, uma experiência que poderia fazer com que os corações que não batem adoecer de pavor. Os pagãos e hereges (incluindo os Baali) não são imunes a este horrível pesadelo: é uma resposta primaria que nem o mais apaixonado pecador possa erradicar de sua psique.

O vampiro deverá falar, mas não é necessário que o faça em um idioma que seus interlocutores entendam. As palavras e a sintaxe não importam na hora de conceder a voz à essência do vazio; o som é mais do que o suficiente.

Sistema: Em primeiro lugar, o Baali terá que usar eficazmente o Sentir o Pecado sobre o alvo e na mesma cena, para averiguar qual é a melhor maneira de manipular os seus temores. O jogador testa Raciocínio + Intimidação contra a Coragem + 4 da vítima. Os mortais não podem resistir. A maioria das outras criaturas

sobrenaturais é que poderão, ainda que as entidades que deixam levar-se facilmente por emoções fortes, como as fadas e alguns fantasmas, poderiam não oferecer resistência se o Narrador achar oportuno. Se a vítima pode contrariar este poder, deverá realizar um teste de coragem contra a Força de Vontade do Baali. Um sucesso do Baali submete a vítima a um acesso de pânico, o que reduz em dois dados em todos os seus testes. Com dois sucessos, o vampiro entra em Rotschreck; as demais vítimas correm aterrorizadas. Três sucessos ou mais submetem o alvo a um estado catatônico. Todos os efeitos se estendem até o final da cena.

A onda de terror pode se espalhar por um numero indeterminado de sujeitos em uma ação, sempre que o Baali os estudar um a um com Sentir o Pecado.

... ESSÊNCIA DO SUBMUNDO

Aquilo que jaz no exterior de nosso mundo é, por natureza, contrario a tudo o que existe aqui. O Baali pode observar a fronteira entre os mundos e agarrar uma porção da escuridão oculta além da luz da Divina Criação e lança-la contra seus inimigos. Os resultados são incrivelmente destrutivos: a madeira transforma-se em cinzas, o metal se contorce e se recolhe e a carne viva ou morta se derrete.

A manifestação mais comum deste poder é a de uma bola de fogo negro que fede a enxofre, mas tem-se visto outras formas de destruição. Os sobreviventes contam que já viram enxames de estranhos insetos, relâmpagos de cores lânguidas ou ondas de força apenas perceptíveis. O mais provável é que as manifestações mais insólitas não tenham deixado testemunhas vivas que falem sobre elas. Os desgraçados que cruzaram com os Baali em mais de uma ocasião, falam que os mesmos indivíduos canalizam sempre um mesmo tipo de energia concreta.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue para criar um projétil que provoca um dado de dano agravado. O vampiro pode gastar pontos de sangue durante vários turnos para fortalecer o poder do ataque antes de libera-lo (por exemplo, um Baali de 10ª geração pode dedicar quatro turnos para elaborar um projétil que inflija quatro dados de dano).

Para acertar o alvo, o jogador testa Destreza + Ocultismo contra uma dificuldade determinada pelo alcance (um alcance curto para um projétil é de quinze metros). A vítima poderá esquivar-se. Uma vez lançado, a energia do projétil se dissipa após um turno. O dano é agravado e somente poderá ser absorvido por Fortitude.

Os Cainitas enfrentados com estes ferozes mísseis terão que realizar um teste de Rotschreck como fariam frente a uma fogueira de tamanho similar, ainda que normal. As manifestações da Chama do Mundo Interior como insetos, somente provocam testes de Rotschreck uma vez que o Cainita tenha sofrido os danos do poder

(dificuldade 8). Os edifícios, transportes e outras estruturas que sejam o alvo ou estão na trajetória do ataque, sofrem uma quantidade imensa de dano. Os resultados ficam a cargo do Narrador.

.... PSICOMAQUIA

Os devotos eruditos estudam a *Psicomaquia de Prudentius*. Investem horas incontáveis fazendo anotações de um poema religioso que relata uma guerra entre as virtudes e os vícios. Os eruditos ímpios dos Baali a estudam também, mas acreditam que se trata mais do que uma ferramenta alegórica. Quando um Baali busca os maiores enganos de sua vítima, conta com a possibilidade de insuflar-lhe uma vida demoníaca, convertendo o sujeito em um “herói” inconsciente na moral de seus pesadelos.

Sistema: Em primeiro lugar, o Baali terá que ser bem sucedido em Sentir o Pecado sobre o alvo na mesma cena, e depois se concentrar por um turno. O alvo testará a sua Virtude mais baixa (a dificuldade é a mesma que a Força de Vontade do Baali). Somente um sucesso é mais do que o suficiente para assegurar o ataque psíquico, mas o Baali poderá seguir acumulando-o nos turnos sucessivos. Falhar no teste situa o alvo frente a seu pior pecado (soberba, gula, avareza, ira, inveja, luxuria e preguiça são os sete clássicos, mas existem muitos outros que emergem por causa da *Psicomaquia* e em algumas obras literárias alegóricas e populares). O pecado se encarna em uma figura importante do passado da vítima: um parente que abusou dele, um amante depreciado, um nêmesis ferido ou (para alvos vampíricos) a manifestação da besta que se encontra em seu interior. Somente o alvo pode ver o assaltante espiritual, mas para ele é uma realidade sólida e dolorosa. Ainda assim, todas as perturbações que sofre se exteriorizam. Se tiver uma falha crítica no teste de Virtude, a vítima se vê completamente superada; entra em frenesi (se for possível) ou acaba sendo possuída pela representação do pecado e desenvolve uma perturbação parecida.

O atacante imaginário é um Npc em que se pode atribuir características equivalentes ou ligeiramente inferiores aos da vítima, ainda que o personagem cujos pecados superem de forma significativa das virtudes devesse confrontar-se com um oponente mais rigoroso (nota para o Narrador: se planejar usar um Baali com este poder; talvez queira elaborar um rival justo para cada um de seus jogadores).

A vítima de Psicomaquia terá que derrotar seu sombrio homólogo, ainda que não necessariamente em um combate. Poderia ser mais rápido ou amedrontar o seu alter ego, mas conseguir isso não será uma tarefa simples: a sinistra químera conhece todas as suas artimanhas e técnicas habituais. Se o alvo tenta revidar contra o Baali de qualquer maneira, o sócia imaginário o atacará. Os ferimentos que sofrer por causa do combate

serão ilusórios (substitua a catatonia ou sonolência pela morte se for apropriado) e desvanece quando o oponente tenha sido derrotado ou quando Baali deixa de centrar seu ataque nele.

..... MALDIÇÃO

Os obscuros senhores dos Filhos de Ba'al aproveitam cada uma das oportunidades que tem para influenciar o mundo. Quando seus servos favoritos amaldiçoam os seus inimigos, os Senhores do Além sempre os observam e quase sempre empregam seus poderes para o cumprimento de semelhante destino. Não se requer rituais ou sacrifícios; quando um Baali alcança este nível de fé e serviço, já derramou tanto sangue inocente em altares ímpios que já ganhou reconhecimento de seus amos.

A natureza da maldição depende unicamente da distorcida imaginação do vampiro que o inflige e pode tratar-se de aflições como a cegueira, a amputação momentânea de membros até maquinações mais sutis como envenenar as alianças da vítima. O poder deste fado varia dependendo do fervor com que o discípulo Baali invoque os senhores infernais. Afortunadamente para os Cainitas e mortais, inclui-se as maldições mais definitivas, raras às vezes são demasiadamente prolongadas.

Sistema: O jogador realiza um teste de Inteligência + Ocultismo (a dificuldade equivale a Força de Vontade do alvo). Os sucessos se dividem entre a severidade e duração da maldição da seguinte maneira:

- | | | |
|------------|------------|--|
| 1 Sucesso | Uma semana | “Os furúnculos emergirão e se infectarão em teu rosto perfeito”. |
| 2 Sucessos | Um mês | “Se és capaz de ver a verdade, não poderá ver mais nada em absoluto”. |
| 3 Sucessos | Um ano | “Viverás eternamente acometido pelo temor de que aqueles que o servem o trairão”. |
| 4 Sucessos | Dez anos | “Contaminarei a divindade que corre em tuas veias. Nunca mais poderás ter um filho!”. |
| 5 Sucessos | Permanente | “Não te atrevas a sonhar com a esperança do amor; todo aquele que lhe for querido será destruído”. |

Os Baali podem suprimir a maldição quando quiserem, mas muito poucos o fazem. Frear uma maldição física ou mental pode ser feita mediante o uso da Vicissitude ou com Dominação, mas o “curandeiro” deverá possuir tantos ou mais pontos da Disciplina adequada como os que o tem o Baali que tenha amaldiçoado mediante Daimonion e deverá conseguir tantos sucessos quanto ele. Os Baali que abusam ou utilizam este poder excessivamente poderiam chegar a cair em desgraça frente às entidades a que serve: as maldições poderiam falhar ou ser alteradas (com repercussões inesperadas)



ou poderiam forçar o vampiro a que expie sua incompetência de alguma maneira para recuperar a consideração perdida.

..... • INVESTIDURA DO NASCIMENTO INFERNAL

Os escassos Baali que penetram tão profundamente nos enigmas do Daimonion já não são as simples crias de Caim, são criaturas adotadas pelo vazio, reunidas em mantos de uma escuridão inimaginável e refeitos a imagem de seus novos Senhores. Os Senhores do Além não tem interesse na forma humana ou em seus costumes, as mudanças que perpetraram no físico dos Baali raras vezes são sutis ou fáceis de ocultar. As alterações mais comuns, segundo recorrem às poucas histórias que derivam do conflito entre os Salubri e os Baali, são chifres, garras, pinças, grunhidos inumanos, tentáculos e asas. Os mortais (e muitos Cainitas) os confundem com meros “demonios”, enquanto que

aqueles que os conhecem sabem que representam algo muito pior que o próprio inferno.

Sistema: A investidura mais comum que o Baali recebe é uma imunidade completa ao fogo, tanto ao dano quanto ao temor que ele provoca. Ainda assim, os concede poderes equivalentes (Por exemplo, uma carapaça de inseto que transforma o dano letal em contundente) ou diversas combinações de poderes (asas de morcego e garras venenosas); tudo ficará a discrição do Narrador. Os “dons” deveriam possuir sempre um efeito visível ou tangível e não deveriam nunca contrastar as amarguras mais básicas da existência Cainita; isto é, a luz solar, a fé ou a necessidade de alimentar-se de sangue. A Disciplina pode ser adquirida mais de uma vez para acumular características demoníacas, com custos adicionais pela desfiguração.

EXEMPLOS DE INVESTIDURAS

Ignorar as chamas ardentes: O vampiro é imune ao fogo de qualquer magnitude. Não o teme e por isso não tem que realizar testes de Rotschreck. Esta investidura costuma ser acompanhada de uma textura metálica ou coloração vermelha na pele do vampiro.

Forma demoníaca: No Baali crescem asas parecidas com a dos morcegos em suas costas. Os dedos das mãos e pés crescem até transformar-se em garras que gotejam veneno. As asas permitem voar a uma velocidade de 50km/h (oitenta metros por turno). As garras causam Força + 2 de dano letal.

Colméia sangrenta: O vampiro poderá vomitar três enxames de insetos sugadores de sangue (um enxame por turno). Os insetos se deslocam a uma velocidade de vinte metros por turno e quando alcançam uma vítima portadora da substância, sugarão um ponto de sangue por turno. Os Cainitas somente perderam o ponto de sangue; os mortais perderão também um nível de vitalidade. Cada nuvem de insetos poderá levar até cinco pontos de sangue para o Baali, que os re-ingere para absorver o sangue roubado. Poderá enviar os insetos no próximo turno. Também, não poderão ser repelidos ou afastados: somente o fogo pode acabar com eles e afugenta-los. O Baali que possuir esta investidura sempre estará rodeado de insetos; zunindo ao seu redor; entram e saem de seus orifícios e deslizam visivelmente sob a sua pele.

Abraço tentacular: Os braços do Baali em dois grotescos e musculosos tentáculos chupadores de sangue pó também brotam um sem numero de pequenos tentáculos do tórax. Eles estão dotados de uma força assombrosa; conferem ao personagem + 2 de força e os permite escalar paredes escarpadas em sua velocidade normal de deslocamento (levando em conta que aquele que está subindo seja suficientemente forte para suportar o seu próprio peso). No combate, o Baali poderá realiza dois ataques de Briga sem penalidade e outros dois ataques adicionais se dividir uma vez a sua parada de dados. Ainda assim, quando o combate físico é cerrado, poderá usar os tentáculos para causar o mesmo dano em uma manobra de constrição, mas o sujeito só poderá desvencilhar-se do abraço, se ele estiver sujeito e ter a oportunidade de causar dano ao Baali.

CAMINHO DE MORTIS

Como o descrito em **Vampire: Dark Ages**, o Clã Capadocios possui um maior entendimento sobre os processos da morte que qualquer outro grupo de vampiros. As Lamia, sendo uma ramificação dos Capadocios, são herdeiras da mesma sabedoria e poder, a qual acessam através da Disciplina Mortis (veja **Vampire: Dark Ages**, para mais informações). As Lamia devem escolher a Trilha da Mãe Sombria como primaria.

TRILHA DOS QUATRO HUMORES

Ankbenatsen esperou sob o umbral; o corpo sem vida de seu carníçal cobria o seu rosto com sombras enquanto balançava suavemente no laço corrediço improvisado. Ankbenatsen sentiu uma onda de pesar: teria tratado bem Christof, de forma que teria levado o jovem a fazer aquilo? Ao entrar em sua morada, o Setita vislumbrou uma voluta de fumaça negra vagando perdida próxima à janela.

O toque de uma mão gentil sobre o seu ombro o sobressaltou. “Andrew”, pronunciou a voz de uma mulher, silenciosa e vibrante,

quase melodiosa, “não precisamos de tuas mercadorias aqui. Yvonne, do Clã Capadocios reclama seu domínio sobre esta cidade e os Tentadores não são bem vindos. Tua carruagem o aguarda lá fora”.

Ankenatsen não discutiu e abandonou a estância abatido. Depois de tudo, o que poderia ter obrigado a um saudável homem jovem a sacrificar a sua vida?

A comunhão da linhagem das Lamia com Lilith e sua familiaridade com a morte graças à associação com o Clã Capadocios, as tem revelado segredos desconhecidos inclusive para a maioria dos Capadocios.

De acordo com as lendas da linhagem, esta trilha foi elaborada por um trio místico de Lamias: uma neófita, sua Senhora e a fundadora da linhagem.

Sua ressonância com a parte obscura da natureza feminina permitiu ao trio explorar os poderes da morte que estão presentes nos humores vivos e que persistem em uma quietude maldita dentro do corpo de um Cainita. Segundo a filosofia, os quatro humores representam as distintas qualidades que se dividem ao longo de dois eixos: quente e frio, molhado e seco. O sangue é quente e molhado; a fleuma é fria e molhada; a bílis amarela é quente e seca; a bílis negra é fria e seca. Quando um mortal está esgotado ou doente, se diz que seus humores estão desequilibrados e um filósofo ou médico poderia curar-lhe equilibrando-os novamente. As Lamia dão credibilidade a suas formas não mortas, os quatro humores têm estado suspensos em uma letargia mística e elas podem os explorar ao invés de usar somente a vitae como faz a maioria dos Cainitas. Nenhum Capadocio poderá aprender esta trilha (salvo os matusaléns do Clã) sem receber ajuda de uma Lamia. Apesar da lealdade da linhagem aos Capadocios, não são obrigadas a ensinar os segredos da trilha a seu “Clã parente”: as pragmáticas e antigas Lamia crêem que a Trilha dos Quatro Humores poderia ser a única arma com que contariam as Filhas de Lilith para defender-se, no caso dos Capadocios as traírem.

• SÚSSURROS DA ALMA

As Lamia com esta habilidade podem desprender uma pequena porção de seus humores bílicos não mortos, enquanto fala com outro ser (seja este mortal ou Cainita). O perverso vapor escoa pelo canal auditivo da vítima e sussurram pesadelos durante todo o dia e a noite. O alvo é incapaz de conciliar o sono e acaba convertendo-se em um ser irritável e distraído durante



as suas horas desperto.

Sistema: O personagem deverá pronunciar o nome da vítima contanto que a conheça. A vítima testa a sua Força de Vontade (dificuldade 8). Se falhar no teste, sofrerá pesadelos e escutará os terríveis e dementes sussurros enquanto estiver desperto. O efeito dura tantos dias quanto os pontos de Manipulação da Lamia. O sujeito perde um dado em todas as paradas de dados quando está sob o efeito deste poder e se o Narrador achar apropriado, a dificuldade para resistir ao Rotschreck poderá aumentar em um.

•• O BEIJO DA MÃE SOMBRIA

O Beijo da mãe Sombria permite a Lamia a mesclar a sua vitae com bÍlis negra, o que converte a substância resultante em um veneno nocivo. A Lamia força a substância a ir para sua boca, como se fosse saliva; a vitae possui um sabor acre e amargo, como se estivesse queimada. Uma vez que a Lamia cobra seus dentes e lábios com ela, poderá causar danos severos mediante a mordidas.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue; ativá-lo é uma ação reflexa, mas deve ser realizado antes de realizar um ataque a mordidas. Se a mordida for certa, o dano agravado causado por um único ataque é duplicado antes de se calcular o valor de absorção. Este poder não limita a capacidade do personagem para drenar o sangue da vítima, e tão pouco incrementa o dano produzido pela perda do sangue. O dano permanece inalterado até que o personagem perca a habilidade (se ele acertar um golpe infalível ou dedicar um turno para limpar o sangue enegrecido da boca).

••• HUMORES ESCUROS

Como já mencionamos anteriormente, os quatro humores que governam a saúde de todos os mortais (sangue, bÍlis amarela, bÍlis negra e fleuma) permanecem em um estado letárgico não-morto dentro dos cadáveres animados dos Cainitas. A maioria dos vampiros somente se preocupa com o sangue, que eles vêem dada forma de vitae, mas as Lamias aprenderam a manipular os quatro humores através de seus estudos obscuros e empregam-nos para os seus fins. Uma vez que a Lamia se sirva deste poder, geralmente sente uma emoção contrária a que provocaria um humor concreto. Usar o sangue a deixa deprimida e melancólica; usar a bÍlis amarela a proporciona calma e satisfação; usar a negra a enche de otimismo; enquanto que a fleuma a inquieta e a enfurece.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue. A Lamia escolhe que humor excretará. O humor pode revestir-lhe a pele que no caso, o humor faria efeito ao tocar a vítima ou pode atuar como um veneno se for usado em uma bebida (ou vitae). A vítima deverá realizar um teste de Vigor (dificuldade 8) para resistir aos efeitos. O resultado sobre o humor do usuário não tem efeito de jogo ou testes de dados associados.

Fleuma: A vítima entra em um estado de letargia; todas as paradas de dados são reduzidas em dois pelo resto da cena.

Sangue (vitae): A vítima sangra excessivamente e qualquer ferida de dano letal ou agravado que sofra, o causará um nível de vitalidade adicional no turno seguinte ao acontecimento que resultou o ferimento. A vitae alterada pelos Humores Negros *não* transformará um humano em carníçal, nem causará um vínculo de sangue.

BÍlis negra: a vítima sofre um número de níveis de vitalidade de dano equivalente ao Vigor da Lamia. O dano é letal e poderá ser absorvido (se a vítima for capaz de absorver tais danos de maneira regular), ainda assim, armadura não o protegerá.

BÍlis amarela: A vítima adota uma atitude melancólica assombrada com visões da morte. Não poderá usar Força de Vontade até o final da cena e sua parada de dados relacionadas a ela terão +2 de dificuldade.

•••• DESGARRAR O MANTO

Os filósofos consideram que o sangue, o humor sanguíneo, é por sua vez quente e molhado. O sangue de um cadáver frio já foi trans-substancializado em uma forma morta; convertendo-se em uma fria encarnação do elemento quente e molhado. A transformação do vivo em morto conduz a um grande poder; as Lamias conhecem a maneira de insuflar o sangue de um cadáver frio e mudar em algo que não é completamente vampírico. Com esse método, as Lamias se aproximam de converte-los em cadáveres animados. Seus humores crescem em introversão e indiferença, como se fossem possuídas pelo mesmo espírito da Morte; tem que se esforçar para prestar atenção ao mundo físico.

Sistema: O personagem deverá beber e investir cinco pontos de sangue de um cadáver frio (um que esteja à 24h ou mais morto; mas no geral, menos de três dias). Deverá levar pelo menos duas horas consumindo esse sangue e o poder não será ativado até que esse tempo tenha se passado. Por exemplo, se o personagem é de 12ª geração, Desgarrar o Manto demorará sete turnos completos para ativar-se (dois para consumi-los e cinco para gasta-los).

O poder fica ativo durante o resto da cena e a Lamia consegue diversos benefícios. Para começar, recebe dois dados adicionais de absorção, que poderá usar para absorver qualquer tipo de dano, inclusive ainda se o personagem carece de Fortitude. Em segundo lugar, obtém um sentido místico que o informa quando morrerão aqueles que se encontram na área: se estão sãos ou debilitados, se padecem de enfermidades, se são não-mortos, carníçais ou mortais. Para terminar, com um teste de Percepção + Ocultismo, poderá ver as terras dos mortos (veja o capítulo oito de **Vampire: Dark Ages** para mais detalhes) e falará livremente com os fantasmas. A dificuldade do teste é determinada pela



afinidade do local com a morte; um cemitério teria uma dificuldade de cinco enquanto que uma cálida fazenda teria a dificuldade de sete. Porém, esta habilidade faz com que a Lamia seja mais sucessível aos poderes dos fantasmas, o que significa que deverão ser cuidadasas.

..... HÁLITO NEGRO

A Lamia mestra na Trilha da Mãe Sombria pode aproveitar a bílis negra que se ulcera no núcleo de seu ser. Poderá convocar a fortuna melancólica de seus pulmões e permitir que se combine com seu hálito.

Quando exala a bruma escura, esta engolirá a todos aqueles que se encontrem próximos. A Lamia se sentirá curiosamente mareada e otimista depois de usar este poder, ao ter forçado parte de sua mais deprimente natureza para o mundo exterior; os que se vêem cercados pelos vapores negros carecerão de esperança.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e outro de sangue e realiza um teste de Vigor + Esportes (dificuldade 7). O Hálito negro permite ao personagem exalar uma nuvem escura de vapor de cinco metros de diâmetro por sucesso obtido. Aqueles que estiverem envoltos na bruma poderão testar Destreza + Esquiva para escapar (se houver a oportunidade de fazê-lo); caso contrário, serão abatidos por uma depressão tamanha a ponto de suicidar-se.

Os que não puderam fugir, terão que realizar um teste imediato de Força de Vontade (dificuldade 8 para os mortais e 7 para os seres sobrenaturais) e conseguir mais sucessos que o jogador da Lamia.

Os mortais (também carnicais, lupinos e feiticeiros) que falhem no teste, tentarão se matar no próximo turno. Não tentarão fazê-lo de formas absurdas como rezar para que um raio caia sobre sua cabeça ou prenderão a respiração; usarão os meios mais práticos que estejam em seu alcance. Se não conseguirem na primeira vez, o tentarão na próxima vez que tiverem a oportunidade.

O impulso se prolonga até que finalize a cena e o Narrador poderia estabelecer que os personagens sofram recaídas ao longo do dia seguinte.

Aqueles que tiveram sucesso no teste de Força de Vontade ficarão encantados frente à idéia de morrer, seja mortal ou Cainita, e perderão dois dados de sua parada pelo resto da cena.

Os Cainitas que fracassem no teste de Força de Vontade não tentarão suicidar-se; visto que já estão mortos, as malignas influências dos humores não-mortos não têm um efeito tão forte sobre eles.

Ao invés disso, o vampiro afetado cai em um estado de torpor (os que tiverem sono leve, ver **Vampire: Dark Ages**, poderão usa-lo se desejarem).

A duração do torpor é baseada no nível de Caminho que o vampiro dispõe, de igual forma que ocorreria se estivesse entrado nesse estado devido a ferimentos letais.

“Não”, disse Lorde Jürgen a mulher escassamente vestida e pintada de sangue, “me nego a reconhecer tua suprema autoridade sobre este claro diminuto. Considero teu estranho comportamento e hábitos cansativos e detestáveis”. Apoiou uma de suas mãos sobre a empunhadura da espada e a mostrou com severidade; a magia fervia sob seu olhar fixo. “Saia do caminho e deixe-me passar”.

A mulher não se alterou. “Neste lugar”, o respondeu, sua voz rude como folhas podres, “os espíritos e terras se sujeitam ao meu controle”. Como uma resposta a seu comentário, a planta próxima aos pés de Jürgen se erigiu e enrijeceu em um impulso. “Regressa a teu próprio domínio, Senhor da Guerra. Eu falo por esta terra”.

A Disciplina Ogham é exclusiva da linhagem Lhiannan; não compartilham (alguns dizem que é porque não podem) seus segredos com aqueles que sofrem a maldição de sua linhagem. Como se descreve na resenha da linhagem (veja pág 17), todos os Lhiannan compartilham o fragmento do que uma vez foi um obscuro e poderoso espírito do bosque. O Ogham os permite aproveitar este poder espiritual e estar em comunicação com outros espíritos da mesma índole. Apesar de que o espírito dos Lhiannan é cada vez mais fraco, o Ogham os proporciona resultados constantes; o poder do sangue vampírico parece ser suficiente para superar a perda de força da entidade eternamente debilitada que habita em seu interior. Todos os usos de Ogham são muito pessoais e representam o coração de cada Lhiannan. Quando ativa a Disciplina, domina o espírito vinculado a sua alma e a sua Besta, de forma que nenhum Lhiannan usa a Disciplina de modo despreocupado.

Ogham é uma técnica limitada de magia do sangue; não é tão flexível e poderosa como a Taumaturgia Tremere ou outras feitiçarias sangrentas de Clã, mas dentro dos limites territoriais dos Lhiannan é bastante enérgica. Quanto mais próximo se encontra de seu território, mais efetiva é a Disciplina. Se a distância supera nove quilômetros, a dificuldade para usar Ogham aumenta em um, porque o fragmento espiritual dos Lhiannan entra em conflito com a vida espiritual desconhecida da região em que o personagem pode estar.

• CONSAGRAR O BOSQUE

Os Lhiannan com este poder podem despertar os espíritos da vegetação de seus territórios; o defenderão contra qualquer invasor intruso.

As raízes entorpecerão o avanço, as plantas se transformarão em cadeias silvestres, as árvores obstruirão o caminho, etc. o mais habitual é que o Lhiannan se corte no pulso e caminhe em espiral pelo local (em movimento horário ou anti-horário) ou apunhala a palma da mão e caminha em sentido anti-horário, através das folhagens que deseja despertar.

Sistema: O jogador gasta de um a três pontos de sangue. O personagem deverá realizar o processo

descrito acima. Ao gastar um ponto de sangue, a vida vegetal emerge em uma área de duzentos e oitenta metros de diâmetro; dois pontos em quinhentos e sessenta metros; três pontos em oitocentos e quarenta metros. Rastrear a área requer um turno por ponto de sangue investido.

Quando o sangue já está espalhado, o jogador realiza um teste de Carisma + Sobrevivência (dificuldade 6). Mesmo que consiga somente um sucesso, a vegetação se animará auxiliada pelo espírito que despertou. Os inimigos que se encontrem na área sofrem dois dados de penalidade na sua parada de dados, devido à distração e as interferências físicas. Além disso, os jogadores terão que fazer testes de Vigor + Esquivar para evitar os três dados de dano contundente da flora local (sempre que a folhagem for capaz de causar tais danos; as árvores e arbustos provavelmente serão, mas a vegetação rasteira carece deste tipo de características).

O poder dura uma cena.

•• TINTA ESCARLATE

O Lhiannan traça runas ou símbolos místicos sobre o corpo com sua própria vitae, convidando os espíritos da guerra a infundir-lhe valor e força na batalha. Quando esta imbuído com esta energia, tem a capacidade de ignorar suas muitas feridas e reter um maior controle sobre sua mente enquanto o espírito dirige a sua Besta. O Lhiannan lançará poderosos ataques contra seus inimigos graças à envoltura sanguínea.

Sistema: O personagem gasta uma cena para decorar o corpo com a tinta; isto custa um ponto de sangue. O jogador testa então Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7). Cada sucesso o permite ignorar um dado de penalidade pelo sofrimento que os ferimentos o causam; mesmo assim, resta um da dificuldade para evitar o frenesi ou Rotschreck. Esta habilidade se estende por uma cena: se o personagem receber mais de quatro níveis vitalidade de dano, as inscrições se perdem e os espíritos fogem de seu corpo.

O Lhiannan poderá atacar os seus inimigos acrescenta a fúria da tinta em cada investida. O personagem poderá agregar o número de sucessos obtidos no seu teste anterior ao número de dados que se tira para determinar o dano de somente um ataque de Armas Brancas (esta habilidade somente pode ser empregada uma vez por uso da Tinta Escarlata).

••• INSCREVER A MALDIÇÃO

O Lhiannan inscreve o nome de um de seus inimigos sobre o seu corpo com vitae; o idioma ou símbolos que use fica a seu critério. Quando o nome está inscrito e o inimigo pode vê-lo, alguns espíritos malignos que estão vinculados ao nome promulgam uma maldição sobre o sujeito. A maldição é ativada no momento que a vítima vê seu nome gravado em sangue.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue.

O Lhiannan deverá inscrever o nome de seu rival com vitae e deixa-lo em uma parte exposta de seu corpo. O jogador deverá escolher que maldição quer lançar contra a vítima na lista abaixo. A maldição começa a fazer efeito tão logo o alvo veja o seu nome inscrito. Não é necessário que entenda a linguagem que esta escrita, mas se puder fazê-lo, poderá tentar resistir à maldição mediante a um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 8).

As maldições que estão detalhadas abaixo expiram quando os glifos se borram, desgastam ou sejam mutilados quando o Lhiannan sofre quatro ou mais níveis de dano. A maldição funciona de forma diferente dependendo da zona corporal em que se inscreve o nome.

Corpo: Inscreve-se o nome sobre os braços, pernas ou barriga. O corpo da vítima adoece e fica debilitada (+2 de dificuldade em todos os testes Físicos e todas as penalidades por ferimentos aumentam em um dado) ou, no caso de um Cainita, a vítima não poderá gastar mais que um ponto de sangue por noite, quer dizer, o básico para permanecer acordado.

Mente: Inscreve-se o nome ao longo da testa. O oponente ficará confuso porque partes de sua mente se desconectam uma das outras; deverá gastar um ponto de Força de Vontade para fazer qualquer teste de Conhecimentos, para usar uma habilidade mágica ou Disciplina (todas salvo Potência, Fortitude e Rapidez). O teste de Força de Vontade não garantirá um sucesso seguro neste teste; simplesmente o permite fazê-lo.

Voz: Inscrever o nome sobre a garganta. A vítima perde a capacidade de falar; poderá grunhir ou gemer, mas não pronunciará palavras.

Alma: Inscrever o nome verticalmente sobre o externo e o coração. O sujeito perde sua capacidade para resistir a Besta; a dificuldade para resistir ao frenesi aumenta em dois. Os não Cainitas se vêem superados pelo terror; o alvo terá que abandonar rapidamente o território do Lhiannan, a menos que seja bem sucedido em um teste de Coragem (dificuldade 8).

.... LUA E SOL

A não-vida de um Cainita está dominada por dois corpos celestiais: o sol, o que mais teme e odeia; e a lua, a única fonte de luz segura. Um Lhiannan pode decorar seu corpo com signos arcanos das trilhas orbitais para obter benefícios; o espírito da lua, sempre companheiro dos vampiros, o abençoará através de sua fase atual, enquanto que a órbita solar desvia uma porção de seu ardente curso.

Os homens-lobo de que se diz ser devotos da lua, se enfurecerão quando vislumbrarem um emblema lunar pintado sobre o corpo de um vampiro.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue. O Lhiannan inscreve o signo desejado em qualquer lugar exposto. O personagem pode inscrever ambos os signos,

mas cada um deles requerem o mesmo gasto de sangue e quinze minutos para completar os traços. Ainda assim, poderá inscrever os signos sobre um sujeito voluntário.

O emblema solar protege o vampiro dos piores efeitos do fogo e luz solar. Enquanto o símbolo permanecer inalterado no corpo do personagem, o jogador poderá realizar um teste de Vigor (dificuldade 8) quando se exponha ao fogo ou a luz. Se o teste for efetivo, o dano será considerado letal e o jogador poderá absorvê-lo de forma normal. O teste deverá ser feito cada vez que o personagem enfrente este tipo de dano.

O emblema lunar soma um dado as dificuldades de Autocontrole/Instinto para evitar o frenesi (mas não nos testes de Coragem para evitar o Rotschreck). Os demais efeitos dependem da fase lunar:

Lua Nova: Soma um dado aos testes de Destreza e Furtividade.

Lua Crescente: Soma um dado aos testes de Raciocínio e Ocultismo.

Lua Minguante: Soma um dado aos testes de Percepção e Lábia.

Meia Lua: Soma um dado aos testes de Carisma e Expressão.

Lua Cheia: Soma um dado aos testes de Força e Briga.

..... DESSECAR A TERRA

O espírito que jaz no interior de cada liana se vê atraído por lugares que se concentram fortes energias místicas como, por exemplo, os antigos círculos de pedras, os anéis feéricos ou as trilhas dos dragões. O fragmento espiritual obtém energia nestas poderosas localidades e o empregam para ajudar os Lhiannan. Porém, deve ter cuidado; se roubar demasiada energia de um local místico, fará com que a região fique erma e estéril, tal como ficaria se um Cainita tivesse drenado todo o sangue da terra. Ainda assim, os feiticeiros e homens-lobo freqüentam estes mesmos lugares e destruir estes locais os enfurecerá.

Sistema: O jogador joga a sua Percepção + Ocultismo (dificuldade 8). Com um sucesso determina-se se o local é ou não adequado (uma decisão que o Narrador normalmente toma, embora um Lhiannan com um forte Antecedente Domínio pudesse possuir esse lugar). Dois ou mais sucessos garantem uma idéia geral do poder do local (a escala é de um a cinco). Se o personagem deseja aproveitar este poder, deverá dedicar uma cena e gastar um ponto de sangue marcando diversos pontos do local com signos, quer dizer, chaves para que seu fragmento espiritual possa explorar as energias.

Uma vez que o local esta preparado, o jogador realiza um segundo teste reflexo de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7). Ignoram-se todos os sucessos que superem a pontuação do lugar. Por cada sucesso, o jogador obtém dois dados que poderão somar-se a qualquer parada de dados (exceto naquelas para resistir ao frenesi e Rotschreck) durante o resto da cena.

Estes dados se perdem quando usados, mas o personagem poderá voltar a aproveitar as energias do local mais para frente.

Cada vez que o fizer, realizará um teste de Percepção + Ocultismo. Quanto mais “beber” o vampiro, menos energia restará.

O fragmento espiritual é uma entidade gananciosa; ao vestir o traje Bestial do vampiro, é incapaz de controlar-se ou ficar saciado.

O Lhiannan somente poderá acumular um número de sucessos equivalente a dez vezes a pontuação de poder do local.

Além deste ponto, o local se transformará em uma região erma e estéril onde a vida não terá espaço. Este tipo de atividade atrairá a atenção dos lupinos e bruxos. O local se recuperará decorridos alguns anos. Porém, uma área explorada com este poder não poderá recuperar seus dados perdidos durante este ano e se foi drenado por completo, estará morto de forma irreversível.

..... • LOCALIZAR OS NOMES ESQUECIDOS

Quando um Lhiannan alcança este nível de Ogham, reverte a relação que existe entre ele e o fragmento do espírito e pode domina-lo e extrair informações dele.

O espírito arcano conhece os nomes de muitas bestas míticas, demônios e dragões, e ele pode ser coagido para que dê ao Lhiannan um destes nomes, de forma que possa evocar a criatura.

Estes seres são perigosos; muitos estão a par que dos Matusaléns Cainitas. Segundo se conta, alguns Lhiannan já convocaram Matusaléns de seu próprio Clã com este poder.

Localizar os Nomes Esquecidos permite ao seu usuário comunicar-se com as entidades que invoca, mas isto não os concede a capacidade de controlar ou dominar a criatura.

Deverá apaziguar-la de forma que ache conveniente e ter a esperança de que não se ofenda ao ser convocada.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue. O Lhiannan deve passar meia hora em calma absoluta enquanto *escoa* o sangue de sua pele e sacia a fome do fragmento do espírito. Findo este tempo, o jogador realiza um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 9 ou 8 se o personagem já convocou este ser antes).

Se tiver sucesso no teste, a besta mítica chegará nas proximidades antes que a cena acabe.

O Narrador deve sentir-se livre na hora de preencher as pontuações da criatura invocada.

Estes seres possuem seus próprios desejos e necessidades e muitos deles não gostam de saber que foram convocados.

Os demônios exigem que sejam sacrificados inocentes e os carnívoros míticos como os grifos ou dragões reclamam grandes quantidades de carne antes sequer de pensar se fará represália contra o personagem.

VALEREN

Fátima sustentava a espada, admitindo em silêncio que a situação era bastante desesperadora. Lançou-se a correr tão depressa quanto possível até chegar as muralhas da cidade, entretanto trairia a sua responsabilidade. Uma rajada forte de vento e o bater de asas a indicaram que as Gárgulas tardariam pouco a chegar.

O homem que estava encarregado de proteger estava parado de pé com um estranho sorriso em seu rosto e o cabelo despenteado. Elevou suas mãos aos céus enquanto Fátima o observava com reverência, um olho de íris azulada se abriu em sua testa. As Gárgulas os sobrevoavam, vendo-os indefesos e expostos... e se deteram diante deles como se tivessem topado com um muro de pedra.

E as horríveis bestas se retiraram, aterrorizadas. Seu companheiro se voltou a ela, “Logo retornarão e ainda temos um longo caminho”.

Fátima somente pode assentir.

Valerem é a Disciplina do Clã Salubri. Ao aprofundarem-se um pouco em suas origens, alguns anciões Salubri asseguram mesmo que Saulot, o Antediluviano, criou o Valeren. Por isso, alguns eruditos Cainitas confirmam que a descoberta de Saulot esta narrada em um fragmento apócrifo do Livro de Nod.

O Valeren se divide em duas trilhas: a Trilha do Curandeiro que se centra em usar o sangue Cainita para curar vampiros e mortais; e a Trilha do Guerreiro que concentra o poder dos Salubri para a defesa marcial. Um Cainita pode aprender os poderes de ambas as trilhas, e mesmo assim não será fácil (veja mais abaixo). Como muitas outras Disciplinas, o Valeren é um segredo de Clã dos Salubri; raras vezes ensinam aos forasteiros. Isto nem sempre foi assim, mas nos anos que seguiram a morte de Saulot e a chegada dos Usurpadores Tremere, os Salubri tem se servido dos poderes curativos do Valeren como elemento de permuta nas negociações com diversos Príncipes. O normal é que o Salubri se ofereça para usar o Valeren para ajudar os membros mais importantes da corte do Príncipe e em troca este último protege o Salubri das purgas Tremere. Mas somente uns poucos Príncipes o garantirão semelhante asilo; a maioria se encontra nas terras governadas pelos Assamitas, uns poucos disseminados na França e outros tantos nas cidades do norte. Estes regentes pendem entre bem-estar que as intenções Salubri oferecem e a pressão política de um grupo crescente de Cainitas que querem aproveitar-se da debilidade política do Clã Salubri.

Apesar do espalhado pela crença, o terceiro olho dos Salubri não faz parte da maldição do Clã. O certo é que aparece na testa de todos aqueles Cainitas que aprendem o segundo nível de Valeren. O olho é quase invisível quando está fechado porque carece de cílios. Porém, se abrirá sempre que se ative a Disciplina a partir do segundo nível (nas duas trilhas).

Segundo dizem, o terceiro olho os concede a possibilidade de ver um plano mais elevado da existência; um em que as energias da vida, da morte e da não-vida se manifestam. Aqueles estudantes que desejam se esconder dos Tremere tentam esconder o olho debaixo de elmos ou tecidos; estes métodos obstruem ligeiramente o poder, mas é quase irremediável.

Quando o personagem aprende Valeren, o jogador deve decidir se seguirá a trilha do Curandeiro ou do Guerreiro. A partir de então, o personagem poderá aumentar os pontos desta trilha como faria com qualquer outra Disciplina de Clã. O preço do primeiro ponto da segunda trilha é o mesmo que o da primaria, mas os seguintes níveis da Disciplina custam como se fossem de um nível superior. Por exemplo, um personagem cuja trilha primaria seja a do Guerreiro e que queira aprender Guardiã do Rebanho (Trilha do Curandeiro), teria que gastar vinte e cinco pontos de experiência ou trinta e cinco se o Valeren não é uma Disciplina do seu Clã. Os Salubri não podem ter uma pontuação mais alta na trilha secundaria do que a que tem na primaria, mas as duas podem ser iguais. Mesmo assim, o personagem deverá aprender a trilha secundaria de maneira seqüencial, quer dizer, aquele individuo que conte com cinco pontos na Trilha do Curandeiro não poderá aprender o quarto nível da Trilha do Guerreiro sem ter aprendido primeiro as outras três.

TRILHA DO CURANDEIRO

• SENTIR A VIDA

Mediante a penetração mística a um plano mais elevado da existência -um acesso representado com a abertura do terceiro olho - o Salubri pode determinar com somente um olhar se o individuo esta vivo, morto ou não-morto; e também saber o quão distante esta da morte. O Salubri deverá tocar o alvo antes de por em pratica esta habilidade. No caso de se tratar de um ser vivo, saberá se está ferido ou doente. Se tocar um cadáver, averiguará quanto tempo está morto e possivelmente de que maneira morreu. De igual forma, o Salubri sabe quanto tempo está não-morto o vampiro e talvez seja capaz de descobrir quantos anos viveu como mortal antes de ser abraçado.

Sistema: O personagem deverá tocar o alvo em algum momento na mesma noite em que pretende ativar este poder. Se o alvo resistir, o jogador poderá realizar um teste de Destreza + Briga. Uma vez que consiga toca-lo, sempre que o alvo estiver a vista, o jogador poderá testar Percepção + Empatia (dificuldade 7) para que o personagem reconheça qual é o estado de saúde do individuo. Um só sucesso proporciona uma informação muito geral: em termos de jogo, o numero de níveis de vitalidade que restam do alvo. Ainda assim, o Salubri descobre se se trata de um ser vivo, morto ou de um

vampiro.

Se tiver sorte no primeiro teste, o jogador poderá realizar uma segunda ação reflexa para obter informações mais detalhadas (também com Percepção + Empatia, dificuldade 7). Cada sucesso permite ao jogador formular perguntas simples ao Narrador sobre qual é o estado atual de saúde do individuo. No caso dos Cainitas, a única informação versará sobre a idade em que morreu e o tempo que tenha sido transcorrido desde seu falecimento.

Possuir Sentir a Morte (veja na Trilha do Guerreiro) e Sentir a Vida garantirão dois dados adicionais para ativar esta habilidade.

•• DOM DO SONO

Mediante o contato, o Salubri pode por para dormir um ser vivo. Se o alvo desejar, o personagem não terá que empregar nem tempo nem esforço. Somente terá que se concentrar um pouco se quiser fazer-lo em um individuo que resista.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue. Esta habilidade funciona somente com as criaturas vivas, assim como os carniais e lupinos. Se o individuo desejar dormir (para curar-se ou descansar) o personagem não terá que fazer mais nada. No caso do sujeito não estar de acordo, o jogador e o alvo deverão realizar um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 6). Se o jogador vence, o alvo cairá no sono. Se a vitima sair vitoriosa, não haverá efeitos prejudiciais. Se o jogador falhar em seu teste, o Salubri cairá dormindo como se o sol acabasse de sair.

Quando o personagem conta com Dom do Sono e Carícia de Morfeu, seu jogador poderá somar dois dados adicionais aos seus testes de Força de Vontade.

••• TOQUE CURATIVO

Neste nível o Salubri domina com bastante desenvoltura os processos de seu poder “curativo” de não-morto.

O personagem é capaz de reverter às energias que usa transformando-as em outras. Todavia tem que “queimar” sua própria vitae para consegui-lo, mas no lugar de injetar este poder em sua carne, o canaliza para o exterior, para o sujeito.

O individuo percebe a calidez curativa emergindo das mãos do Salubri; observa uma pálida luz emanando de seu terceiro olho e em seguida uma rajada de energia no local aonde jazem os seus ferimentos mais graves. Esta capacidade faz dos Salubri muito popular nas regiões sofridas pelas batalhas e permite aos astutos acumular alguns favores bem merecidos.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue por nível de vitalidade letal ou contundente e dois por agravado que deve ser curado. Este poder funciona sobre o mesmo Salubri, de forma que curar o dano agravado é muito mais fácil.

.... GUARDIÃO DO REBANHO

O Salubri com este nível de maestria na Trilha Curativa de Valeren pode criar uma barreira invisível entre aqueles que estão sob seus cuidados e os que poderiam ferir-se.

O Salubri devera estar junto dos que estão aos seus cuidados enquanto gera a barreira; não poderá defendê-los de longe.

Os inimigos armados com balestras, arcos ou inclusive lançando pedras poderão ataca-los, mas não acertarão a menos de quatro passos de distancia.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de Força de Vontade. Erguer a barreira é uma ação normal, mas manter-la de um turno para o seguinte é considerada uma ação reflexa.

O muro se estende por um raio de duzentos e oitenta metros frente ao personagem e nada que se encontre no exterior poderá atravessa-lo enquanto o Salubri o manter ativo. Porém, os que se encontram dentro poderão cruza-lo para ambos os lados sempre que desejarem. A barreira se desloca com o Salubri; não a pode manter ativa a distancia.

Aqueles que queiram atravessa-la do exterior, sejam ou não hostis, deverão vencer o personagem em um teste resistido e prolongado de Força de Vontade (a dificuldade do rival é a Força de Vontade do Salubri e vice-versa).

O oponente poderá cruzar a barreira se acumular três ou mais sucesso que o personagem.

..... ESPÍRITO DOENTE

Os prejudiciais demônios da loucura infectam um sem numero de almas na obscura Idade das Trevas, mas os Cainitas, devido as suas naturezas ímpias e atividades vis, são as vitimas mais propicias para cair nas presas da demência.

Ao invocar o Espírito Doente, o Salubri pode desfazer-se com rapidez dos demônios que causam as enfermidades mentais e conseguir assim que o sujeito cruze o umbral para a lucidez. Esta habilidade surte efeito inclusive nos Malkavians (ainda que somente de forma temporária), pois segundo contam, o gentil Saulot foi o primeiro a aplica-lo em seu irmão Malkav. Alguns Cainitas nem todos sob o domínio dos Tremere ou seus aliados asseguram que Saulot usou este poder para escravizar seu querido irmão durante algum tempo. Empregar este poder sobre aqueles mortais que se sabe estar loucos poderia atrair a atenção da igreja local; de modo que advertimos os bondosos Salubri que não persigam os demônios da loucura com *excessivo fervor*.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue e realiza um teste de Inteligência + Empatia (dificuldade 8).

O sucesso implica que o personagem curou uma das Perturbações. Se falhar, não poderá voltar a fazê-lo esta noite, e uma falha crítica contagia a psique com a Perturbação o Salubri no que restar da noite.

Esta habilidade leva a certas limitações.



Em primeiro lugar, o personagem não pode usa-lo sobre si; os demônios próprios são demasiado escorregadios para atrapalha-los. Segundo, somente pode ser empregado uma vez por noite em um só alvo. E, finalmente, não curará as Perturbações de um Malkavian permanentemente. Porém, o Malkavian poderá desfrutar uma cena de lucidez.

..... • GUARDAR A BESTA

As almas mais atormentadas não podem ser curadas com métodos ordinários. Algumas estão envenenadas pelo rancor ou ao menos desejariam não ter perdido tanto da moral que tinham quando viviam. Outras são escravas de Perturbações que as incapacitam: medos incompreensíveis, ira incontrollável ou inclusive sussurros de vozes demoníacas.

O Salubri com este nível de maestria pode deslocar a alma de um sujeito de sua casca física para confronta-la contra os demônios que provocam a loucura e protegela desta praga quando regressarem a seu corpo. O corpo físico é um autômato quando carece de alma, porém, não caem em torpor. Os Salubri responsáveis não empregam esta habilidade com os sujeitos que não estão dispostos a consenti-lo, mas a cooperação da vítima é desnecessária.

Se o individuo esta de acordo, o uso do poder é uma experiência agradável; a alma do objetivo desliza de sua casca e se acomoda no calido abraço do amante curandeiro. A sensação de ser arrancado do corpo contra a vontade é uma sensação espantosa. Alguns Cainitas descrevem a experiência como reviver a primeira morte.

Sistema: O jogador testa Vigor + Empatia (dificuldade 10 menos a pontuação do caminho da vítima). Guardar a Besta não funciona com aqueles cujas pontuações sejam um ou zero, nem com os que sigam o Caminho do Pecado. Estas almas estão além da salvação (no primeiro caso) ou já escolheram deliberadamente um caminho que a Trilha Curativa não pode emendar (no ultimo caso). Falhar no teste implica que o personagem não poderá voltar a tenta-lo até a noite seguinte; uma falha crítica significa que o Salubri se contagia com uma das Perturbações durante uma noite.

Enquanto a alma do sujeito se encontra dentro do corpo do personagem, poderá realizar uma serie de ações. Para começar, poderá curar as Perturbações usando Espírito Doente (Trilha Curativa de Valeren); este poder funciona normalmente na alma cativa.

Em segundo lugar, pode tentar sanar a erosão que a alma sofre pela vida noturna e maldita dos não-mortos. Para faze-lo, o jogador gasta um ponto *permanente* de Força de Vontade e eleva a pontuação de Caminho da vítima em um. Cada ponto administrado desta maneira demora uma hora para restabelecer o Caminho da vítima. O numero Maximo de pontos que se pode elevar são os mesmos que a pontuação de Empatia do personagem. Porém, não poderá elevar o nível acima da

soma de suas Virtudes apropriadas (Consciência/Convicção + Autocontrole/Instinto).

A alma do alvo e seu corpo chamam-se um ao outro, independentemente das intenções do Salubri. Manter uma alma (seja mortal ou Cainita) longe do corpo durante mais de uma noite é um ato extremamente cruel e considerado um pecado gravíssimo na maioria dos caminhos (em especial os da Humanidade e Céu). O corpo sem alma precisa nutrir-se e pode forçar-se se mover com seu próprio poder, mas carece de força motivadora. É inclinado a sofrer possessões demoníacas (ou de fantasmas), a menos que sejam tomadas precauções contra isso. Se o corpo acabar destruído, a alma não saberá imediatamente e se não dissipar, se converterá em um poltergeist hostil ou em algo muito pior.

As almas que desejem escapar da Guarda da Besta terá que realizar um teste resistido de Força de Vontade contra o jogador (a dificuldade é o Raciocínio + Empatia da alma cativa). Se a alma conseguir mais sucessos que o Salubri, retornará ao seu corpo.

TRILHA DO GUERREIRO

• SENTIR A MORTE

Esta habilidade funciona de forma parecida com Sentir a Vida, salvo que a Trilha do Guerreiro se centram menos no estado da saúde e mais em sua proximidade com a morte. O Salubri percebe as linhas pulsantes da escuridão como veias latentes sobrepostas ao longo do corpo do sujeito; quanto mais perto esta a morte, mais escuras e grossas são as ramificações.

Sistema: Veja Sentir a vida mais acima. Se tiver Sentir a Vida e Morte, terá dois dados adicionais no teste de Percepção + Empatia necessária para ativar esta habilidade.

•• A CARICIA DE MORFEU.

Esta faculdade funciona igual ao Dom do Sono, ainda que seja empregada para eliminar um oponente de um combate e não para que durma um sono gentil.

Sistema: Veja o Dom do Sono. Se o personagem conta com as duas habilidades obterá dois dados extras nos testes de Força de Vontade para subjugar um oponente que resista. A Disciplina pode ser usada durante a briga; o jogador somente terá que investir o sangue e dizer ao Narrador sua intenção antes de golpear o oponente.

••• TOQUE ARDENTE

O conhecimento que o Salubri tem sobre as trilhas corporais interiores da agonia, o permite causar dor com um só toque.

Não deixam marcas sobre o corpo do individuo e a dor não causa feridas, mas isto não consola os pecadores que sofrem a ira de um guerreiro Salubri.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue. O personagem devera tocar o alvo; se este não deixar que o

toque, o jogador devera realizar um teste de Destreza + Briga para agarrá-lo. Se o personagem conseguir manter contato, a parada de dados do alvo reduz em dois (enquanto que o Salubri o mantenha preso). Se desejar incluir maior agonia, terá que intensificar o ataque: o jogador gasta outro ponto de sangue (cada ponto elimina dois dados da parada de dados do alvo). O individuo devera realizar um teste de Vigor (dificuldade 6), modificada pelas penalidades aplicadas por este poder, para não chorar, deixar cair os objetos que segura, etc.

.... ARMADURA DA FÚRIA DE CAIM

Os guerreiros Salubri, em suas cruzadas contra os Baali, invocam freqüentemente este poder, que os rodeia com um halo reluzente que recorda a malha carmesim. A armadura fantasma criada mediante a esta habilidade, protege o personagem contra quase todas as fontes de ataque físico; também ajuda a evitar o Rotschreck que surge como consequência das batalhas que não cessam e que o submeteria a um frenesi que poria a sua não-vida em grande perigo. Parece que o Clã Ventrue inveja os Salubri por esta faculdade e alguns Príncipes tem dado boas vindas a estes guerreiros em seus domínios com a esperança de que os mostrem como se ativa este poder.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e realiza um teste de Vigor + Armas Brancas (dificuldade 7). Para cada sucesso, o personagem obtém um ponto de proteção contra danos contundentes e letais, até o máximo de cinco. Também, para cada sucesso, consegue um dano adicional para resistir ao Rotschreck provocado pelas consequências de uma batalha (não pela luz solar). O poder dura uma cena.

..... VINGANÇA DE SAMIEL

Samiel, uma cria arcana de Saulot, parece que foi um dos melhores guerreiros do Clã Salubri; criou a Trilha do Guerreiro e ensinou aos demais a lutar. O poder convoca o espírito do destruído Matusalém para o sangue do guerreiro Salubri e o pede que guie as armas para golpear com absoluta certeza.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue (que precisa para ativar o poder ao longo de diversos turnos, dependendo da geração do Salubri); e no próximo ataque, o personagem golpeia o alvo de forma automática e causa dois dados adicionais de dano. A investida não pode ser esquivada ou bloqueada, mas pode ser absorvida. Porém, com este golpe, a armadura física tem o valor de absorção dividido pela metade.

..... • AGONIA ARDENTE

Com esta capacidade, o Salubri pode causar um dano continuo a uma vitima, de modo parecido com o Toque Ardente (mais acima). Porém, não é necessário que o guerreiro mantenha um contato direto com o alvo; de fato, só precisa fazê-lo uma vez e depois poderá aplicar a

dor tanto tempo quanto o tenha a vista.

Neste nível, o Salubri tem mais controle sobre o grau de dor de que no Toque Ardente; por exemplo, pode criar uma irritação leve ou uma dor que ponha a tolerância da vitima a prova. Esta habilidade pode levar os Cainitas e outros seres sobrenaturais ao frenesi e poderia matar os mortais.

Sistema: O personagem gasta um ponto de sangue e testa a sua Força de Vontade (dificuldade 8). O personagem terá que tocar o alvo. Se resistir, o jogador realiza um teste de Destreza + Briga. Se for vitorioso no primeiro teste, o Salubri poderá causar dor a vitima. O jogador poderá exigir a penalidade que deseje; até 5 em todas as paradas de dados durante os próximos turnos. Um segundo sucesso no teste de Força de Vontade implica que o Salubri poderá manter o poder ativo até o final da cena. Cada vitória adicional o permitirá usar a Agonia Ardente durante outra cena.

O personagem poderá causar dano no alvo. Para consegui-lo, o jogador gasta um ponto de sangue por nível de dano. Os vampiros e outras criaturas sobrenaturais curam este dano em um dia sem gastar sangue ou esforçar-se; os mortais deverão fazê-lo de forma normal (o dano é considerado letal). A vitima somente poderá escapar se sair da área de visão do Salubri; uma vez que se rompe este contato, o personagem devera tocar de novo o individuo para invocar a Agonia Ardente.

Causar dano físico com um método tão agônico provoca frenesi (sempre que a vitima possa entrar neste estado). Uma vez que o Salubri cause mais níveis de vitalidade de dano do que a pontuação de Força de Vontade da vitima. Este deverá fazer um teste imediato para não cair em frenesi (dificuldade 6).

GÁRGULAS

Vikos entrou no pátio da universidade, lançando um olhar rápido à porta. Sabia que ali encontraria o Tremere que estava buscando. Aquela era uma noite preciosa, cálida e clara e a lua brilhava suficientemente alta como para delinear os rostos lascivos das esculturas demoníacas na fachada da biblioteca. Uns vinte passos mais adiante sentiu um calafrio. Moveu os ombros inquietos e acelerou o passo.

Continhou para a biblioteca; seus sentidos despertos, enquanto analisava o que o rodeava. Não percebia nenhum mortal nas proximidades, o que o fez prestar mais atenção no ambiente. Ao aproximar-se do edifício, o alerta transformou-se em pânico quando um imenso pedaço de alvenaria um desses horríveis monstros de pedra se descolou e deslizou com suavidade até a terra, frente a ele.

As Gárgulas tem poderes sobrenaturais diferentes dos outros vampiros. Por isso, é quase absurdo compará-las com os Cainitas: se parecem mais a construções mágicas que a crias malditas de Caim.

Devido à maldição de Caim não corre por suas veias e

tão pouco os benefícios da natureza vampírica, as Gárgulas não podem aprender as Disciplinas de outros Cainitas. Suas habilidades procedem da combinação de sangue que corre em suas veias e dos rituais que os membros do Clã Tremere elaboraram sobre elas.

Seus poderes as transformam em servos excelentes para os Usurpadores. São tão fortes quanto robustas para carregar cargas pesadas; podem sobrevoar os campos de batalha, proteger os refúgios de seus senhores e explorar regiões desconhecidas. Da mesma forma, a cada ano que passa, são mais mortíferas no combate corpo a corpo. Uma só gárgula equivale a um punhado de Tzimisce refeitos e servos animais.

Os Tremere as criaram para imitar as habilidades inerentes a natureza bestial; seus poderes se sustentam na Força, Destreza e Vigor, e em menor grau sobre a Percepção. Seus poderes não dependem dos Atributos Mentais ou Sociais.

ADQUIRIR OS PODERES DAS GÁRGULAS

Admite-se que as Gárgulas começam com quatro pontos para gastá-los em Disciplinas como qualquer outro Cainita, sua vitae alquímica carece da força necessária para cobrir as Disciplinas mais comuns. O jogador de uma gárgula deverá, por tanto, escolher as habilidades que oferecemos mais abaixo. Os pontos adicionais de Disciplinas custam sete pontos de bônus durante a criação de personagem ou dez pontos de experiência normais por ponto de Disciplina enquanto se joga. Outras capacidades poderiam ser acessíveis se o Narrador as considerar adequadas. De qualquer forma, os Narradores devem se lembrar que a maioria das vantagens que as Gárgulas podem aspirar, os causam grandes modificações no corpo. As seguintes habilidades podem ser adquiridas uma vez, a menos que indique que não.

- **Aspecto aterrador (1 ponto):** O porte da gárgula se contorce de maneira espantosa; sua aparência se assemelha mais a de um leproso ou demônio que a de um homem. Neste caso, considera-se que o personagem com um segundo nível de Presença, quer dizer, Fascínio. (veja **Vampire: Dark Ages**).

- **Fortitude (1 ponto por):** A carne da gárgula é densa e de textura rochosa. Consegue resistir ao dano, tal como ocorre ao adquirir-se pontos da Disciplina Fortitude. O personagem poderá obter esta habilidade tantas vezes deseje, até o Máximo de sua geração.

- **Potência (1 ponto por):** A musculatura não-morta das Gárgulas se expande e desenvolve-se, o que as proporciona uma força ímpia parecida a que se tem ao comprar pontos da Disciplina Potência. O personagem poderá obter esta habilidade tantas vezes deseje, até o Máximo de sua geração.

- **Podridão (1 ponto):** A aparência e o odor da gárgula é tão asqueroso que todos os que se encontram a um

metro e meio receberão um dado de penalidade em todas as suas paradas de dados.

- **Rituais Gárgulas (nível 1 ou 2, 1 ponto):** A Gárgula foi submetida a um ritual Tremere de primeiro ou segundo nível (veja rituais Gárgulas mais adiante). Recebe os benefícios dos múltiplos rituais, mas deverão adquiri-los separadamente. A Gárgula devera estar em contato com algum Tremere que conheça estes rituais para poder adquirir este poder.

- **Rituais Gárgulas (nível 3 ou 4, 2 pontos):** Como no caso anterior (nível 1 ou 2).

- **Rituais Gárgulas (nível 5 ou 6, 3 pontos):** Semelhantes aos Rituais de terceiro e quarto nível. O Narrador deveria lembrar-se de que quanto mais elevados são os rituais, menos conhecidos e praticados eles são.

- **Braços adicionais (2 pontos):** O personagem obtém dois braços adicionais que brotam de suas costas. Consegue dois dados de bônus nos testes de ataque, bloqueio ou parar os inimigos com que combate, sempre que for mais de um. Ainda assim, obtém outros dois dados em manobras como Prender ou Agarrar, e pode fazê-lo enquanto realiza outra ação com seu braço livre.

- **Corpulento (2 pontos):** A Gárgula se transforma em uma criatura enorme; entre dois metros e meio e três metros de altura. Isto o concede um bônus de um dado em quase todos os testes de Intimidação, assim como três níveis de Machucado (os inimigos, porém, diminui em um a dificuldade para golpear uma Gárgula em combate).

- **Garras (2 pontos):** Seus dedos e pés são afiados, o que o deixa permanentemente sob os efeitos da habilidade Garras da Besta do segundo nível de Metamorfose.

- **Sentidos aguçados (2 pontos):** Todos os seus sentidos se aguçaram a perfeição; poderá usar as habilidades de Sentidos Aguçados da Disciplina Auspícios de primeiro nível. Veja **Vampire: Dark Ages** para maiores informações.

- **Vôo (2 pontos por):** As asas da Gárgula aumentam de tamanho e força; veja vôo para mais detalhes. O personagem poderá obter esta habilidade tantas vezes deseje, até o Máximo de sua geração.

- **Abraço (3 pontos):** A Gárgula poderá abraçar um humano como qualquer outro Cainita. A Progenie é de uma geração mais elevada que a de seu Senhor; sofre as mesmas perturbações mentais que resultam do abraço Gárgula e são crias vampíricas em todos os sentidos. Veja **Vampire: Dark Ages** para maior informações sobre o Abraço. A Gárgula que não adquira esta habilidade não poderá gerar Progenie.

- **Horror (3 pontos):** Sua aparência se contorce e repugna a tal ponto que a maioria dos indivíduos mortais e Cainitas fogem aterrorizados quando você

túnica, etc. Aqueles que tenham, menos de seis pontos em Força de Vontade terão que se manter a uns vinte metros do personagem exposto; os que têm uma pontuação de sete ou mais, deverão realizar um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para aproximar-se. Uma vez que o sujeito tenha superado o seu medo, a aparência da Gárgula deixará de incomodá-lo pelo resto da noite.

CUSTOS PARA OS PODERES DAS GÁRGULAS

- 1 Aspecto Aterrador
- 1 Fortitude
- 1 Podridão
- 1 Potência
- 1 Rituais Gárgulas (nível 1 e 2)
- 2 Braços Adicionais
- 2 Corpulento
- 2 Garras
- 2 Rituais Gárgulas (níveis 3 ou 4)
- 2 Vão
- 3 Abraço
- 3 Horror
- 3 Rituais Gárgulas (níveis 5 ou 6)

VÃO

A todas as Gárgulas salvo aquelas criadas para parecerem com Cainitas nascem asas depois de sua criação ou Abraço. Para as mais jovens, as asas podem parecer meramente decorativas; não as permitem voar. Podem agita-las como diversão ou em combate (se o Narrador considerar oportuno, uma Gárgula forte poderia causar dano com estas extremidades), mas não a permite sequer planar desde certa altura.

Porém, a maioria delas podem voar. Devem adquirir esta habilidade, como explicamos anteriormente. Cada nível concede as capacidades que são detalhadas na tabela de vôo.

Os pontos adicionais aumentam sua velocidade vinte e oito quilômetros por hora (quarenta metros por turno) e os permite carregar um peso de quarenta e cinco quilos, ainda que esta quantidade possa ser limitada pela Força do personagem. O Vão não pode ser elevado acima do limite de geração da Gárgula.

RITUAIS CAUMATÚRGICOS

Os Tremere dispõem de diversos rituais para criar e fortalecer suas servas Gárgulas. Os Narradores deveriam especificar os efeitos dos seguintes rituais a personagens Gárgulas como melhor convenha a suas crônicas. De mesmo modo, devem lembrar que os Tremere não contam com recursos inesgotáveis para conceder maior poder aos seus servos; cada um destes rituais implica em um gasto de tempo, sangue e ouro. Inclusive são poucos Tremere que conhecem os rituais fora de Ceoris, tão poucos dispõem dos ingredientes

necessários para ungir uma Gárgula com todos os rituais e, também, não são muitos os que confiariam tanto poder a um servo.

A menos que se determine o contrario, os efeitos dos seguintes rituais são permanentes. Podem ser usados sobre Gárgulas, humanóides e animais com forma de Gárgula. Aquelas Gárgulas que já passaram por isso antes de começar o jogo (ou mediante um Npc no transcurso do mesmo) deveriam compra-los como poderes de Disciplina.

The House of Tremere conta com mais rituais para Gárgulas, assim como outras informações sobre as estranhas e horrendas criaturas engendradas pelo Clã na fortaleza na montanha de Ceoris. Os Narradores que queiram incluir os Tremere e seus servos em uma crônica, talvez estejam interessados em ler este livro para completar seus conhecimentos.

VÃO

- Planar a Gárgula pode cair de quase qualquer altura sem sofrer dano. Os ventos têm uma grande influência sobre o ponto de aterrissagem e perde três dados de Esquiva quando esta voando. O personagem pode planar a 13km/h (40m por turno) a distancias curtas. Quando carregar uma carga, cairá como chumbo.

- As Gárgulas podem alçar vôo correndo (ou jogando-se de uma certa altura) e carregam uns 880g sem perigo. Poderá viajar a 56km/h (80m por turno) a grandes distancias, mas não terá muita maneabilidade. Requer-se um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 8) para realizar uma ação abrupta e os testes de Esquiva são reduzidos em dois dados enquanto voar.

- A Gárgula poderá alçar vôo verticalmente se não estiver carregando nada e poderá fazê-lo, depois de correr, com um peso de 23kg, se sua Força o permitir. Poderá deslocar-se a 51km/h (120m por turno). Sua maneabilidade melhora um pouco (a dificuldade de Esportes cai até 5 para manobrar) e possui a parada de dados de Esquiva completa enquanto voa.

- Pode carregar até 45kg de peso, mas ainda precisa correr para alçar vôo se o peso for maior. Deslocará-se a 83km/h (160m por turno) e manobrá tão facilmente quanto se estivesse na terra. A parada de dados de Esquiva é completa enquanto voa.

PEDRA LEVE (RITUAL NÍVEL 1)

Um dos principais problemas que as Gárgulas enfrentam (particularmente quando atacam as fortalezas Tzimisce) é o seu peso.

As que podem voar, destroçam o solo, pois aterrissam como chumbo e as que não podem, freqüentemente são demasiadamente fortes para escalar bem.



Este ritual permite a Gárgula ser muito mais leve do que é de se esperar por causa de sua aparência rochosa. O Tremere que elabore este ritual deverá tem um pedaço de pedra macia, frágil e leve (gesso, pedra-pomes, etc) e banha-la em uma pequena quantidade de vitae. A Gárgula deverá espremer a pedra entre os dentes. A partir deste momento, o servo poderá ativar os efeitos do ritual sempre que quiser.

Sistema: Gaste um ponto de sangue, além do habitual de Força de Vontade necessário para por em funcionamento o feitiço. Se for eficaz, a Gárgula poderá invocar este poder se seu jogador for bem sucedido em um teste de Vigor + Esportes (dificuldade 6). A criatura pesará então, apenas uma fração de seu peso normal, mas não perde nem um ápice de sua destreza física. Se a Gárgula puder voar, ao ativar a Pedra Leve, as dificuldades de Voo são reduzidas em dois.

CONHECER A BESTA ANCI-NATURAL (RITUAL NÍVEL 2)

O normal é que as Gárgulas se envolvem em combates contra os Tzimisce, Gangrel e Nosferatu, todos eles capazes de controlar ou converter-se em animais. E visto que as Gárgulas não tem mentes privilegiadas, os Tremere criaram este ritual para que suas tropas possam identificar, a primeira vista, se um animal é uma besta natural ou um Cainita transformado.

Preparar este ritual é bastante rápido, ainda que às vezes seja um incômodo porque se precisa de uma pequena quantidade de sangue animal e/ou de um Cainita de um dos três Clãs já mencionados ou de outro ser sobrenatural que possa adotar uma forma animal (por exemplo, os lupinos). Cada amostra deve ser mesclada com ervas especiais as quais as Gárgulas irão ingerir. A partir de então, ela poderá tentar determinar a diferença entre o animal verdadeiro e um Cainita transformado.

Sistema: Obviamente, o Tremere terá que realizar o ritual bem. O jogador da Gárgula testa Percepção + Sobrevivência quando esta se disponha a averiguar se um animal é o que parece. Para detectar as bestas naturais, a dificuldade é 5; a dificuldade aumenta em um quando o ser é sobrenatural (para os Cainitas que usem o poder Forma da Besta de Metamorfose); 7 (para o poder Cavalgar a Mente Selvagem da Disciplina Animalismo); 8(para os lupinos) ou 9 para animais carniçais.

PELE DE CAMALEÃO (RITUAL NÍVEL 2)

Os Tremere usam as Gárgulas para proteger seus refúgios e esconderijos prediletos. As criaturas se acomodam no exterior, vigiando se aparece algum intruso não desejado e para fazer uma emboscada no caso disso ocorrer. Por isso, Virstania e outros amos de Ceoris criaram este ritual que permite às Gárgulas modificar a sua aparência para igualar a sua textura e cor com os objetos ao seu redor. Se a criatura se reclin

contra um edifício, por exemplo, seus braços, peito e cabeça começam a adotar a cor e matiz da estrutura, enquanto suas patas e pés se pareceriam mais com as plantas ou calçada que esta abaixo dele. E ficará uns trinta segundos escondido usando este método. Para elaborar o ritual, o Tremere terá que conseguir uma série de pigmentos fabricados a partir de materiais estranhos e caros. Irá misturar uma quantidade de seu sangue com estes elementos e pintará desenhos místicos sobre o corpo da Gárgula. Alguns Tremere estacam minuciosamente as bestas para que não possam interromper o processo; outros empregam o ritual como uma prova para examinar a lealdade e força de vontade e mutilam ou destroem qualquer Gárgula que não possa permanecer quieta durante todo o processo. O ritual demora meia hora; a maior parte deste tempo é dedicada a pintura.

Sistema: O ritual somente pode ser usado em Gárgulas de 11ª geração ou menor. Gasta-se um ponto de sangue para encantar os pigmentos que serão usados e testa-se Inteligência + Expressão (dificuldade 7). É necessário somente um sucesso. Uma vez completado o ritual, o jogador da Gárgula pode investir um ponto de sangue para que o personagem possa ocultar-se, igualando-se as texturas e matizes ao seu redor. Em termos de jogo, o personagem terá cinco dados adicionais nos testes de Furtividade, sempre que permaneça na mesma área.

DEFENSOR DO REFÚGIO (RITUAL DE NÍVEL 3)

Os Tzimisce e seus repugnantes escravos atacam regularmente as fortalezas Tremere. Nestas ocasiões, seus ataques são frontais; em outras, os inimigos usam a furtividade e a astúcia para garantir suas posições nos postos avançados Tremere. As Gárgulas que forem submetidas a este ritual, adquirem a capacidade de conhecer instintivamente qual é a posição dos indivíduos dentro do refúgio de seus amos. Deste modo, podem coordenar a defesa dos aliados e comandar emboscadas contra as tropas invasoras em um ataque em grande escala. Do mesmo modo, poderão detectar os ladrões e outros intrusos, já que estão prestando atenção quando estes penetram no local.

Para elaborar o feitiço, o Tremere prepara um tijolo de barro e inscreve nele diversas runas e glifos. Logo ele deverá entregar o tijolo a Gárgula que deverá segura-lo em suas mãos. Preparar o ritual demora cerca de uma hora.

Sistema: Este ritual somente pode ser usado em Gárgulas de 10ª geração ou menor e requer o gasto de um ponto de Força de Vontade, assim como um teste habitual de ritual.

Depois, a Gárgula deverá concentrar-se durante um turno (e seu jogador investir um ponto de Força de Vontade) para sintonizar-se com a edificação.

A seguir, o jogador realiza uma ação reflexa e testa

Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) para que a criatura detecte todos os indivíduos que se encontram dentro da estrutura, sempre que ela também esteja. Um sucesso o revela a quantidade aproximada (por exemplo, se há dez pessoas dentro, o Narrador poderia oferecer um valor entre cinco e vinte). Saberá qual é o ponto onde há uma maior concentração de pessoas. Dois ou sucessos o proporciona a localização exata de cada indivíduo que não está protegido magicamente contra a detecção (mediante a Ofuscação ou Taumaturgia). Porém, a Gárgula não saberá as suas identidades.

Se abandonar o edifício, continuará em sintonia com ele até que se sintonize com outro local. Não poderá usar este poder a menos que esteja em contato físico com a estrutura por qual sente afinidade.

RICUAL DO ESCRIUDO MÁGICO (RICUAL NÍVEL 3)

As Gárgulas a serviço dos Tremere, normalmente são alvos de magias hostis por parte dos bruxos de outros Clãs. Os Tremere não sabem ao certo o funcionamento destas feitiçarias sabem que são diferentes da Taumaturgia -, mas protegem os seus servos contra os piores estragos da magia inimiga com este ritual. O feitiço encanta a essência da Gárgula através dos padrões da magia de sangue Hermética que os Tremere empregam para defender-se de outras magias. Ao fazê-lo, protegem de forma parecida as Gárgulas.

Sistema: Somente poderá proteger uma Gárgula por vez. A elaboração demora cerca de uma hora e normalmente requer o emprego de um colar de prata ao redor do pescoço da criatura. Este ritual funciona somente com Gárgulas. Se o ritual for eficaz, a criatura estará protegida contra a magia distinta a da Tremere (Koldúnica, Feitiçaria Assamita ou Setita, assim como as magias dos mortais) durante um mês; o personagem obtém dois dados em todos os testes para resistir aos efeitos de tais feitiçarias. O ritual não protege as Gárgulas contra os efeitos secundários da magia inimiga; por exemplo, se o feitiço incendia um celeiro, o ritual não protegerá contra o inferno que se inicia, assim como as chamas que o prende.

Quando o efeito chega ao fim, o colar se dissolve. O ritual não pode ser concedido a outro indivíduo, nem se quer ao oferecer a jóia; ao fazê-lo, o encantamento para de proteger a Gárgula, mas os efeitos continuarão vigentes se voltar a pô-lo. O colar desaparecerá dentro de um mês, não importando se está sendo usado ou não.

FUSÃO COM A TERRA (RICUAL NÍVEL 4)

Em missões de exploração ou combates duradouros, a Gárgula poderia encontrar-se mais de uma noite de distancia do refugio de seu mestre. Dada a sua aparência, não pode se esconder entre os mortais. Por isso, os Tremere desenvolveram este ritual pelo qual as Gárgulas se beneficiam de seu legado Gangrel através da Disciplina Metamorfose. As Gárgulas serão capazes de

fundir-se com a terra, do mesmo modo que os mestres da Disciplina Metamorfose. As Gárgulas podem fazê-lo também com as pedras.

Para ativar o feitiço, o Tremere realiza um molde em barro do rosto da Gárgula. O molde é cozido durante uma noite para endurecer-se e se quebra justamente antes do amanhecer. O feitiçeiro terá que prestar muita atenção na máscara; se ela se quebrar ou rachar enquanto endurece, teria que começar de novo o processo na noite seguinte.

Sistema: Este ritual funciona somente com as Gárgulas de 9ª geração ou menor e requer dez sucessos em um teste prolongado de Força de Vontade (dificuldade 7), que será feito uma vez por hora. Falhar implica que não serão acumulados os sucessos neste período. Uma falha crítica quebra a máscara, destruindo o feitiço durante essa noite.

Se o ritual for eficaz, a Gárgula poderá fundir-se com a terra ou a pedra gastando um ponto de sangue. Esta habilidade funciona da mesma maneira que se Fundir a Terra (Metamorfose 3) em todos os demais aspectos.

TRANSFORMAR A PELE EM PEDRA (RICUAL NÍVEL 5)

Mediante a este ritual, a Gárgula fica resistente a quase qualquer tipo de dano: armas contundentes, cortes, perfurações, dentes e garras e inclusivo o fogo. Não é efetivo contra a luz do sol (para isso consulte o Dom da Forma Imóvel).

Para realizar este ritual, o Tremere reúne uma grande quantidade de vitae Gangrel; deve proceder de pelo menos três membros distintos que não compartilham do mesmo Senhor. A vitae será guardada em um jarro de barro especial até o começo do processo; neste momento, o sangue é misturado em um caldeirão e posto para aquecer em fogo baixo durante três dias e três noites. As propriedades do caldeirão impedirão que a mistura ferva, evapore ou transformar-se em pó; ainda que deverá ser mantido fora do alcance da luz ou Cainita sedento. Transcorrido este tempo, a Gárgula deverá digerir a vitae quase fervendo em menos de um minuto. Se conseguir, será impermeável ao dano.

Sistema: O ritual funciona somente com Gárgulas de 8ª geração ou inferior. O jogador Tremere investe um ponto de Força de Vontade e faz o teste habitual. Precisa de pelo menos dez pontos de vitae Gangrel. Se o teste do ritual falhar, a Gárgula perderá indefinidamente um ponto de Vigor (que poderá voltar a comprar com pontos de experiência).

Se tudo transcorrer como se deve, a criatura recebe um ponto permanente de armadura (sem a penalidade correspondente em Destreza), também de eliminar um ponto de penalidade por danos em todos os níveis de Vitalidade. Por isso, a Gárgula sofre somente a metade de dano por fogo (antes de aplicar a absorção). Uma vez que o ritual é completado, sua pele se assemelhará muitíssimo à pedra, a tal ponto que perde parte do tato

(perde um dado de Percepção em todos os teste que implique o tato).

CORAÇÃO DE PEDRA (RITUAL NÍVEL 6)

Os inimigos dos Tremere aprenderam que as Gárgulas são vulneráveis as fraquezas Cainitas; fogo, luz solar e uma estaca através do coração. Transformar a Pele em Pedra protege as Gárgulas do fogo; o Dom da Forma Imóvel o faz contra a luz do sol e este ritual as defende contra as estacas que penetram o coração e as imobilizam.

A elaboração do ritual é lenta e laboriosa. E no transcorrer de set noites, o Tremere administra uma grande quantidade de vitae da Gárgula. Depois a estacará para imobilizá-la; abrirá sua caixa torácica e extrairá o coração magicamente. O Tremere encantará o coração (o “ritual dentro do ritual” levará duas noites) e logo voltará a depositá-lo no corpo da besta, rodeando a estaca. Para finalizar, arranca a estaca e permite a Gárgula curar seu peito ferido.

Sistema: O ritual só é efetivo com Gárgulas de 7ª geração ou menor. O ritual requer as atividades que já foram detalhada, e do ponto e o teste de Força de Vontade habitual. Uma vez finalizado o descrito, a Gárgula recebe os seguintes benefícios:

Todos os dados de dano dirigido contra a Gárgula em ataques de perfuração (lanças, espadas curtas, estacas, etc.) são reduzidos à metade antes de aplicar a absorção. Para estaca-la, é necessário um teste de Força + Potencia com um resultado de pelo menos 7; só testes somente poderão ser realizados se o atacante contar com essa força e a restrição se aplica a todos os testes de dano do oponente.

DOM DA FORMA IMÓVEL (RITUAL NÍVEL 6)

O Dom da Forma Imóvel é um dos maiores trunfos de Virstania. As Gárgulas podem burlar a maldição que Deus lançou contra Caim e sua Progenie. Uma vez que o ritual é completado, a Gárgula é imune à luz solar, sempre que permanecer imóvel. Virstania mantém em segredo as causas teóricas do ritual. Alguns ocultistas Tremere acreditam que a distancia metafísica entre as Gárgulas e a Progenie de Caim estas criaturas são criações artificiais dos Tremere, um Clã que se transformou em vampiros através da feitiçaria e não mediante o Abraço permite as Gárgulas mais poderosas, eludir a atenção de Deus se ficarem muito quietas. O ritual é simples, mas cruel e muito perigoso para a Gárgula.

O mestre Tremere inscreve um círculo de alguns milímetros de diâmetro na testa da Gárgula com vitae. Neste ponto, a criatura é capaz de suportar a luz solar durante uma hora, ainda que tenha que estar perfeitamente imóvel. Mas o ritual tem suas condições, por exemplo, a Gárgula deve vincular o poder da vitae a seu corpo e para consegui-lo, terá que estar de pontos de experiência frente ao sol durante uma hora. Se ele mover, explodirá em chamas e será destruída. O ritual falhará se ela se mover. Se não o fizer, o ritual será efetivo e as energias místicas da vitae inscrita o imunizarão contra o sol, a qualquer hora do dia, desde que fique imóvel.

Sistema: Este ritual somente será efetivo em Gárgulas de 7ª geração ou menor. A preparação não requer muito por parte do Tremere. Em termos de jogo, o jogador Tremere gasta um ponto de Força de Vontade e outro de sangue, e faz o teste correspondente. O feiticeiro saberá antes do tempo, se o ritual falhará ou não, de modo que poderá advertir a Gárgula para que não realize o resto dos preparativos. Entretanto, se falhar no teste, acreditará que o ritual flui corretamente; um erro que somente será conhecido quando seu querido servo se exponha a luz solar direta. O preço de seu erro o sairá muito caro.

Permanecer completamente imóvel durante um minuto requer do jogador da Gárgula um teste de Vigor + Esportes (dificuldade 6). Períodos maiores pedem outros testes de Força de Vontade; a dificuldade é 8 para dez minutos e 9 para os períodos mais extensos. É necessário somente um sucesso em qualquer um destes testes, a menos que o personagem se encontre em uma situação muito precária; por exemplo, ficar completamente imóvel em um declive de quarenta e cinco graus poderia requerer dois ou três sucessos. O Narrador tem o direito de suprimir o teste de Esportes do primeiro minuto de quietude e simplesmente usar a Força de Vontade se a Gárgula pretende ficar imóvel durante o dia todo.

Se o personagem sofrer níveis de Vitalidade de dano pelo impacto da luz em qualquer momento do dia, não poderá usar esta habilidade até a próxima jornada. Se conseguir absorver todo o dano, o jogador poderá tentar um teste imediato de Vigor + Esportes para que o personagem fique imóvel novamente. O ritual protege a Gárgula contra o Rotschreck que deriva do sol, sempre que permaneça imóvel; se ela se mover, começará a sofrer os danos causados pela luz, e entraria em Rotschreck como qualquer outro vampiro.



CAPÍTULO QUATRO: FERRAMENTAS DO NARRADOR

*Assim foi como a cidade cresceu, tanto em habitantes como em força, Próspera sob o meu governo.
Escolhi, para que me servissem, os melhores de toda a sua estirpe.
E, para que abracem a noite, escolhi os melhores entre esses.*

Os Fragmentos de Erciyes.IV (Enoch)

O capítulo oito de **Vampire: Dark Ages** contém informações detalhadas sobre o papel dos Narradores nas crônicas da **Idade das Trevas**. Este capítulo pretende complementar este material, proporcionando ferramentas e sistemas que poderá ser usado quando começar a jogar suas aventuras e que facilitarão o seu desenvolvimento.

AQUELES QUE CAMINHAM NA NOITE

A Idade das Trevas cobre a diversidade de personagens, mortais e sobrenaturais, que poderiam ser de aliados de grupo, encontros fortuitos ou firmes inimigos. O capítulo inclui duas classes de planilhas de personagens que poderão ser usados nas crônicas; personagens inteligentes para entrar no jogo como apoio e uma série de planilhas de indivíduos que poderiam controlar os jogadores ou servir para dar corpo às histórias. E também incluímos uma lista de nomes de algumas regiões da Europa medieval, junto com os títulos nobiliários regionais.

PERSONAGENS DE APOIO

Nas seguintes planilhas de personagens de apoio, os indivíduos não estão completos, mas todos têm os detalhes necessários para serem incluídos imediatamente em uma crônica. Podem ser usados como estão ou refazê-los para que se ajustem as suas necessidades. Nas planilhas incluem-se somente as características notáveis (aquelas com três pontos ou mais que não são habituais para o tipo de personagem), e que poderão ser somadas outras para aperfeiçoá-los.

DOTAR DE PROFUNDIDADE OS PERSONAGENS DE APOIO

Ainda que sejam secundários para o grupo e não sejam tão importantes como os Npc's do Narrador, os personagens de apoio não deveriam ser vistos como simples elemento de atraso. Como mencionamos, no capítulo oito de **Vampire: Dark Ages**, adicionar uns toques transformarão este tipo sujeito bidimensional em indivíduos independente com suas próprias vidas e que os concede certa profundidade nas aventuras.

Os toques finais não têm o porque de serem muito extensos nem precisa responder a todas as perguntas apresentadas em **Vampire: Dark Ages**, mas uns poucos detalhes bastam para transformar números em uma pessoa "real". Diferente dos Npc's, cujas naturezas e motivações são concedidas com antecedência, os secundários ao menos surgem de improviso. Isto não quer dizer que a "vida" destes sujeitos se limite uma única aparição; de fato, poderiam ser apontadas as características do indivíduo para futuras referências. Depois de tudo, quem sabe quando a "feirante fofoqueira da Rua de Rivoli" se transformou em "Angelique, a sabia bruxa de língua afiada" e entrou em contato com os personagens?



A profundidade e alcance dos detalhes de cada personagem estão por sua conta, mas para continuar, introduziremos alguns aspectos para levar-se em conta:

- **Descrição física:** Às vezes este elemento é mais importante do que o nome que o indivíduo recebe. Os jogadores podem não saber como se chamam, mas sim qual é o seu aspecto, sua idade, a qualidade de seus produtos ou serviços, etc. Pode-se fazer com que estas coisas passem despercebidas ou que atraíam a atenção. Por exemplo, um guerreiro ruivo de pele alva destaca-se mais na Ibéria do que um de cabelos escuros e tez morena. Isto leva os personagens a formularem muitas perguntas.

- **Atitude:** Trata-se de um personagem muito passivo? Mal-humorado? Alegre? Anseia em agradar os demais? Esta enojado contra o mundo ou um grupo específico?

- **Peculiaridades e hábitos:** O personagem é um nativo da região? Tem sotaque? Conta com alguma peculiaridade física ou lingüística? É gago? Tem um tique nervoso?

- **Nome:** Os nomes são úteis quando o personagem pretende aparecer diversas vezes na crônica, mas carece de relevância quando só o faz uma vez. Mais adiante, as tabelas oferecerão uma seleção (ainda que não exaustiva) de nomes por região.

- **Motivação:** Pense em qual motivação é mais apropriada para os personagens de apoio primários, os secundários que aparecem regularmente tendem a possuir suas próprias razões para atuar. Estas podem ser tão simples como as de um vendedor querendo vender as suas mercadorias para alimentar a sua família ou uma mulher de taberna que queira melhorar seu status social. Do mesmo modo, poderia acrescentar a estes indivíduos uma Natureza y Comportamento do capítulo cinco de

HABILIDADES COMPLEMENTARES

Os personagens de apoio que apresentamos contam somente com as habilidades principais de suas profissões. Entretanto, os Narradores podem os atribuir algumas relacionadas. Estas pertencem a gamas muito amplas desde o Comércio e a Expressão, ideais para artesãos ou a Etiqueta e a Sabedoria Popular para o guarda -, mas listar estas habilidades para cada planilha é restritivo e pouco prático. Assume-se que qualquer talento necessário para a profissão ou status social do personagem de apoio que não apareça na planilha significa que possui um ponto automático nesta habilidade.

CRIAR NOVAS PLANILHAS

Os Narradores que queiram criar novos personagens de apoio para as suas crônicas podem servir-se das planilhas que agrupamos neste capítulo, modifica-las a seu gosto

ou começando do princípio.

O sistema é o mesmo que o de **Vampire: Dark Ages**, mas simplificamos o processo para ajusta-las a rápida concepção dos personagens secundários.

Os Npc's concebidos por este sistema são muito mais fracos que aqueles que nascem do sistema de criação habitual, visto que não dispõem de todas as características.

- **Tipos de personagem:** Eleja um tipo apropriado para o conceito. Há duas classes de grupos de mortais, os normais e os notáveis; dois sobrenaturais, carniais e Cainitas. O tipo de personagem serve para determinar o número de pontos de bônus que o concerne e sua acessibilidade as Vantagens como as de Antecedentes e Disciplinas.

- **Atributos:** Cada Atributo conta com uma pontuação automática de dois. Dependendo de seu tipo, os pontos adicionais incrementarão estes valores (até um máximo de cinco). Pode-se, se quiser, reduzir um Atributo a um e empregar esse ponto solto para aumentar outro.

- **Habilidades:** Cada personagem de apoio começa com entre três e oito Habilidades, todas elas com um valor de dois pontos. Como ocorre no caso dos Atributos, pode-se optar por elevar uma Habilidade a três e baixar outra para um. Os personagens mais excepcionais ter uma com quatro pontos.

- **Antecedentes:** Dependendo do tipo, o personagem terá que escolher umas opções de Antecedentes a outras. Alguns, como Geração e Rebanho, são só para Cainitas. Outras são adequadas para personagens mortais, ainda que os Narradores devam levar em conta a possibilidade de casar os Antecedentes com o conceito do indivíduo. Nenhum Antecedente pode ter um valor superior a quatro.

- **Disciplinas:** Os personagens sobrenaturais recebem pontos em uma ou mais Disciplinas. Os carniais só podem escolher as Disciplinas de seu Clã. Nenhuma Disciplina começa com um valor superior a três.

- **Virtudes:** Escolha para o personagem entre Autocontrole ou Instinto e Consciência ou Convicção. Todas as Virtudes começam com um valor de dois pontos, mas como em Atributos, pode-se reduzi-la a um (nunca a zero) e somar os pontos a outras Virtudes.

- **Força de Vontade:** Os mortais e carniais começam com três pontos de Força de Vontade; os Cainitas com quatro.

- **Pontos de sangue:** Jogue um dado para determinar qual será a reserva de pontos de sangue de um personagem ao começar o jogo.

- **Geração:** Todos os Cainitas são de 12ª geração, a menos que o Antecedente Geração a modifique.

PERSONAGENS DE APOIO EXPERIENTES

As planilhas de personagens de apoio que oferecemos

são as características básicas de cada tipo; são as formas mais baixas e com menos poder do que poderiam ter os seus personagens. Se quiser empregar versões mais enérgicas, poderá melhorar a planilha base ao adicionar pontos nas diversas características. Os Narradores determinarão a quantidade de pontos exato; os seguintes são somente guias que, nas mãos dos Narradores, podem ou não ganhar características relevantes.

Quando um Npc está destinado a representar um grande papel em uma aventura, o sistema completo de criação de **Vampire: Dark Ages** é mais recomendável porque define e concede uma gama de Atributos, Habilidades e Vantagens que completam o sujeito.

MORTAIS DO DIA A DIA

Os mortais do dia a dia são a população da Idade Média; os servos, camponeses e homens livres que sobrevivem em suas paupérrimas existências. São ubíquos e freqüentemente rejeitados pelos “melhores”, que podem converter-se em um benefício ou uma maldição.

ARCEÃO

Dão vida às aldeias e cidades; ocupam diversas profissões, desde a carpintaria, a curtidão de couro, passando pela padaria ou a fabricação de cervejas.

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 1, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2.

Habilidades: Percepção 2, Etiqueta 1, Ofícios 3.

Antecedentes: Recursos 1

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 2.

Força de Vontade: 3.

FAZENDEIRO

Na Idade Media, a vida rural é predominante e os fazendeiros são a população mais numerosa.

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2.

Habilidades: Cavalgar 2, Sabedoria Popular 2, Empatia com Animais 2.

Antecedentes: Aliados 1 (Família).

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2 Coragem 2.

Força de Vontade: 3

SERVO DE TABERNA

Seja uma mulher calejada ou um rapaz robusto, o servo de taberna pode ser um poço de informações.

Atributos: Força 1, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 1.

Habilidades: Prontidão 2, Empatia 2, Lábia 2.

Antecedentes: Contatos 1.

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 2.

Força de Vontade: 3

ASSASSINO

Para cada uma das pessoas que trabalham arduamente para manter ganhar a vida, há outra que subsiste nutrindo-se do sangue e suor dos demais.

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2.

Habilidades: Armas Brancas 2, Briga 2, Furtividade 2

Antecedentes: Contatos 1

Virtudes: Consciência 1, Instinto 3, Coragem 2.

Força de Vontade: 3

ARTISTA

Desde os músicos das tabernas aos bufões da corte; os artistas agradam a todos os setores da sociedade medieval.

Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 1, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3.

Habilidades: Performance 2, Etiqueta 2, Expressão 2.

Antecedentes: Aliados 1

Virtudes: Consciência 2, Instinto 2, Coragem 2

Força de Vontade: 3

OFICIAL

Encarregado de manter a ordem nas grandes e pequenas cidades, os oficiais têm que se satisfazer com um treinamento rudimentar que os deixa abaixo dos soldados experientes.

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 2

Habilidades: Armas Brancas 2, Esquiva 2, Intimidação 2,

Antecedentes: Aliados 1

CARACTERÍSTICAS INICIAIS PARA PERSONAGENS DE APOIO

Personagem	Atributos	Habilidades	Antecedentes	Disciplinas
Mortal comum	+0	3	1 ponto	Nenhuma
Mortal notável	+0	4	2 pontos	Nenhuma
Carniçal	+3	6	4 pontos	1 ponto*
Cainita	+7	8	8 pontos	4 pontos**

* Somente Potência

** Somente Disciplinas do Clã

CARACTERÍSTICAS PARA PERSONAGENS DE APOIO EXPERIENTES

Personagens	Atributos	Habilidades	Antecedentes	Disciplinas	Geração
Mortal experiente	+2 pontos	+2 pontos	+1 ponto	0	N/A
Mortal excepcional	+3 pontos	+4 pontos	+2 pontos	0	N/A
Carniçal experiente	+2 pontos	+3 pontos	+1 pontos	+1 ponto*	N/A
Carniçal excepcional	+3 pontos	+5 pontos	+2 pontos	+2 pontos*	N/A
Vampiro experiente	+3 pontos	+4 pontos	+2 pontos	+3 pontos**	10ª
Vampiro excepcional	+5 pontos	+7 pontos	+3 pontos	+5 pontos**	8ª

*Pelo menos a metade deve estar em Potência.

**Pelo menos a metade deve estar nas Disciplinas do Clã.

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 2

Força de Vontade: 3

ARQUEIRO RECruta

Arcos longos e bestas fazem dos camponeses arqueiros, e os transformam em forças de combate mortais.

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 1, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Esquiva 2, Artesanato 2, Arqueirismo 2

Antecedentes: Aliados 1

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2 Coragem 2

Força de Vontade: 3

MORTAIS NOTÁVEIS

Os mortais notáveis são aqueles que, como resultado de seu nascimento ou trabalho, sobressaem-se da massa. Tem conhecimentos, talentos e vantagens as quais os personagens de menor categoria não têm acesso... Embora o preço de seus serviços possa ser elevado.

ERUDICOS

Os homens letrados estudam diversos campos, desde a teologia até a astronomia ou ensinamentos dos antigos.

Atributos: Força 1, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 2

Habilidades: Instrução 3, Ocultismo 1, Direito 2, Teologia 2

Antecedentes: Contatos 1, Mentor 1

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 2

Força de Vontade: 3

SÁBIA

Alguns a chamam de bruxa, outros, sábia; muitos recorrem a elas para que os proporcionem medicamentos ou conselhos.

Atributos: Força 1, Destreza 1, Vigor 1, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Empatia 2, Intimidação 1, Medicina 2, Sabedoria Popular 3

Antecedentes: Contatos 1, Influência 1

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 2

Força de Vontade: 3



NOBRE

Existem diversos graus de nobreza que dotam a sociedade medieval de líderes (ou acreditam nisso).

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Etiqueta 3, Expressão 1, Liderança 2, Linguística 2

Antecedentes: Criados 1, Influência 1

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 2

Força de Vontade: 3

LACAIO MERCENÁRIO

Embrutecidos pelas guerras e escaramuças, só mercenários sabem como lutar dentro da legalidade e quando faze-lo fora dela.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 1, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 1

Habilidades: Armas Brancas 3, Esquiva 2, Briga 2, Sobrevivência 1

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 1

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 2

Força de Vontade: 3

CAVALEIRO

As tropas de cavaleiros nobres são forças decisivas nos campos de batalha.

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Armas Brancas 2, Montaria 2, Etiqueta 2, Liderança 2

Antecedentes: Aliados 2

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 2

Força de Vontade: 3

COMERCIANTE

Sendo mercadores e diplomáticos, os comerciantes da Idade Média são fonte de produtos e informações.

Atributos: Força 2, Destreza 1, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Comércio 2, Montaria 2, Etiqueta 2, Lingüística 2

Antecedentes: Contatos 1, Recursos 1

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 2

Força de Vontade: 3.

CARNICAIS

Vinculados e fortalecidos pela vitae de seus senhores, os carnicais são livres para atuar durante o dia e a noite. São os principais agentes dos Cainitas que almejam influir sobre os assuntos dos mortais.

CASTELÃO ANCIÃO

O castelão mantém os assuntos do castelo do dia a dia. Se for preparado e consciente e também é extremamente leal

Atributos: Força 1, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3,



Raciocínio 3

Habilidades: Alerta 2, Esquiva 1, Etiqueta 2, Intimidação 2, Direito 2, Senescalia 3

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 2, Influência 1

Disciplinas: Potência 1

Virtudes: Convicção 2, Autocontrole 2, Coragem 2

Força de Vontade: 3

INTERMEDIÁRIO

O intermediário é um indivíduo de confiança; a melhor ferramenta que dispõe para manipular uma situação.

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 3, Armas Brancas 3, Esquiva 3, Etiqueta 3, Furtividade 3, Lábria 3

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 2

Disciplinas: Potência 1

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 2

Força de Vontade: 3

CAINITAS

Os Cainitas são os senhores da noite e se situam nas posições mais valorizadas da vida medieval. São os pálidos ladrões que espreitam os bosques e também os conselheiros influentes dos poderosos que tramam nos bastidores.

INFORMANTE

O informante transita entre as sombras para descobrir os segredos do mundo mortal e Cainita. Lembre-se, porém, que tudo aquilo que ele oferece é quiproquó. (uma coisa pela outra)

Clã: Nosferatu

Geração: 12ª

Caminho: Humanidade (Trilha do Vigor)

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 0, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Acadêmicos 2, Prontidão 2, Empatia 1, Esquiva 2, Direito 2, Lingüística 2, Furtividade 3, Lábria 2

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 3, Status 1, Rebanho 1, Recursos 2

Disciplinas: Animalismo 1, Ofuscação 2, Potência 1

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 2

Força de Vontade: 4

CRUZADO

A fé ainda representa um importante papel nas não vidas de muitos Cainitas. Alguns se abrigam sob a cruz por estes motivos, e outros por seus objetivos políticos.

Clã: Brujah

Geração: 10ª

Caminho: Reis

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 3,

Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Armas Brancas 2, Montaria 2, Esquiva 2, Intimidação 2, Liderança 2, Lingüística 2, Briga 2, Política 2

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 1, Criados 1, Geração 2, Status 1, Rebanho 1

Disciplinas: Rapidez 1, Potência 1, Presença 2

Virtudes: Convicção 2, Autocontrole 2, Coragem 3

Força De Vontade: 4

SACERDOTE HEREGE

Os Cainitas gravitam em torno dos núcleos de poder e na tenebrosa Idade das Trevas nada acumula tanto poder e nem tão grande alcance como a igreja.

Clã: Lasombra

Geração: 12ª

Caminho: Noite

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Habilidades: Empatia 2, Esquiva 1, Expressão 2, Liderança 2, Lingüística 2, Ocultismo 2, Política 2, Teologia 3

Antecedentes: Contatos 2, Criados 1, Domínio 2, Influência 1, Rebanho 2

Disciplinas: Dominação 2, Tenebrosidade 1, Potência 1

Virtudes: Convicção 3, Autocontrole 2, Coragem 1

Força de Vontade: 4

MAGO

Pode se tratar de um mortal praticante destas artes, Abraçado por um membro do Clã ou um que aprendeu Taumaturgia depois de transformar-se em Cainita; de qualquer maneira, o mago está sempre em busca de conhecimento e poder.

Clã: Tremere

Geração: 12ª

Caminho: Reis (Trilha do Visir)

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Acadêmicos 3, Prontidão 2, Ofícios 1, Herborismo 2, Intimidação 1, Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 3

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 2, Mentor 3, Rebanho 1, Recursos 1

Disciplinas: Auspícios 1, Dominação 1, Taumaturgia 2

Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 3, Coragem 2

Força de Vontade: 4

O QUE MOVE OS FIOS POR TRÁS DO TRONO

Exercer domínio é tão importante para os Cainitas como o é para os mortais, mas acaso o senhor é o verdadeiro dono de suas terras?



Clã: Ventrue

Geração: 11ª

Caminho: Reis

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Empatia 2, Esquiva 1, Etiqueta 3, Direito 2, Liderança 2, Política 2, Senescalia 2

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 2, Domínio 2, Geração 1, Influência 2

Disciplinas: Dominação 2, Fortitude 1, Presença 1

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 2

Força de Vontade: 4

NOMES E TÍTULOS

Nomear os personagens de jogadores e Narradores frequentemente é um problema, especialmente quando se pretende ser fiel ao período.

Alguns nomes modernos tiveram as suas origens na Idade Media, mas muitos não.

Dependendo do lugar e o antecedente, os nomes como Christopher, Claire e Giles são apropriados, mas Jó, Buffy e Marty não são.

As seguintes tabelas incluem uma sessão de nomes autênticos, agrupados por idioma, que tanto os jogadores quanto os Narradores poderão usar para nomear os seus personagens ou como referencia.

SOBRENOMES

O conceito atual de sobrenomes era desconhecido na Idade Media, mas a maioria camponeses e nobres completava seus nomes com um sobrenome.

No caso dos primeiros, elas teriam relação com as suas profissões: Tanner (curtidor), Cooper (taneiro), Wood (madeira), etc. Entre os exemplos estão William the Smith (William o ferreiro) ou Johannes Fleischer (carniceiro em alemão).

Para inspirar-se, pode-se também levar em conta os traços ou as características; bem como o caráter descritivo ou irônico.

Neste caso, o sobrenome atua como um mote. John Little o gigante das lendas de Robin Hood é um exemplo clássico, mas também existem outros como Rosamund “a justa”, Ekaterina “a sabia” e Angus Bullneck (pescoço de touro). Os nobres também recebem estes sobrenome, como ocorre no caso de Richard Coeur de Lion (o coração de leão), John Lackland (sem terra) e Edward Longshanks (pernas compridas). Algumas culturas especialmente as escandinavas e levantinas usam a genealogia (patronímica) em seus sobrenomes. Olaf Sigurdson é Olaf filho de Sigurd, enquanto que Astrid Gudmundsdottir é Astrid filha de Gudmond.

Da mesma maneira, um mulçumano chamado Ahmed ibn Mahmud é Ahmed, filho de Mahmud e Halima bint

Musa é Halima a filha de Musa.

Mais detalhes sobre esta tradição mulçumana é encontrado em **Veil of Night**; e as páginas 67-68 de **Wolves of the Sea** oferecem uma breve relação de nomes escandinavos.

Alguns camponeses usam topônimos como segundo nome. Entre estes encontramos exemplos como: Simon de Newark, Isabella de Anjou ou Wolfgang Zumwald (do bosque de Zum).

Estes sobrenomes são mais recorrentes entre a nobreza e freqüentemente se referem aos seus territórios (ou principados, no caso da alta nobreza).

Leonor de Aquitania, Martin de Lyon e Simon de Montfort são bons exemplos de topônimos nobiliários.

Os jogadores e Narradores familiarizados com diversos idiomas relevantes podem construir os sobrenomes em linguagem nativa.

NOMES ALEMÃES		NOMES ANGLO-SAXÕES		NOMES ANGLO-SAXÕES		NOMES ESCANDINAVOS	
Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino
Albrecht	Adele	Aethelred	Agnes	Aethelred	Agnes	Asgeirr	Aesir
Bernard	Birgit	Aelfwine	Aldiva	Aelfwine	Aldiva	Bjorn	Alouf
Christoph	Brunhilde	Alfred	Brigit	Alfred	Brigit	Brand	Astrid
Dieter	Carla	Berthun	Cynwise	Berthun	Cynwise	Elnarr	Brynhild
Emil	Dagmar	Caedmon	Edith	Caedmon	Edith	Flosi	Dalla
Eugen	Edith	Edward	Emma	Edward	Emma	Grimr	Dis
Felix	Ele	Edric	Estrild	Edric	Estrild	Helgi	Groa
Franz	Gudrun	Godwin	Godeleva	Godwin	Godeleva	Hroaldr	Gudrun
Friederich	Hedwig	Harold	Gunnilda	Harold	Gunnilda	Ketil	Gunnhild
Gunther	Ingrid	Hengist	Hawis	Hengist	Hawis	Oddr	Halla
Gustav	Karin	Hereward	Heresuid	Hereward	Heresuid	Olaf	Hallbera
Heinrich	Krista	Horsa	Hilda	Horsa	Hilda	Ormr	Helga
Jans	Lena	Offa	Runild	Offa	Runild	Refr	Hlif
Joachim	Liesl	Osbert		Osbert		Snorri	Kolfinna
Klaus	Margarethe	Radwald		Radwald		Stein	Jorunn
Leopold	Marike	Ringer		Ringer		Thordor	Otkatla
Markus	Mathilde	Sabert		Sabert		Thorkell	Rannveig
Matthias	Rosamarie	Thrydwulf		Thrydwulf		Ulf	Sigrid
Otto	Sabine	Uffa		Uffa		Wolfram	Thuridir
Theo	Sara	Warin		Warin		Yngvildr	Thordis
Tobias	Sigrid	Wolfhere		Wolfhere		Vigdis	Unn
Viktor	Steffi						
Volker	Thea						
Werner	Therese						
Wolfgang	Ute						
Xavier	Ulrike						

NOMES ITALIANOS

Masculino	Feminino
Alberto	Agnesina
Alessandro	Anna
Augustus	Bianca
Balsamo	Catarina
Bernabas	Colleta
Cristiano	Donata
Enrico	Elizabeta
Frederico	Gerita
Giacomo	Gianeta
Giorgio	Helena
Giuliano	Lucia
Leonardo	Magdalena
Lorenzo	Maria
Marco	Marte
Michael	Pasqualina
Nicolo	Penina
Palmerio	Thomasina
Paolo	
Raffiano	
Thomaso	
Uberto	
Vendramino	
Vitaliano	
Vito	
Zilo	

NOMES ESLOVOS

Masculino	Feminino
Aleksei	Akulina
Andrei	Anastásia
Boris	Anna
Dmitrii	Dominka
Drozd	Ekaterina
Fedor	Elizaveta
Georgi	Feodosia
Grigori	Fekla
Ivan	Fevronia
Iakov	Gostiata
Iosef	Irena
Maxim	Iuliana
Michail	Kristina
Myca	Martha
Nikita	Maria
Pavel	Melania
Radoslav	Nezhka
Sbyslav	Pelagia
Sidor	Tatiana
Stepan	Varvara
Vasili	
Vladimir	
Zavid	

NOMES FRANCESES E NORMANDOS

A Versão Francesa Aparece Entre Parênteses.

Masculino	Feminino
Adam	Adele
Arthur	Anne
Baldwin(Baudolin)	Alice
Bartholomew	Agnes
Christopher (Christof)	Beatriz (Beatrice)
Edward	Christiana (Christiane)
Eustace	Cecilia (Cecile)
Francis	Eleanor (Aileanor)
Geoffrey	Emma
Guy	Etienne
Henry (Henri)	Genevieve
Hugo (Hugues)	Helen (Helene)
John (Jean)	Isabela (Isabelle)
Louis	Isouda
Martin	Jeanne
Michael (Michel)	Juliana
Nicholas	Katherine
Peter (Pierre)	Laurence
Phillip (Philippe)	Louise
Richard	Lucy (Lucie)
Robert	Matilda (Mathilde)
Roger	Margaret (Marguerite)
Simon	Martha (Marthe)
Stephen	Melisande
Thomas	Rosamund (Rosamonde)
Walter	Therese
William (Guillaume)	Yvonne

NOMES ESPANHÓIS

Masculino	Feminino
Alfonso	Aldonza
Alvar	Beatriz
Antonio	Constanza
Diego	Elvira
Domingo	Ermendarda
Fagildo	Eva
Felipe	Ildaria
Fernando	Inês
Garcés	Isabella
Gonzalo	Lucía
Jorge	Guadalupe
Juan	María
Martín	Mayor
Osoro	Paterna
Pedro	Sancha
Ramon	Teresa
Salvador	Toda
Sancho	Urraca
Velasco	

TÍTULOS MORTAIS

Os títulos mortais são uma parte fundamental da sociedade hierarquizada medieval. É um vínculo que está irremediavelmente unido a estrutura feudal e cujo propósito é o de mostrar a posição, poder e terras. Os títulos específicos variam de uma região a outra, mas o normal é que se atenham as cinco grandes categorias seguintes. Incluímos o tratamento que recebem e as variações regionais.

No geral, os Cainitas sentem pouco interesse pelos títulos mortais; seus equivalentes vampíricos refletem a sua liderança sobre a noite.

Diversos Cainitas ostentam títulos com a mesma nomenclatura que os mortais, mas suas áreas de influencias e importância são muito diferentes, como esta especificado no capítulo um de **Vampire: Dark Ages**. Deve-se ter cuidado para não confundi-los. Por exemplo, em uma sociedade mortal, o barão é a classe de nobreza mais baixa, enquanto que na Corte Cainita de Avalon, os principais subordinados de Mithras equivalentes aos duques mortais recebem este mesmo título.

- **Cavaleiro:** Os cavaleiros conformam o grosso da nobreza e costumam receber honorários (uma casa, granja ou parcela de terra outorgada para garantir o apoio a uma família) do senhor local, em troca de seu serviço militar. Os cavaleiros que formam parte do séquito do senhor são bacharéis cavaleiros (*Bas Chevalier*). O tratamento que recebem é o de “senhor”. Entre as variações regionais encontramos *Chevalier* (França), *Ritter* (Alemanha), *Knight* (Inglaterra), *Ritsar* (Rússia) e *Caballero* (Espanha).

- **Barão:** Os barões são a primeira classe da autentica nobreza. Têm poder sobre as vastas terras que, freqüentemente, subarrendam aos seus cavaleiros. Os barões conseguem seus territórios através das hierarquias superiores. Segundo o protocolo, eles devem ser tratados como “Sua Excelência”. O título alemão *Freiherr* equivale a barão.

- **Conde:** É uma camada intermediária entre a nobreza; os condes recebem as suas terras diretamente do rei e são os senhores principais destas regiões. Seu poder está circunscrito pelas leis da terra e restringido a administrar justiça nos crimes não capitais que envolvam os camponeses. Os condes recebem o mesmo tratamento que os barões. Entre as variações regionais, encontram-se: *Earl* (Inglaterra) e *Graf* (Alemanha e Rússia).

- **Duque:** Os duques são a classe nobiliária com o maior poder, depois do Rei ou Imperador. Em alguns casos, especialmente na França, a potestade dos duques rivaliza e inclusive supera a dos monarcas. Os territórios de um conde poderiam ser mais extensos do que os do duque, mas estes últimos podem aplicar a justiça em todas as suas formas (nos casos de envolvimento de nobres, traições, heresias ou outros).

Os duques recebem o tratamento de “sua Graça”. O título europeu *Voivoda* é um análogo de duque, mas em muitos casos, trata-se de um título elegido.

- **Rei:** É, por direito, o governante supremo da terra e, por tanto, o regente de todas as propriedades, poderes e influencias. Seu poder é limitado pela necessidade de contar com os nobres de classes inferiores (como o demonstrado na revolta dos barões contra o rei Juan da Inglaterra e a resultante Carta Magna) e que a influência de alguns duques pode igualar ou exceder a sua. O protocolo de tratamento é “sua Majestade”. Entre as variações regionais estão: *Roi* (França), *König* ou *Emperor* (Alemanha) e *Czar* ou *Tsar* (Rússia).

PERSONALIZANDO AS TRILHAS

Os Caminhos incluídos no **Vampire: Dark Ages** (e no Companheiro do Narrador) introduzem as hierarquias de Pecados que indicam as ofensas que afirmam a presença da Besta na alma do personagem. De qualquer forma, os caminhos e as trilhas são mutáveis, e os pecados variam de um Cainita a outro, inclusive no mesmo caminho. Os seguintes guias ajudam os Narradores e jogadores a preparar as suas Hierarquias pessoais

Nota para os Narradores: Estas regras foram feitas para enriquecer a experiência de um jogador através da travessia que o seu personagem realiza pelo caminho que segue e não como uma escapatória fácil do caos total. Pode-se negar as hierarquias se elas forem muito permissivas ou não fazerem sentido dentro de um caminho específico (ou para aquele personagem específico).

HIERARQUIA DE PECADOS

Cada caminho conta com a sua própria hierarquia de pecados. Como explicado no capítulo sete de **Vampire: Dark Ages**, os pecados capitais são aqueles que violam os princípios básicos do caminho (princípios que todos os seguidores deveriam considerar preceitos morais inatos), enquanto que os pecados menores são mais difíceis de eludir.

Em geral, todas as hierarquias são organizadas da seguinte maneira:

- **Pecados menores:** Os pecados que figuram entre 8 e 10 são os relacionados com os escuros princípios do caminho. Para um cristão moderno seria como não ir a missa todos os domingos. As circunstâncias podem forçar o personagem a cometer estas infrações, pode ter esquecido ou ter outras prioridades. Somente os Cainitas que estão extremamente comprometidos com seus caminhos se preocupariam com estes pecados. De fato, os pecados menores freqüentemente mudam segundo as crenças particulares de cada individuo.

• **Pecados básicos:** São aqueles que estão entre 4 e 7 nas hierarquias e que definem a conduta noturna de um Cainita “piedoso”. Para um cristão moderno, cometer adultério pertenceria a esta categoria ou falar rudemente com os outros (mais difícil de evitar, mas importante). Pense que os pecados mudam segundo as tendências pessoais de cada Cainita, são intrínsecas nas crenças de todos os caminhos. Os Narradores deveriam assegurar-se de que os pecados incluídos nesta categoria sejam complicadas de evitar.

• **Pecados capitais:** Estes pecados representam uma seria infração dos princípios primordiais no que se baseia o caminho. Um cristão moderno incluiria o assassinato nesta categoria. Estes pecados deveriam ser os mesmos independentemente dos indivíduos. Em todo o caso, modificar a sua gravidade, como sempre, fica ao encargo dos Narradores.

SISTEMAS

Adotar uma trilha que essencialmente equivale a mudar a Hierarquia de Pecados do caminho que se segue é parecido com mudar de caminho, mas não tão extremo. O Narrador decide quando um personagem pode iniciar este processo, mas, em regra geral, o indivíduo tem que ser um membro do caminho (que talvez tenha atravessado um momento de revelação) e cuja pontuação seja 6 ou maior. Nenhum personagem pode mudar os pecados de seu caminho sem ter alcançado este nível de entendimento. Por exemplo, um sujeito com uma pontuação no Caminho de 5 não pode modificar um pecado de sexta categoria ou maior: simplesmente carece da introspecção necessária para lograr-lo.

O jogador deverá detalhar que mudanças da Hierarquia de Pecados são apropriados para o seu personagem. Analisar cuidadosamente a Hierarquia existente e decidir se essas mudanças alterariam o caminho de forma drástica. Por exemplo, um personagem do Caminho do Pecado que baseia a sua trilha em torno do propósito de causar dor aos outros, podem trocar o pecado “falhar em experimentar um novo prazer” por “falhar na hora de provocar dor sempre que seja possível”. As distinções são sutis, mas podem mostrar a moralidade de cada indivíduo. Porém, não deveria ser permitido mudar o pecado “encorajar a virtude ou ajudar os precursores da virtude” porque a opinião de que a virtude é uma idéia errônea que deve ser combatida é inerente ao caminho. Quando existir alguma dúvida, pode-se consultar a Ética do caminho como um guia de referência.

Se aprovadas as mudanças, o jogador deverá começar a pô-los em prática na rotina noturna do personagem. A princípio deverá evitar cometer o pecado que tenha escolhido e citado na Hierarquia. Deverá entender de onde procede espiritualmente e de onde se encaminha, antes de abandonar o caminho em prol da trilha.

O processo continua até que o personagem enfrente um momento de revelação (normalmente ao estudar com um mentor ou por causa de uma breve anedota), instante no qual o jogador testa a pontuação do Caminho do personagem (a dificuldade é 10 o nível de pecado que deseja modificar. O mínimo é 3). O êxito implica que mudou sua perspectiva moral e que o pecado original já não significa nada para ele. Entretanto, o novo pecado é tão importante como era o antigo.

Se em qualquer momento antes do instante de revelação, o personagem comete *qualquer um dos dois* pecados (o que esta mudando e o novo), o jogador terá que testar Consciência ou Convicção (o que o personagem seguir) contra uma dificuldade de 6. A vitória significa que o indivíduo se arrepende como costumava fazer. Falhar implica a degeneração e a necessidade do personagem de evitar cometer ambos pecados até que consiga elevar a pontuação do Caminho outra vez. Uma falha crítica tem um efeito específico, salvo o de perda de Consciência/Convicção e uma Perturbação pertinente.

SANGUE E LÁGRIMAS

As batalhas em grande escala são as características principais nesta época marcada pelos desejos dos nobres em afirmar o seu domínio. Tais encontros costumam acontecer durante o dia, os quais os Cainitas não costumam envolver-se (ainda que seus carnicais sim). Porém, a agitada turbulência da Guerra dos Príncipes esta conseguindo que alguns conflitos aconteçam durante a noite, talvez não a uma escala tão grandiloquente como os diurnos, mas não menos sangrento.

O seguinte sistema não pretende recriar todas as matizes de um campo de batalha medieval isso teria mais a ver com um wargame do que com o sistema Storyteller mas procura oferecer aos personagens uma idéia do que é ser um guerreiro ou um comandante em tais ocasiões. Estes papéis não são mutuamente exclusivos na Idade Média se esperava que o líder lutasse junto às suas tropas -, de forma que o núcleo destas regras gire em torno da participação do personagem em batalha.

SEQUÊNCIA DE BATALHA

Como qualquer outro combate no sistema Storyteller, cada conflito seja esta uma escaramuça ou um conflito de grande escala se serve de uma serie de turnos para organizar o tempo e determinar a sequência de acontecimentos. Cada um deles talvez se prolongue entre 6 e 10 turnos de batalha (que não devem ser confundidos com os turnos de combates breves que figuram entre as regras básicas de narração), ainda que possam fazer manobras antes e depois do conflito principal. Enquanto que um turno regular dura escassos

segundos, um turno de batalha é a manifestação de uma fase de um conflito ainda maior e dura entre trinta minutos e três horas. Se for necessário por exemplo, em um duelo (veja Tropas de elite, carnicais e entidades inimigas na página 74)-, pode ter lugar uma serie de turnos de combate dentro de um único turno de batalha.

INICIATIVA

Os personagens reagem seguindo uma ordem marcada por sua Destreza. Aqueles com uma pontuação mais alta atuam primeiro, enquanto os que possuam a mais baixa sejam os últimos. Se os personagens têm a mesma Destreza, suas ações acontecem ao mesmo tempo. Somente os personagens principais (controlados pelos jogadores e outros relevantes) contarão com seus próprios valores de iniciativa. Os personagens secundários (por exemplo, o grupo de soldados) reagem frente às ações do grupo de personagens, porque não tem um papel ativo nos eventos.

CIRCUNSTÂNCIAS E INSTINTOS

Antes de realizar ações voluntárias, o Cainita deve superar a sua própria Besta e superar todas as armadilhas do Destino dispostas em sua trilha. Ambos os testes são obrigatórios, a menos que o vampiro deseje entrar em frenesi, cujo caso o jogador somente terá que realizar um teste de Destino.

FRENESE

O sangue jorra abundantemente nos campos de batalha medievais, a substancia banha a terra e os combatentes, enquanto o seu aroma impregna o ar. Em semelhantes circunstâncias, até o mais resoluto dos Cainitas tem dificuldades para manter a sua Besta controlada. Para provar esta realidade, a cada turno o Cainita deve confrontar-se com o frenesi ou permitir que a sua Besta domine a situação. Neste caso se aplica uma variante das regras básicas de frenesi (veja **Vampire: Dark Ages**): a dificuldade do teste de Autocontrole/Instinto é de 6 e o jogador só precisa de um sucesso para manter a Besta na linha. Além dos efeitos habituais, o personagem frenético reduz a dificuldade de seus testes de Armas Brancas e Briga em 1, mas seu comportamento afetará a moral de todos os mortais que estiverem próximos (veja abaixo).

DESTINO

Diversos contratempos poderiam fazer um guerreiro cair no campo de batalha. Poderia escorregar na terra banhada de sangue, quebrar uma peça de sua armadura ou a cavalaria inimiga poderia investir contra a sua posição. As possibilidades são limitadas apenas pela

imaginação. Para demonstrar estes acontecimentos aleatórios, o jogador testa Destreza + Esportes (se estiver a pontos de experiência) ou Destreza + Montaria (se estiver a cavalo), contra uma dificuldade de 6. O sucesso implica que o personagem consegue executar todas as ações nesse turno, enquanto que falhar, somente durante esse turno, significa que sua Destreza (e por ela o numero de ações) reduz em 1 (até o mínimo de 1).

Uma falha crítica equivale a que o personagem seja incapaz de realizar qualquer ação durante este turno. As ações prolongadas que começaram no turno anterior (tais como Braços de Ahriman do poder de Tenebrosidade) poderão permanecer ativos se for feito o teste de Concentração (veja Disciplinas prolongadas, página 72) for bem sucedida.

SELECIONAR AS AÇÕES

Cada personagem sobrenatural (vampiro ou carnicai) que tome parte em uma batalha, conta com a possibilidade de realizar tantas ações quanto pontos de Destreza tenha. Para cada ponto, o personagem poderá executar uma das seguintes ações. Todas elas são consideradas ações completas (quer dizer, o jogador não terá que tirar dados de sua reserva de dados). Se o personagem deseja fazer mais de uma ação por ponto de Destreza, será aplicada a regra normal de ações múltiplas (por exemplo, dividindo os dados ou empregando a Rapidez).

O mais provável é que os personagens tenham seus próprios objetivos na mente durante o conflito; como ter uma posição privilegiada ou eliminar um inimigo específico. Estas intenções darão forma as suas ações durante a batalha e por elas poderá limitar o numero de ações que cada personagem pode fazer ou impor algumas condições de vitória específicas para lograr esse fim específico (consulte vencendo a noite página 75).

Os Cainitas que queiram investir pontos de sangue para aumentar seus Atributos Físicos, deverão fazê-lo quando selecionam uma ação.

ATAQUE

Quando ataca, o personagem usa Armas Brancas, Briga ou a Arqueirismo. Poderá realizar uma serie de passos como parte do combate, mas não avançará no terreno real. Se estiver montado, contara com uma vantagem sobre as tropas a pontos de experiência.

MOVIMENTAÇÃO

Um personagem que se move pode caminhar, correr lentamente ou depressa ao redor do campo de batalha segundo as regras básicas apresentadas em **Vampire: Dark Ages**. O movimento não requer testes de dados.

As ações complexas como saltar sobre um riacho ou balançar-se em uma viga estreita poderia precisar de um teste de Esportes. A Rapidez permite aos vampiros mover-se com rapidez ao redor do campo, e as “tropas de choque” explorar as fraquezas do inimigo ou minar as suas defesas. Os Cainitas montados se vêem limitados a velocidade de seus cavalos.

USANDO UMA HABILIDADE

Os personagens podem empregar Habilidades que não sejam de combate, se puderem ativa-las rapidamente durante uma batalha. Entre os exemplos incluem-se a Intimidação, a Liderança e a Furtividade. Todas contam com aplicações práticas durante um conflito e podem ser usadas com rapidez, facilidade e independência das demais ações. As Habilidades que requerem mais tempo para serem executadas (como Medicina) ou que necessitem de condições ou ferramentas específicas (como ocorre com as Perícias), não poderão ser usadas nestes eventos, ainda que sejam significativas no processo anterior e posterior ao conflito.

USANDO UMA DISCIPLINA INSTANTÂNEA

Igual ao que acontece com as Habilidades, as Disciplinas que tem efeitos imediatos ou que se ativem mediante a uma ação simples, poderão ser empregadas durante a batalha. Em alguns casos (como por exemplo, Garras da Besta de Metamorfose). Os efeitos são evidentes. Em outros (como o poder Noturno de Tenebrosidade), o Narrador será quem determina quais as conseqüências que acontecem no combate do Cainita ou no conflito em geral.

Algumas Disciplinas, em especial Dominação, são mais complicadas de usar durante uma peleja, devido às condições necessárias para o seu uso (por exemplo, o contato visual). O Narrador pode optar por fazer que estas classes de Disciplinas sejam Prolongadas ao invés de Instantâneas. Entre as Disciplinas Instantâneas encontram-se os poderes Sentidos Aguçados de Auspícios, Fascinação de Presença e a Carícia de Morfeu da Disciplina Valeren.

USANDO UMA DISCIPLINA PROLONGADA

Algumas Disciplinas requerem múltiplas ações para serem ativadas. Estas habilidades têm efeitos devastadores nos campos de batalha, mas manter a concentração necessária para aplicá-las com efetividade pode ser um grande desafio no clímax de um combate.

Se a Disciplina precisa que se complete diversas ações, o jogador terá que investir um ponto de Força de Vontade ou realizar um teste de Raciocínio (dificuldade 6) e conseguir pelo menos um sucesso para que seu personagem possa manter a concentração.

Se o teste lhe for favorável (ou se o jogador investiu o ponto de Força de Vontade), a Disciplina se ativará normalmente. Se falhar, o efeito não se desencadeará. Uma falha crítica não só implica que a Disciplina não se ativa, como também os esforços do vampiro o distraem de sua principal prioridade, isto é, defender-se; o que faz com que acertá-lo seja muito mais fácil (veja Resolução mais adiante). Entre os exemplos das Disciplinas Prolongadas encontramos os poderes de Intimidar a Besta de Animalismo, Loucura Uivante de Demência e Essência de Sangue de Quietus.

As Disciplinas que requeiram uma considerável preparação e muito tempo para ativar-se como os rituais Taumatúrgicos não poderão ser aplicados em campos de batalha. Algumas, porém, poderiam ser preparadas com antecedência, de tal forma que seus efeitos se prolonguem até a situação de combate (ou que talvez se ative durante um conflito). Se tais Disciplinas precisem que o personagem se concentre, o jogador deverá entender que este ato é considerado como uma ação (ou uma série de ações múltiplas) e realiza um teste de Concentração ou gastar um ponto de Força de Vontade para manter o efeito. Se o teste falha, os efeitos da Disciplina se dissipam.

DEFESA

Os personagens não contam com a possibilidade de usar o Talento Esquiva em uma batalha, visto que cada turno representa uma série de confrontos, ao invés de um contra um único rival. Mas os indivíduos podem evitar parte do dano, ao executar algumas ações em sua defesa. Ao fazê-lo, a dificuldade inimiga para contra atacar é maior. Porém, fazê-lo implica que o personagem deve destinar pelo menos a metade de suas ações (ou como mínimo duas) para este fim.

ALIMENTANDO-SE

O Cainita poderá alimentar-se de um ou mais contra atacantes durante o combate. Se o jogador decide que se alimentar será a única ação que o seu personagem realiza nesse turno, poderá fazê-lo até completar a capacidade de sua reserva. Se o jogador quiser dedicar uma ação para alimentar-se, joga-se um dado para determinar quanto sangue poderá ser consumido (um teste com resultado baixo indica que o indivíduo escolheu uma presa que já estava ferida). O sujeito que se alimenta nestas circunstâncias é mais vulnerável aos ataques e corre o risco de descobrir a sua verdadeira natureza a qualquer mortal que seja testemunha de suas ações.

RESOLUÇÃO

Em geral, a resolução das ações que acontecem em um campo de batalha diferem um pouco do sistema básico



empregado em **Vampire: Dark Ages**. O Narrador interpreta os movimentos dos personagens em um emaranhado de corpos e armas, mas a mecânica é a mesma. A diferença principal está no combate, que se racionaliza e simplifica para representar com eficácia o imenso número de participantes, assim como as sublimes habilidades de combate dos Cainitas e seus servos carniçais.

ATAQUES DOS PERSONAGENS

O normal é que o jogador realiza teste de combate para seu personagem. A dificuldade de todos os ataques é de 6; os indivíduos em frenesi ou aqueles Cainitas montados que enfrentem oponentes a pontos de experiência reduzem a dificuldade para 5. Para cada sucesso, eliminarão um inimigo mortal. Este mortal poderia ter sido aniquilado por uma estocada, atravessado por uma flecha, golpeado até cair inconsciente ou ter fugido do combate. Sem importar a razão, este rival desaparece do campo de batalha. Somente os personagens notáveis contam com níveis de Vitalidade; as massas de humanos não dispõem deles.

Sempre que usem uma Disciplina letal no campo de batalha, serão eliminados dois rivais por cada ponto de Disciplina. Por exemplo, se um guerreiro Lasombra emprega o poder de Tenebrosidade Braços de Ahriman, provocaria seis baixas, visto que esta habilidade é de terceiro nível. Alguns poderes têm alvos mais restritivos ou uma área de efeito maior; o Narrador decide qual será a efetividade da Disciplina dependendo das circunstâncias específicas.

CONTRA ATAQUES

Os Cainitas são guerreiros extraordinários, mas não são imunes aos rigores da guerra, inclusive quando enfrentam as “débeis” tropas dos mortais. O sistema de contra ataque contra os vampiros é um tanto abstrato; será representado como um amontoado de pequenos enfrentamentos ao longo de um turno. No lugar de realizar testes de ataque para cada um dos soldados inimigos, testa-se cinco dados contra uma dificuldade de 6. incrementa-se a dificuldade em 2, se o Cainita executa ações defensivas (veja Defesa mais acima, ou reduzido em se estiver distraído alimentando-se, se fracassar em um teste de Disciplina Prolongada, etc.-) a reserva de contra ataque aumenta ou decresce segundo a qualidade e natureza das forças opostas (consulte Tropa de elite, carniçais e entidades inimigas, pág 74).

Se as forças contrairias obtém cinco ou mais sucessos, o Cainita será estacado ou entrara imediatamente em torpor. O destino do vampiro ficara ao seu encargo. Caso contrario, role dois dados de dano. A cada três sucessos neste teste, será infligido um ponto de dano agravado; caso contrario, o dano será letal.

O Cainita pode tentar absorve-lo de forma normal (usando o seu Vigor, Fortitude ou os benefícios da sua armadura).

Porém, não poderá esquivar, nem obterá as vantagens derivadas de parar de maneira ativa ou passiva (entende-se que um Cainita que bloqueia, desenvolve uma ação defensiva e não recebe nenhum benefício por ele).

COMPLICAÇÕES

O campo de batalha pode não ser mais que um amontoado de corpos e brilhos de metal, mas normalmente conduzem a fatores de complicação.

Em um conflito pode ter entidades sobrenaturais em ambos os lados carniçais, Cainitas e outros- e o choque destas forças aterrorizarão as hordas mortais.

Ainda assim, as fortalezas ou características do terreno ajudam ou impedem os participantes; de igual forma, um bom (ou mal) líder pode surtir um efeito dramático no desenlace.

MORAL

Apesar de que uma infinidade de mortais acreditarem que os demônios caminham na noite, a maioria negará seriamente a acreditar, inclusive se for testemunha de como um indivíduo despedaça o outro, membro a membro, com suas mãos nuas como únicas armas ou rasga uma garganta e sente atração pelo sangue que surge dela.

Desde cedo, os campos de batalha são cenários de carnificinas cruéis, mas os mortais se horrorizam igualmente quando se confrontam com poderes sobrenaturais.

Role três dados contra a dificuldade indicada no quadro para todas as tropas que sejam testemunhas das ações dos personagens sobrenaturais (sim, é muito provável que os soldados do individuo também fujam aterrorizados).

Com um ou dois sucessos, a força permanece paralisada porque é incapaz de assimilar o ocorrido ou porque está acovardada pelo inimigo.

Três sucessos desencadeiam um Contra ataque sofisticado (leia abaixo).

Uma falha implica que o bando que viu o ocorrido se vê prejudicado; a dificuldade de ataque contra estas tropas reduz um ponto durante o turno seguinte de batalha.

Uma falha crítica indica que a coesão das forças se quebra, reduzindo a dificuldade de ataque em 3 no próximo turno de batalha.

As penalidades pela falha e falha crítica é aplicado em ambos os lados.

AÇÃO	DIFICULDADE
Assassino Sobrenatural (mais de 10 execuções em um turno)	6
Cainita se alimentando	6
Cainita em Frenesi (ou Rotschreck)*	7
Poder Sobrenatural evidente (por exemplo, Forma Tenebrosa).	8
Poder Sobrenatural menor (Murmúrio da Vontade falsa)	5

* Esta dificuldade assume demonstrações óbvias como, por exemplo, as presas. Um berserk não é o bastante, particularmente em culturas escandinavas ou irlandesas, visto que são muito prezadas pelos mortais.

CONTRA ATAQUES SOFISTICADOS

Sempre que os guerreiros Cainitas puderem manter seus poderes sobrenaturais sobre controle, os mortais não o verão mais do que lutadores muito capacitados. Porém, quando um personagem realiza uma ação que chama a atenção como usar Disciplinas de efeitos evidentes ou matar por si sozinho um grande número de inimigos-, pode estar seguro de que as represálias da oposição serão severas.

Se a unidade inimiga consegue três ou mais sucessos em seu teste de moral, a força não somente permanecerá agrupada para enfrentar o “demônio”, como perpetrará um ataque concentrado (por exemplo, uma chuva de flechas ou uma investida da cavalaria) contra o Cainita ou carniçal cuja ação desencadeou o teste. O próximo contra ataque dos oponentes obtém dois dados extras para refletir este assalto.

LIDERANÇA

O esperto líder de um exército ou de uma única e simples unidade pode fazer a diferença entre a vitória e a derrota. Alguns líderes mortais brilhantes como Salah al-Din, Felipe Augusto e Ricardo Coração de Leão usaram sua destreza marcial como vantagens para os seus reinos, enquanto que os comandantes medíocres como John Lackland, condenaram as suas nações ao desastre. E o mesmo ocorre no mundo vampírico. Na Guerra dos Príncipes, a destreza marcial, junto com o domínio da política, são virtudes essenciais no campo de batalha.

Quando quiser incorporar o comando a suas forças de ataque em massa, terá que testar a Percepção + Liderança de seus mandatários (dificuldade 6), cada vez que começar uma batalha. Isto é considerado como uma ação resistida; o vencedor adiciona a sua parada os dados de sucesso de seu grupo para a duração da batalha (os testes de dano e absorção permanecem isentas deste bônus). Os testes também podem ser feitos por turno, que no caso serão resistidas e prolongadas. O total de sucessos será aplicado como um modificador.

As vantagens de liderança só podem acontecer quando os elementos individuais do exército atuam de forma organizada. O personagem que opera de modo independente do comandante, não recebe nenhum benefício. Assim, um Cainita em estado de frenesi não obtém mais vantagens de seus superiores do que as que concedem uma fonte de vitae.

TROPAS DE ELITE, CARNICAIS E ENTIDADES INIMIGAS

Muitos Cainitas revelam a sua verdadeira natureza no clangor do campo de batalha, mas na maioria dos casos, os soldados mortais opõem pouca resistência frente aos guerreiros vampiros. A verdadeira oposição é encarnada em seus homólogos Cainitas, seus rivais na Guerra dos Príncipes e outros seres sobrenaturais. É o Narrador quem decide se em um turno de batalha se as forças mortais atacarão, as tropas de elite, os carnicais ou outros vampiros.

As regras básicas assumem que a oposição é formada por tropas correntes; o típico exército feudal composto por senhores mortais e Cainitas. Uma unidade de camponeses desorganizados, conta só com 3 ou 4 dados para contra atacar. Por sua parte, as tropas de elite soldados a pontos de experiência ou cavaleiros - tem 6 ou 7 dados. As unidades deste tipo, como os Cavaleiros Templários, empregam 7 ou 8 dados. As forças carnicais também usam 8 dados e diminuem em 1 os testes de moral. As tropas compostas de lupinos e outros seres podem usar tantos dados quanto lhe parecer oportunos (possivelmente 10) e ignoram os testes de moral.

Os inimigos Cainitas (e mortais significativos) deveriam ser concebidos seguindo as regras de criação de personagens de apoio ou principais e seu conflito com os personagens dos jogadores, representado segundo o sistema de combate básico que aparece em **Vampire: Dark Ages**. Desaconselhamos que se empregue as regras de combate em massa. Estes duelos podem durar vários turnos de combate, em que deveria ser estabelecido um limite por exemplo, 10 turnos de combate-, momento em que a situação recupera o caráter de turno de batalha. Bater-se em duelo é a única ação que o Cainita desenvolve no turno de batalha. O personagem envolvido em um duelo não sofre contra ataques mortais, ainda que os criados e tropas leais do oponente possam estar esperando uma oportunidade para intervir.

TERRENO, FORTELEZAS E POSIÇÕES PRIVILEGIADAS

O terreno e a posição no campo de batalha podem conceder às tropas uma grande vantagem sobre seus rivais. O Narrador determina os bônus exatos que a unidade recebe; estas podem ser tão simples como aumentar em 1 a dificuldade para ferir uma tropa sitiada em uma colina ou uma imunidade quase total frente a

ataques específicos (por exemplo, os de um exercito tentando derrubar as muralhas de um castelo).

TERRENO

EFEITO

Aberto	Nenhum
Arbóreo	+1 de dificuldade no combate próximo, +2 de dificuldade para a cavalaria, +3 de dificuldade para os projeteis.
Atacar encosta acima	+1 de dificuldade para os atacantes em combate próximo e ataque de cavalaria.
Atacar ao longo de um riacho	+1 de dificuldade para os atacantes em combate próximo e ataque de cavalaria.
Atacar cruzando um rio	-1 ação (Cainita) ou +1 de dificuldade (mortais) para os atacantes em combate próximo e ataque de cavalaria.
Defendido com estacas	+2 de dificuldade para os ataques de cavalaria; os defensores obtêm 2 dados extras nos testes de contra ataque.
Barreira de madeira	+1 de dificuldade no combate próximo, ataques de cavalaria e ataques com projeteis.
Muro de pedra (edifício)	+2 de dificuldade no combate próximo e ataques de cavalaria, +1 de dificuldade nos ataques com projeteis.
Muro de pedra (fortaleza)	+3 de dificuldade no combate próximo e ataques de cavalaria, +2 de dificuldade nos ataques com projeteis.

VENCENDO A NOITE

As batalhas raras vezes surgem espontaneamente, por isso, costumam ter lugar por varias razões; destruir a oposição para obter ou reter o poder, assegurar um recurso ou forçar o inimigo a uma manobra de retaguarda. Em situações tão diferentes, as vitórias são muito variadas. Se o objetivo for eliminar a oposição, o fim da batalha pode ser o de destruir o exercito rival ou os seus lideres. Em tais casos, o conflito é a morte, e o numero (e qualidade) das baixas, determina o vencedor. Em uma batalha por um recurso específico, a perda de vidas dependerá da importância do objetivo para ambos os lados; os defensores poderiam optar pela retirada depois de um enfrentamento simbólico; preferindo conservar as suas forças intactas para outra ocasião. Em uma manobra de retaguarda, reter o avanço do inimigo durante uma hora ou um dia, pode constituir uma “vitória” para os defensores.

Pode-se escolher o resultado da batalha, se é que se pretende que as ações dos personagens sejam irrelevantes, ou determinar o desenrolar da mesma em parte ou por completo.

Por exemplo, talvez você decida que um lado tenha uma vitória menor ao eliminar uma dezena ou mais de tropas inimigas, no qual a vitória seria maior se fosse eliminado vinte unidades ou mais.

Além disso, os sucessos de um líder na batalha determinarão também o vencedor; ao conciliar uma situação específica para a vitória total (por exemplo, obtendo mais de 6 sucessos) ou por ter a pontuação mais alta.

EXEMPLO DE BATALHA

Anatole e seus aliados se esforçam em um conflito contra as forças de um senhor Tzimisce.

O Narrador decide que a luta durará seis turnos de batalha; a cada turno, Anatole poderá realizar quatro ações (sua pontuação em Destreza).

Nenhum outro Cainita nenhum outro Cainita luta ao lado de Anatole, e o senhor Tzimisce (Destreza 3) é o único Cainita que oposição a sua força. Como Anatole tem uma Destreza alta, ele age primeiro.

No começo do primeiro turno, o jogador de Anatole realiza um teste de Autocontrole e consegue os sucessos necessários para controlar a Besta e eludir o frenesi. Testa também Destreza + Esportes (porque está a pontos de experiência) e obtém outro sucesso, o que evitara qualquer contratempo.

O jogador decide que sua primeira ação será a de conduzir o personagem clangor da batalha (uma ação de Movimento).

Em sua segunda ação, penetra no tumulto golpeando com sua espada.

Para essa ação, o jogador testa Destreza + Armas Brancas (7 dados) contra uma dificuldade de 6 e consegue dois sucessos. Aniquila dois de seus inimigos.

Na sua terceira ação, Anatole ataca outra vez. Seu jogador volta a conseguir dois sucessos e o personagem volta a executar outros dois infleis. Na sua quarta e ultima ação, ativa a Visão da Alma para, segundo nível de Auspícios para localizar o senhor Tzimisce.

Agora as tropas inimigas atacam.

O Narrador decide que são compostas por mortais e por isso rola cinco dados de contra ataque; obtendo 2, 2, 3, 6 e 10. a dificuldade é seis, o que significa que as unidades conseguiram dois sucessos.

Anatole deverá tentar absorver dois níveis de dano letal. Seu jogador rola seis dados (Vigor 4 + 2 de sua armadura leve) e consegue ter sucessos contra uma dificuldade de 6.

Anatole não sofre dano algum. Entretanto, o Narrador decide quais serão as ações do Tzimisce.

SUMARIO DE COMBATE DE MASSAS

Primeiro passo: Iniciativa

• Os personagens agem seguindo a ordem de suas Destrezas. Os personagens vinculados o fazem ao mesmo tempo.

Segundo passo: Ações dos personagens

- O personagem procura resistir ao frenesi (testando Autocontrole/Instinto, somente um sucesso é necessário).
- O personagem realiza um teste para evitar contratempos (Destreza + Esportes, dificuldade 6, requer um sucesso).
- O personagem executa tantas ações quanto os seus pontos de Destreza.

Terceiro passo: Resolução das ações

- O personagem realiza os testes de ataque pertinentes.
- Para cada sucesso conseguido no teste de ataque, morre ou foge um oponente mortal.
- Para cada ponto que possua na Disciplina adequada em uso, morrem ou fogem dois contra atacantes mortais.

Quarto passo: Contra ataque

- O Narrador rola cinco dados (dificuldade 6) de contra ataque mortal contra o Cainita.
- Se conseguir cinco sucessos, o vampiro será estacado ou entra em torpor.
- Para cada sucesso, rola-se dois dados de dano. A cada três pontos de dano causado, um será agravado e os demais serão letais.
- O Cainita poderá absorver o dano, mas não se esquivar.

O PASSAR DOS ANOS

O transcurso do tempo é um elemento importante nas crônicas; as regras que oferecemos pretendem ajuda-los na tarefa de conceber uma crônica que se prolongue por décadas, inclusive séculos. Estas regras abordam a mecânica de desenvolvimento do personagem e os sistemas que representam as mudanças fisiológicas que afetam os Cainitas quando envelhecem. Ainda assim, incluem-se algumas sugestões para vincular crônicas que começaram em **Vampire: Dark Ages** e que prosseguem em **Vampire: A máscara**.

ENVELHECENDO

No capítulo cinco de **Vampire: Dark Ages**, é detalhado o desenvolvimento do personagem através dos pontos de experiência e os de maturação; os primeiros reconhecem a atividade durante as sessões de jogo e os segundos, o tempo medianamente passivo entre as histórias. Essa seção aprofunda as informações contidas em **Vampire: Dark Ages**, proporcionando mais detalhes e guias.

Os pontos de maturação se acumulam ao longo de um período de tempo maior que os de experiência anos e décadas, no lugar de dias ou semanas - e refletem a natureza inerte da existência vampírica. Carecem de imediato estímulo que os proporciona a atividade e a aventura, os vampiros contariam com poucas possibilidades para aprender e desenvolver suas habilidades. Como o mostrado em *As Idades de Caim* e *Personagens Antigos*, os Cainitas se confrontam às vezes, com fatores psicológicos e fisiológicos que perturbam a sua evolução.

INTERLÚDIO PONTOS DE MATURAÇÃO

1-5 anos	1 por ano (1-5)
6-35	1 para cada 5 anos (6-10)
36-135	1 para cada 10 anos (11-20)
136-500	1 para cada 20 anos (21-40)
501-750	1 para cada 25 anos (41-50)
Mais de 751	1 para cada 30 anos (mais de 51)

GANHANDO PONTOS DE MATURAÇÃO

Os pontos de maturação representam o desenvolvimento realizado pelos Cainitas “no intervalo”. O número exato de pontos depende da duração do interlúdio e do nível de atividade do personagem durante este período. Um Cainita que tenha passado um século encerrado em seu refúgio nos Cárpatos obterá tão somente um punhado de pontos de maturação enquanto que outro que tenha passado uma década manobrando a política de Veneza obterá facilmente o mesmo número. Talvez, a natureza do interlúdio influencia o número e o tipo dos pontos de maturação obtidos pelo personagem.

• **Ativo:** Por ausência, o nível de interlúdio é “ativo”, o que indica que o personagem está levando uma não-vida normal, sem riscos excessivos nem precauções exageradas. Para esse personagens, o número de pontos de maturação obtidos depende tão somente a duração do interlúdio, e não tem restrições na hora de gastá-los.

• **Investigação:** Um Cainita pode passar anos ou décadas estudando um manuscrito ou questão intelectual. Estas investigações costumam requerer enorme concentração e permitem ao personagem obter um ponto de maturação adicional por década de interlúdio. Porém, estes pontos somente podem ser

investidos na aquisição ou melhoria de Conhecimentos. Na hora de realizar os testes para ganhar Antecedentes, considera-se que estes personagens estejam “inativos”.

•**Prática:** Igual a muitos mortais, os Cainitas podem passar anos aperfeiçoando uma habilidade física freqüentemente marcial -. Esta busca de excelência física requer uma determinação a toda prova e costuma se traduzir em um ponto de maturação adicional por década. Não obstante, estes pontos somente podem ser usados para melhorar as Habilidades ou alguns Talentos (como Briga, se o Narrador considerar apropriado). Na hora de realizar os testes para ganhar Antecedentes, considera-se que estes personagens estejam “inativos”.

•**Reclusão:** Um personagem pode tratar de minimizar os riscos que corre, ocultando-se, por exemplo, em um bosque ou em um monastério, ou conduzindo-se com muita cautela em seus negócios com os demais. Os personagens reclusos desfrutam de uma redução dos efeitos negativos de qualquer atividade que realize durante o período (veja Riscos e Recompensas, pagina 78), mas também se perde muitas oportunidades. Conseqüentemente, ganham somente a metade (arredondado para baixo) dos pontos de maturação normais. Na hora de realizar os testes para ganhar Antecedentes, considera-se que estes personagens estejam “inativos”.

•**Perigo:** Em algumas ocasiões, um personagem pode encontrar-se em uma situação de perigo constante, que requer uma atividade continua para garantir sua sobrevivência. Esta classe de personagens vive experiências muito frutíferas e obtém pontos de maturação adicionais (multiplicar por 1,5 o numero de pontos correspondentes ao período de perigo; por exemplo, um período de interlúdio que normalmente proporciona 10 pontos de experiência, concederia 15 no caso de ser perigoso). Não obstante, melhorar ou sequer manter os Antecedentes enquanto se está em perigo resulta ser extremamente difícil (leia mais adiante).

•**Torpor:** Os personagens em torpor podem, se o Narrador considerar apropriado, ganhar pontos de maturação durante este período. Porém, isso somente é possível se os personagens possuir faculdades mentais superlativas (Força de Vontade 7+ e Percepção 4+) e pelo menos quinhentos anos de idade. Pode-se somente usar estes pontos para adquirir características mentais e pode obter um máximo de um ponto a cada trinta anos. Durante este período de interlúdio, um personagem pode realizar uma única atividade ou implicar-se em uma ampla variedade delas. O Narrador pode dividir o período em cenas de ação menores desenvolvidas dentro da historia ou usar qualquer outro método que reflita os acontecimentos chaves produzidos em seu transcorrer. Estas cenas podem ser planejadas com antecedência ou podem ser extraídos de diários e outras formas de comunicação à disposição dos jogadores.

Porém, se o período de atividade começa a derivar em uma historia, o personagem deixa de ganhar pontos de maturação. No caso de um interlúdio continuado, os níveis de atividade antes indicados podem ser usados do mesmo modo. Em um mesmo período pode ser aplicado diferentes níveis de atividade, o Narrador deve decidir qual corresponderá a cada período de vinte anos. Também terá que decidir o nível de atividade predominante (ativo, inativo ou em torpor) para cada cinquenta ou cem anos de interlúdio, para determinar assim a dificuldade de manter os Antecedentes neste período.

Os pontos de são distribuídos de acordo com a discrição do Narrador e este pode incrementa-los ou diminui-los de acordo com as atividades dos jogadores e outros fatores. Poderia, Por exemplo, conceder mais a um jogador que escreveu um diário para o interlúdio que a um que decidiu não contribuir a historia. Porém, deve-se ter cuidado para que os interlúdios não se transformem em um elemento discriminatório em suas crônicas. A maturação é um incentivo útil para animar os jogadores a usar as Técnicas Avançadas de Narração (descritas na pagina 85), mas não deve distrair da experiência de jogo normal nem permitir que os jogadores tenham “dinheiro fácil”. Por mais detalhada que seja a historia, o numero de pontos que um personagem pode obter em um período determinado é limitado. Os pontos de maturação são uma forma de simular um crescimento ao longo do tempo, não um substituto para a experiência.

Normalmente, os pontos de maturação que não são usados se acumulam até o próximo interlúdio. Porém, se prefere ser mais taxativo, poderá fazer que os pontos não gastos se percam antes do seguinte período de narração normal. Esta opção pode parecer muito severa, mas



UM EXEMPLO DE MATURAÇÃO

Abraçado no ano de 775d.C., o Brujah Arnulfo participa de uma história ambientada no saque viking de Lindisfarne. Na conclusão da história, em 785d.C., o Narrador concede a Arnulfo trinta pontos de maturação (10 para cada década dos quase trezentos anos que transcorreram entre as histórias) e pede a Ricardo, o jogador do guerreiro Brujah, que descreva o que ocorre a Arnulfo durante este período. Para cada século de interlúdio, Ricardo realiza um número de testes iguais que Força de Vontade de Arnulfo. Decide que durante o primeiro período de século, Arnulfo estará “em perigo” (dificuldade 6) enquanto enfrenta os invasores, e que passará o segundo século em reclusão (dificuldade 9) e que o terceiro século será de atividade normal (dificuldade 7). Obtém quatro sucessos no primeiro teste, mas nenhum no segundo. Por azar, o terceiro é uma falha crítica. Agora rola um dado para determinar os pontos de maturação perdidos. O resultado é três, que cancela quase todos os sucessos obtidos no primeiro teste. Por tanto conta com um total de trinta e um pontos de maturação para gastar: 19 ($10 \times 1,5 + 4$) para o período em perigo, cinco ($10/2$) para o tempo recluso e sete ($10/3$) pelo terceiro período.

Para começar, Ricardo aumenta a Potência de Arnulfo de 2 para 3 por três pontos de maturação (visto que o personagem tem menos de duzentos anos de idade) e seu Auspícios de 1 para 2. Este último custa quatro pontos, visto que essa não é uma Disciplina de Clã dos Brujah. Decide também aumentar de 3 para 4 as habilidades de Esquiva e Armas Brancas, assim como adquirir um segundo ponto em Liderança, em um total de seis pontos de maturação (2 por cada um). Também adquire 1 ponto a mais de Destreza, Força e Percepção, que lhe custam 15 pontos no total (5 pontos cada um, visto que a Força de Vontade é 5 e tem menos de quinhentos anos de idade). Ricardo decide incrementar a pontuação de Caminho de Arnulfo de 4 para 6. Isto lhe custa três pontos, um para o primeiro incremento (4 para 5) e dois para o segundo (5 para 6), visto que supera a pontuação de Força de Vontade do personagem (5).

RISCOS E RECOMPENSAS

Ao final de cada período de interlúdio (ou cada século, o que seja menor), cada jogador realiza um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Se o personagem evitou o perigo (por exemplo, se estava recluso) a dificuldade aumenta para 9. Se o personagem estava em perigo ativamente, a dificuldade é 6.

Os personagens em torpor não poderão realizar este teste. Cada sucesso obtido é traduzido como um ponto de maturação adicional para o personagem.

Quem estiver evitando o perigo não pode ter uma falha crítica no teste. Se o personagem está envolvido em um interlúdio ativo, de investigação ou prática, perde um ponto de maturação se o teste de Força de

Vontade for uma falha crítica (mas obterá pelo menos um ponto pelo período). Um personagem que esteve ativamente em perigo devesse obter no mínimo um sucesso no teste ou caso contrário perderá um dado de pontos de maturação.

GASTANDO OS PONTOS DE MATURAÇÃO

Igual aos pontos de experiência, os pontos de maturação são usados para melhorar as características. Este fato representa um crescimento continuado da experiência e do conhecimento do Cainita, que se produz à medida que os anos passam, um refinamento e uma compreensão progressiva que deriva do estado não-morto do vampiro. Por desgraça, o crescimento não é inovador, de modo que os pontos de maturação podem ser usados tão somente para melhorar características já possuídas pelo personagem e não para adquirir Habilidades e Atributos novos. A construção do conhecimento básico e a realização das conexões necessárias se adequam melhor aos pontos de experiência que a aprendizagem lenta que é realizada durante os interlúdios. Se considerar adequado, os pontos de maturação podem ser combinados com os pontos de experiência para melhorar as Características já existentes. Por exemplo, um personagem com dois pontos de maturação e três de experiência poderia combiná-las para adquirir um segundo nível em uma Disciplina do Clã.

O Narrador determina quanto podem ser gastos os pontos de maturação. Pode ser no princípio do processo de aprendizado, o que representaria os esforços prematuramente encaminhados na aquisição do novo nível, ou no final, para representar o esforço investido pelo personagem. Os pontos também podem ser gastos durante o período de estudo, talvez com uma inversão inicial que reflete o firme propósito de conseguir o avanço. Em muitos casos, o método não tem demasiado impacto sobre a história, assim que escolhe-lo de maneira que se adeque a crônica e suas preferências. Igual como os pontos de experiência, o jogador deveria explicar como o personagem chegou a obter o novo nível, o que pode requerer um pequeno resumo da história. O aprendizado do segundo nível de Arqueirismo poderia não desempenhar um papel significativo no desenvolvimento do personagem, mas encontrar um mestre de Valeren implica em muitos riscos e aventuras e poderia perfeitamente constituir o coração de uma história inteira.

Quando são usados os pontos de maturação, o tempo necessário para adquirir o novo nível é consideravelmente maior do que no caso dos pontos de experiência. A quantidade necessária varia razoavelmente, dependendo da característica e das atividades do personagem. Em geral, aumentar uma característica em um nível requer entre um ano e uma

década por ponto. Assim, por exemplo, adquirir o terceiro nível de uma característica determinada iria requerer entre três e trinta anos. Os pontos de maturação também não podem ser usados mais do que uma vez por interlúdio (ou século, o que for menor) para incrementar uma característica determinada.

Os Cainitas antigos que tenham obtido pontos de maturação enquanto estavam em torpor não podem investi-los mais do que em Atributos Mentais, Conhecimentos e Disciplinas mentais. Qualquer característica que requiera uma atividade física do personagem como parte de sua execução ou aprendizagem- não pode ser adquirida usando estes pontos. O aumento de características mentais enquanto se esta em torpor custa somente 75% (arredondado para cima) do normal.

GANHAR E PERDER ANTECEDENTES

Os Antecedentes funcionam de maneira diferente das demais características.

São voláteis e estão sujeitas a influencias externas que fazem com que subam ou desçam. Arnulfo, por exemplo, poderia ter um grupo de seguidores mortais no ano de 775d.C., mas em 1064d.C, estes seguidores já teriam morrido há muito tempo (salvo os que tenha transformado em carniçais ou instituído um sistema de recrutamento regular). O jogador deve se esforçar para manter o Antecedente, mas inclusive neste caso, os avatares do destino poderiam arrebatá-lo... ou melhorá-lo incomensuravelmente.

Para cada século de interlúdio transcorrido, o jogador deve gastar um ponto de maturação (ou experiência) para manter os Antecedentes (dois pontos de maturação se o personagem não esta ativo). Se o jogador não quiser (ou não puder) gastar estes pontos, a pontuação do Antecedente será reduzida automaticamente em 1 ponto. Melhorar um Antecedente é muito mais complicado, visto que o Cainita se arrisca a exercer com seus esforços uma influência negativa sobre a característica.

Melhorar um Antecedente custa um ponto de maturação, mais um adicional para cada dois séculos acima dos dois primeiros. Diferente do que ocorre com outros gastos, o sucesso não está garantido neste caso. O jogador devera testar tantos dados como pontos possua em Antecedente, com uma dificuldade que indique o epigrafe respectivo da seção de Antecedentes e Interlúdios. Um personagem inativo ou em torpor não pode tentar melhorar os seus Antecedentes.

Geralmente os personagens só tentam melhorar um Antecedente a cada cinquenta anos. Podem tentar melhorar mais de um Antecedente durante este período, mas nesse caso os custos e a dificuldade aumentam. Um segundo Antecedente custa o dobro de pontos e a dificuldade aumenta em 1. Um terceiro custa o triplo dos pontos e incorre em uma penalidade de +2, e assim sucessivamente.

O Antecedente Geração é uma exceção as regras anteriores. O jogador não tem que gastar pontos de maturação para manter sua geração. Do mesmo modo, é impossível melhorar a Geração durante um interlúdio



(dado que a única maneira de fazê-lo é praticando a diablerie, o que requer a sua própria história).

Não se pode adquirir novos Antecedentes com pontos de maturação. Os personagens só podem consegui-los em tempo de jogo e com a autorização do Narrador.

MANTENDO OS ANTECEDENTES COLETIVOS

Uma das facetas mais importantes de **Vampire: Dark Ages** é a que permite aos jogadores reunir os Antecedentes de seus personagens e construir uma esfera de influência de maneira coletiva em vez de individual (veja o livro básico). Isto significa que quando a crônica entra em tempo de interlúdio, o grupo deve ter alguma maneira de manter estes Antecedentes.

Se o “Antecedente ancora” tem uma pontuação de cinco ou menos, um dos personagens pode mantê-lo sozinho. Porém, este personagem deve permanecer perto da localização do Antecedente, para mantê-lo assim. Se, por exemplo, o grupo escolheu o Antecedente Rebanho como ancora, o personagem que o mantém deverá permanecer na mesma zona que o rebanho durante o interlúdio. O personagem que se ocupa de cuidar da ancora deve gastar o ponto de maturação requerido para mantê-lo, mas todos os personagens que contribuíram com o Antecedente deveriam contribuir com um ponto se querem aumentar a sua pontuação.

Exemplo: O grupo bizantino conhecido por todo o mediterrâneo como O Punho de Durazzo tem sua base de poder em uma fazenda, aonde se produz azeite de oliva e outros alimentos. Em termos de jogo, isto se traduz no Antecedente Domínio com uma pontuação de 5. Dois dos jogadores contribuíram para o Antecedente com dois pontos e um terceiro jogador contribui com um ponto. Durante os interlúdios, um dos personagens podem permanecer na fazenda e mantê-la gastando um ponto de maturação. A pontuação se mantém ainda que os demais personagens se ausentem da zona por algum tempo. Porém, se os jogadores decidirem incrementar as posses do grupo, cada um deles que contribui inicialmente com a aquisição do Antecedente deve usar um ponto de maturação. A seguir, o jogador encarregado de mantê-lo deverá realizar um teste para comprovar se o Domínio pode ser incrementado.

Se o Antecedente ancora possui uma pontuação de 6 ou superior, é demasiado grande para ser mantido por um só personagem. Ao menos dois jogadores devem trabalhar para mantê-lo e cada um deles deverá gastar um ponto de maturação. Em todos os aspectos, o Antecedente se comporta de maneira normal, salvo que aumenta-lo resultará ser um pouco mais difícil. Soma-se 1 a dificuldade do teste para incrementar a pontuação do Antecedente; por exemplo, para subir o Rebanho de 6 para 7 teria que superar um teste com dificuldade 7.

Os Antecedentes limitam a ancora requerem manutenção, mas é necessário que um personagem adicional se ocupe deles. Qualquer membro do grupo pode gastar o ponto de manutenção.

Não obstante, para incrementar a sua pontuação, todos os envolvidos devem contribuir com um ponto, como ocorre com os Antecedentes ancora.

Aqueles jogadores que tenham contribuindo somente com parte de seus pontos em um Antecedente coletivo possuem na prática dois Antecedentes separados. Se, por exemplo, um jogador adquire Recursos 4 durante a criação de seu personagem, mas só contribui com dois deles em um Antecedente coletivo, possuirá uma pontuação de Recursos pessoal de 2. Se seu bando decide aumentar a pontuação dos Recursos coletivos durante o interlúdio, ele deverá contribuir com um ponto de maturação. Também deverá gastar um ponto a mais para manter os seus próprios Recursos.

DESTINO TENTADOR

Os personagens que passam interlúdios perigosos recebem mais pontos de maturação, mas se arriscam e as suas posses e contatos se deterioram em consequência disso. Isto se deve ao fato de que um personagem envolvido em atividades perigosas tem menos tempo para manter seus antecedentes e em parte pela atenção que tais atividades podem atrair sobre ele.

Quando um personagem passa um interlúdio em perigo, seu jogador deverá realizar um teste de força de vontade (dificuldade 7) por cada antecedente que possua, com exceção de Geração. Se o teste resultar em uma falha crítica, o personagem perde um ponto no antecedente. Se for uma falha normal, o antecedente permanece como estava, mas o personagem não poderá melhorá-lo durante este interlúdio. Se o teste resultar em sucesso, o jogador pode melhorar o antecedente normalmente (leia mais abaixo), mas adiciona 1 a dificuldade relacionada.

ANTECEDENTES E INTERLÚDIOS

ALIADOS

Dificuldade: 7

• **Falha crítica:** Você falou coisas erradas para as pessoas erradas. Teus antigos aliados te dão as costas ou pior, se voltam contra você, e você perde um ponto.

Se o Narrador achar apropriado, o personagem pode receber o Defeito Inimigo (-2 pontos) sem ganhar pontos de bônus.

• **Falha:** Tuas tentativas de cortejar um novo aliado se atrapalharam na política local. A pontuação não recebe modificações.

• **Sucesso:** Tuas palavras bem escolhidas, teus presentes e favores atraem os outros para tua causa. Aumenta a pontuação de Aliados em 1 ponto, mais outro por cada sucesso adicional (1 ponto por um ou dois sucessos, 2 por três ou quatro, etc.).

O jogador pode usar um destes para aumentar a sua pontuação de Criados em vez de Aliados.

CONTATOS

Dificuldade: 6

• **Falha crítica:** Um inimigo se aproveita de seus contatos para disseminar uma informação falsa.

Perde um ponto em Contatos e, a critério do Narrador, um ponto de Status.

• **Falha:** Tuas intenções para desenvolver tua rede de contatos não dão fruto, mas seu status quo se mantém. A pontuação não varia.

• **Sucesso:** Um inimigo se converte a tua causa ou obtém uma vantagem equivalente.

Aumenta a tua pontuação de Contatos em 1 ponto, mais 1 ponto para cada sucesso adicional (1 ponto por um ou dois sucessos, 2 por três ou quatro, etc.). O jogador pode usar um deles para aumentar sua pontuação de Aliados em vez de Contatos.

CRIADOS

Dificuldade: 6

• **Falha crítica:** Uma epidemia se abate sobre teus seguidores ou eles morrem de velhice, ou fogem para escapar de sua negligência ou tirania.

Perde 1 ponto de Criados. Se o Narrador achar apropriado, o personagem pode perder também um ponto de Domínio ou Recursos.

• **Falha:** Na medida que os anos passam, as famílias de teus seguidores iniciais tanto mortais como carnícais continuam te servindo. A pontuação não muda.

• **Sucesso:** Graças a sua proteção, teus servos e companheiros prosperam e outros são atraídos para teu serviço. Aumenta a pontuação de Criados em 1 ponto, mais 1 por cada sucesso adicional (1 ponto por um ou dois sucessos, 2 por três ou quatro, etc.). O jogador pode usar 1 deles para aumentar a sua pontuação de Aliados em vez de Influência.

DOMÍNIO

Dificuldade: 7

• **Falha crítica:** Desastre! Teus esforços para expandir tuas posses tem provocado severas represálias em plena Guerra dos Príncipes.

Um inimigo poderoso (Cainita ou mortal) ataca as tuas terras e você perde 1 ponto de Domínio. Se o Narrador achar apropriado, poderá perder também 1 ponto de Rebanho ou Recursos.

• **Falha:** a Guerra dos Príncipes segue adiante, mas a cada vitória que obtém, você sofre uma perda equivalente.

Ou também teu esforço para melhorar a sua posição passa simplesmente batido. A pontuação não muda.

• **Sucesso:** Nada tenta se opor a ti e a teus esforços militares e políticos- estendendo a tua influência e poder. Aumenta a tua pontuação de Domínio em 1 ponto, mais 1 por sucessos adicionais (1 por um ou dois sucessos, 2 por três ou quatro, etc.).

O jogador pode usar 1 ponto para aumentar sua pontuação de Aliados ou Recursos em vez de Domínio.

STATUS

Dificuldade: 8

• **Falha crítica:** O equilíbrio de poder na sociedade Cainita muda e você se encontra no grupo errado, seja por tuas próprias ações ou pela de teus inimigos (e antigos aliados). Perde 1 ponto de Status. Se o Narrador achar apropriado, o personagem pode também perder 1 ponto de Aliados ou Influência.

• **Falha:** Você tenta manter a tua posição no jogo da política Cainita, mas a tua influência não aumenta. A pontuação permanece como estava.

• **Sucesso:** Teus empreendimentos (ou aqueles que te atribuem), coroados pelo sucesso, expandem teu poder e posição na sociedade Cainita. Aumenta a tua pontuação de Status em 1 ponto, mais um por cada sucesso adicional (1 por um ou dois sucessos, 2 por três ou quatro, etc.). O jogador pode usar 1 deles para aumentar a sua pontuação de Aliados em vez de Influência.

GERAÇÃO

O único meio de aumentar a Geração é o Amaranço e isso deve sempre ser o objetivo de um capítulo ou cena completa, não realizada em um interlúdio.

REBANHO

Dificuldade: 6

• **Falha crítica:** A enfermidade, a negligência ou teus inimigos se abatem sobre a tua fonte de vitae. Você perde 1 ponto em Rebanho.

• **Falha:** A chegada de novos recrutas equilibra as perdas devido às enfermidades, acidentes ou velhice. A pontuação não muda.

• **Sucesso:** Seja por meio da criação de um culto de sangue entre os nobres, do acesso a um hospital ou graças tuas depredações nas ruas, tuas fontes de sustento cresceram. Aumenta a tua pontuação de Rebanho em 1, mais 1 para cada sucesso adicional (1 por um ou dois sucessos, 2 por três ou quatro, etc.). O jogador pode usar 1 deles para aumentar a sua pontuação de Criados ou Contatos em vez de Rebanho.

INFLUÊNCIA

Dificuldade: 8

• **Falha crítica:** Teu jogo fracassa; teus peões mortais escapam de teu controle ou são subvertidos por teus inimigos. Perde 1 ponto de Influência.

• **Falha:** Jogas com toda diligência, mas apesar de teus esforços não conseguem expandir tua influência sobre os assuntos mortais. A pontuação não muda.

• **Sucesso:** Um estratagema político dá frutos ou consegue forjar um vínculo de sangue com um senhor ou sacerdote.

Aumenta a tua pontuação de Influência em 1 ponto, mais 1 por cada sucesso adicional (1 por um ou dois sucessos, 2 por três ou quatro, etc.). O jogador pode usar 1 deles para aumentar a sua pontuação de Aliados ou Contatos em vez de Influência.

MENTOR

Dificuldade: 7

- **Falha crítica:** Teus progressos não são satisfatórios ou são apoiados por causas erradas. Seja qual for o caso, teu mentor está furioso. Teu patrão investe menos tempo e energia em você, perdendo 1 ponto de Mentor. Se o Narrador achar apropriado, o personagem recebe os Defeitos Ressentimento do Senhor ou Perjúrio sem obter em troca pontos de bônus.

- **Falha:** Teu mentor te ignora tanto quanto o ajuda. A pontuação não muda.

- **Sucesso:** Teus esforços obtiveram o apoio de teu mentor ou começa a ser tutelado por uma figura até agora distante. Aumenta a tua pontuação de Mentor em 1 ponto, mais um por sucesso adicional (1 por um ou dois sucessos, 2 por três ou quatro, etc.).

RECURSOS

Dificuldade: 8

- **Falha crítica:** Um incêndio acomete a tua residência ou as forças de um inimigo o atacam. Perde um ponto de Recursos. Se o Narrador achar apropriado, o personagem pode também perder 1 ponto de Domínio ou Criados.

- **Falha:** Graças a uns sábios investimentos e a um senescal esperto-, tuas finanças se mantêm equilibradas com teus gastos. A pontuação não muda.

- **Sucesso:** Você investe em uma aventura comercial frutífera ou descobre uma nova fonte de riquezas em teu Domínio. Aumenta a tua pontuação de Recursos em 1, mais 1 por sucesso adicional (1 por um ou dois sucessos, 2 por três ou quatro, etc.). O jogador pode usar 1 deles para aumentar a sua pontuação de Domínio em vez de Influência.

EXEMPLO DE ANTECEDENTES

Arnulfo vive outro período de interlúdio que se estende entre 1070d.C e 1170d.C. Possui os Antecedentes Criados 1, Domínio 2, Geração 1 e Influência 1, assim deverá gastar pelo menos três pontos de maturação (1 por cada um deles salvo Geração) para manter a salvo os valores atuais. O jogador de Arnulfo, Ricardo, decide que vai usar o período posterior a invasão normanda para expandir os seus Antecedentes.

Visto que agora tem quase trezentos anos de idade, deve gastar dois pontos de maturação para aumentar a sua pontuação de Domínio de 2 para 3. Os paga e testa dois dados (sua pontuação atual de Domínio). Obtém um 10 e um 4.

Com uma dificuldade básica de 7, isso supõe um sucesso, pelo qual o seu Antecedente de Domínio sobe para 3.

Enquanto passa o século de interlúdio, a segunda tentativa de Arnulfo para melhorar seus Antecedentes não sofre penalidades (lhe é permitido um teste a cada 50 anos) e tenta aumentar a sua pontuação de Influência. Isso o custa outros dois pontos de maturação. Testa somente um dado (sua pontuação atual de Influência) para melhorá-la. Horrível! O resultado é 1, uma falha crítica. Uns usurpadores normandos suplantam is nobres anglo-saxões que se encontravam sob o seu controle e Arnulfo perde o ponto de Influência (o Narrador, porém, é misericordioso e não o impõe a perda de outro Antecedente).

AS IDADES DE CAIM

Para os Cainitas jovens (com menos de dois séculos de idade), o custo para ganhar ou melhorar características é ligeiramente diferente do descrito em **Vampire: Dark Ages**. Porém, os Cainitas não são criaturas dinâmicas. O Abraço impõe um certo grau de inércia física e psicológica, e à medida que o vampiro envelhece, descobre que cada vez lhe é mais difícil desenvolver suas aptidões. Enquanto o personagem entra em seu terceiro século de idade, o custo para melhorar suas características começam a aumentar e seguem fazendo-o enquanto vê o tempo de seu Abraço passando. Cada vez lhe é mais difícil manter-se “atualizado com os tempos”. Para um Cainita Abraçado um milênio antes de Cristo, a Idade das Trevas pode parecer um tanto alheio e desconcertante como as Noites Finais para os vampiros Abraçados durante a Longa Noite. A seguinte tabela indica a dificuldade crescente de adquirir melhorias com pontos de experiência. O uso de pontos de maturação não muda a respeito do explicado em **Vampire: Dark Ages**.



CUSTO EM PONTOS DE EXPERIÊNCIA

IDADE DO CAINITA	Até 200 anos	201-350 anos	351-500 anos	501-750 anos	751 anos
Nova habilidade	3	4	5	6	7
Nova Disciplina	7	8	9	10	11
Nova Trilha de Taumaturgia	10	11	12	13	14
Humanidade/Caminho	Pax2	Pax3	Pax3	Pax4	Pax5
Virtude	Pax2	Pax3	Pax3	Pax4	Pax4
Habilidade	Pax2	Pax3	Pax4	Pax4	Pax5
Atributo	Pax4	Pax4	Pax5	Pax5	Pax6
Trilha Taumaturgica	Pax4	Pax4	Pax4	Pax5	Pax5
Disciplina do Clã	Pax5	Pax5	Pax6	Pax6	Pax7
Disciplinas (outras)	Pax7	Pax8	Pax8	Pax9	Pax10

PERSONAGENS ANTIGOS

Os Cainitas antigos podem desempenhar um papel muito significativo em muitas crônicas, tanto como Npc's como dos jogadores. Ainda que no geral sejam regidas as mesmas regras que os personagens normais,

determinadas forças fisiológicas e psicológicas minam as suas atividades.

Além do efeito da idade no processo de aprendizagem, o Sono das Idades (idade de torpor) e a Sede de Caim (o desejo de consumir vitae Cainita) afetam os Cainitas anciões, no geral depois do quinto século de idade.

CRIAR PERSONAGENS ANCIÕES

As regras de criação de personagens antigos são as mesmas que em **Vampire: Dark Ages**, com as seguintes modificações:

• Passo Dois: Selecionar Atributos

Começa com 1 ponto em cada Atributo; divide 10 pontos entre os Atributos primários, 7 entre os secundários e 5 entre os terciários.

• Passo Três: Selecionar Habilidades

Divide 20 pontos entre as Habilidades primárias, 12 entre as secundárias e 8 nas terciárias.

• Passo Quatro: Selecionar Vantagens

Divide 10 pontos entre Disciplinas (pelo menos a metade nas Disciplinas do Clã), 15 entre Antecedentes e 7 pontos entre as Virtudes (além de 1 ponto grátis em Caminho e Coragem). A geração base para os personagens anciões é a nona, de modo que um ponto em Geração desce para a oitava, etc.

• Passo Cinco: Toques Finais

• **Caminho:** A pontuação base é calculada normalmente, mas se subtrai 1 para cada 50 anos que o personagem tenha passado ativo (o que significa que todos os personagens antigos subtraem 2 de sua pontuação base).

• **Reserva de Sangue:** Role dois dados para determinar a reserva de sangue inicial. Os pontos que superem a capacidade do ancião são descartados.

• **Pontos de Bônus:** Pode-se gastar 30 pontos de bônus.

Em geral, os personagens anciões tem entre 201 e 350 anos de não-vida. Para cada 150 anos ativos, pode-se adicionar 15 pontos de bônus (o que significa que um personagem que tenha vários séculos em torpor não será tão poderoso como um que tenha estado desperto e trabalhado em seus planos). Porém, neste caso, sua pontuação de caminho inicial é mantido.

O SONO DAS IDADES

A razão mais normal para entrar em torpor é ser ferido gravemente, mas depois de um período de atividade prolongado, o Cainita médio se vê atraído a este sono semelhante à morte. Usará este tempo estendido de inatividade para recuperar forças antes de voltar a emergir ao mundo. Este tipo de torpor é denominado torpor por idade ou torpor voluntário.

Como explicado no capítulo sete de **Vampire: Dark Ages**, qualquer jogador pode fazer que seu personagem se retire do mundo e entre neste torpor.

Estes personagens se apartam temporariamente da partida (menos nos períodos de interlúdio) e “dormem” durante vários meses ou anos, em função de sua pontuação de Caminho.

O personagem pode tentar despertar depois que a metade do tempo indicado tenha passado, mas normalmente dormem até que este se conclua.

O jogador pode gastar 1 ponto de Força de Vontade para reduzir o tempo de torpor e cada ponto divide o período pela metade. Estes personagens se apartam temporariamente da partida (menos nos períodos de interlúdio) e “dormem” durante vários meses ou anos,

em função de sua pontuação de Caminho. O personagem pode tentar despertar depois que a metade do tempo indicado tenha passado, mas normalmente dormem até que este se conclua. O jogador pode gastar 1 ponto de Força de Vontade para reduzir o tempo de torpor e cada ponto divide o período pela metade.

Os Cainitas que superam os quinhentos anos de idade tem menos opções. O Sono das Idades os chama e o personagem deve entrar em torpor ou vencer esta compunção pela força de sua vontade. Para resistir ao Sono das Idades, o personagem deverá gastar um ponto de Força de Vontade e realizar um teste com tantos dados como a sua pontuação de Caminho (dificuldade 8). Se supera-la, poderá resistir ao torpor por algumas décadas (tantas quanto os sucessos obtidos no teste), passadas as quais terá que voltar a testa-la. Se obtiver uma falha, o personagem não é capaz de resistir a sedutora modorra; terá que realizar os preparativos apropriados, e cair em torpor. Uma falha crítica faz com que o personagem entre em torpor, mas, também, o esforço para permanecer desperto já afeta as suas capacidades mentais, pelo qual deverá receber uma Perturbação apropriada. Um personagem que entra em torpor após ter fracassado no teste ou ter tido uma falha crítica não poderá despertar antes do tempo previsto a menos que o jogador gaste um ponto de Força de Vontade. Um personagem que possua uma vontade bastante forte (Força de Vontade de 7 ou mais e Percepção de 4 ou mais) continua gastando pontos de maturação enquanto esta em torpor e pode desenvolver suas faculdades mentais com mais facilidade. Além, se o Narrador considerar adequado, o tempo passado em torpor não se contabilizará em sua idade total e por tanto não o impõe penalidades na hora de aprender características.

A SEDE DE CAIM

Os Cainitas antigos podem ser imensamente poderosos graças a seus conhecimentos, sua experiência e o poder de seu sangue.

Durantes seus primeiros anos (e séculos), a vitalidade e a força de vontade de um Cainita bastam para impulsionar as suas realizações, mas à medida que envelhece e vai produzindo uma continua degeneração de suas faculdades, começam a descobrir que são insuficientes. *Pode* chegar a um ponto na vida de um Cainita em que o sangue dos mortais não basta para sustenta-los e devem começar a beber o sangue de seus irmãos vampiros. Não existe um único fator que desencadeie esta mudança no metabolismo do vampiro e aqueles fatores que afetam um vampiro podem não ter (imediatamente) o mesmo resultado em outro. O passar de tempo (a maioria dos personagens que se vêem obrigados a beber a vitae de Cainitas superam os 500 anos de idade) e uma pontuação de caminho baixa

costuma considerar os fatores principais, mas há outros, inclusive as Perturbações, diablerie e votos de sangue, que podem desempenhar um papel importante nesta transformação. A decisão de fazer que um personagem tenha que depender da vitae de um Cainita para sobreviver é uma das mais importantes em uma crônica e não convém que se baseie no azar ou em um sistema meramente mecânico. Como pauta, quanto mais fatores desencadeantes reúne um personagem, mais provável é que necessite de vitae de vampiros para sobreviver. Uma vez que já comece a necessitá-la, é quase impossível que reverta aos hábitos alimentares convencionais. Acredita-se que o estado mítico de Golconda possa curar a Sede de Caim, mas o único método provado para escapar a esta adição é converter-se em um modelo de perfeição do caminho que segue (veja **Vampire: Dark Ages**). E inclusive isso pode não bastar no caso dos seguidores dos Caminhos da Besta ou do Sangue, para quem estas praticas formam parte do sistema de suas crenças.

Aqueles Narradores que prefiram uma solução mais sistemática devem pedir a seus jogadores que realizem testes de Força de Vontade a cada poucos séculos de jogo. A dificuldade do teste é o numero de “condições desencadeantes” possuídas pelo personagem, com um mínimo de 2 (um fator desencadeante teria uma dificuldade de 2, enquanto que 7 fatores seriam traduzidos em dificuldade 7). Os personagens que superem com sucesso este teste, não precisam beber sangue Cainita (ainda que possam decidir fazê-lo). Uma falha significa que o Cainita esta fraquejando e começa a experimentar a necessidade de fazê-lo. Estes personagens deveriam voltar a fazer o teste quando o Narrador achar oportuno (normalmente ao fim de uns poucos anos). Uma nova falha significa que o personagem deve beber sangue vampírico para sobreviver. Uma falha crítica em qualquer fase deste processo indica que o personagem somente poderá extrair se sustento da vitae de um Cainita.

DESENCADEANTES POTENCIAIS DA SEDE DE CAIM

- O personagem é um diabolista.
- Seu senhor é viciado em vitae Cainita.
- Sua pontuação de Caminho é inferior a 4.
- O personagem segue o Caminho da Besta, Metamorfose ou do Sangue.
- O personagem tem mais de 500 anos ativo.
- O personagem tem uma Perturbação associada ao sangue ou a alimentação.
- O personagem criou cinco ou mais Neófitos.
- O personagem submeteu cinco ou mais Cainitas em um voto de sangue.
- A Natureza do personagem não é Arquitecto, Protetor, Cavaleiro ou Mártir.



TÉCNICAS DE NARRAÇÃO AVANÇADA

É perfeitamente válido que os jogadores se reúnam a cada semana, experimentem (ou sofram) os desafios que os tenha sido preparado e avancem na história. Porém, na medida que a crônica progride e os jogadores e você os familiarizam com o cenário, pode ser que queiras ir adicionando um pouco de interesse suplementário à partida. A seguir ofereceremos alguns elementos que você poderá considerar para uma crônica de grande duração, incluindo desafios potenciais e novas técnicas encaminhadas para fazer com que as histórias sejam o mais interessantes e satisfatórias possível.

DO MEDIEVAL SOMBRIO AO PUNK GÓTIÇO

Alguns Narradores limitam as suas crônicas ao Medieval Sombrio, histórias ambientadas na Longa Noite e a Guerra dos Príncipes. Outros preferem histórias de maior alcance temporal e avançam as suas crônicas pelos séculos que mediam entre **Vampire: Dark Ages** e **Vampiro: A Mascarada**. Os primeiros podem dirigir suas crônicas com as regras de **Dark Ages** enquanto os segundos terão em algum momento que mudar para as regras “modernas”.

Os mecanismos de regras de **Vampire: Dark Ages** se parecem mais ao seu jogo irmão do que a versão anterior, mas ainda há muitas diferenças, em especial em se tratando das Disciplinas e determinadas Habilidades. Estas diferenças são deliberadas e pretendem refletir as mudanças experimentadas pela sociedade Cainita e a mortal durante os quase oitocentos anos que separam ambos os jogos. Integrar estas mudanças em uma crônica desenvolvida a longo prazo pode ser um verdadeiro desafio.

Algumas mudanças podem ser associadas facilmente a uma data determinada as armas de fogo aparecem no século XIV e no XVII já suplantaram quase por completo os arcos longos-, mas as mudanças nas Disciplinas são mais difíceis de situar. Cabe a vocês decidir o momento exato em que se passa da versão de **Vampire: Dark Ages** para a de **Vampiro: A Mascarada** com uma Disciplina. Não obstante, um momento especialmente apropriado é o início do século XVI, após os acontecimentos que sacodem o mundo dos Cainitas (a Revolta Anarquista, a formação da Camarilla e o estabelecimento do Sabbat). Em todo caso, será no fim do século XVII que a mudança deverá ser realizada, pois muitas das características das Noites Finais estão se mostrando.

Os Narradores podem mudar as regras de uma vez e passa de **Vampire: Dark Ages** para **Vampiro: A Mascarada** em um momento único (talvez em um período de torpor ou interlúdio) ou introduzir as mudanças de maneira gradual, por exemplo, por meio de personagens novos que aparecem na partida.

A dicotomia do novo e o velho pode transformar-se no centro de uma história na qual os antigos personagens se vêem cada vez mais fora de lugar e tentarão se adaptar ou sofrer as consequências.

DIÁRIOS E INTERLÚDIOS DRAMÁTICOS

As sessões de jogo representam momentos culminantes na não-vida de um personagem, breves interlúdios em uma narração que se estendem ao longo dos anos ou séculos. Não é necessário que representem toda a existência de um personagem (de fato, esta é a idéia central que esta por traz do conceito do interlúdio), ou na relação dele com os outros ou por si só. Esta parte da crônica pode ser organizada de diversas maneiras: os jogadores podem desenvolvê-la coletivamente, com o Narrador ou um por um. O método ideal é o que combina os três: algumas ações requerem cooperação enquanto outras correspondem a somente um personagem, mas todas elas devem ser realizadas sob a supervisão do Narrador. O diário é uma ferramenta muito utilizada. Entre as sessões de jogo, os jogadores podem delinear as suas idéias sobre as ações de seus personagens e passá-las ao Narrador para que este determine os resultados. As idéias aceitas passam a fazer parte da crônica. Os jogadores não tem garantias de que as idéias terão sucesso ou serão sequer aceitas. Vocês, Narradores, dão a última palavra sobre o que é ou não possível em suas crônicas.

No caso de atividades simples, será fácil resolver os cursos dos acontecimentos propostos pelos jogadores. Se, por exemplo, Arnulfo vai ao mercado em busca de notícias sobre Londres, o Narrador pode simplesmente dizer ao jogador que ele descobriu.

As atividades mais complicadas requerem várias conversas entre o Narrador e o jogador, seja para trocar detalhes ou acontecimentos ou para reagir às sugestões do outro.

Se parecer que uma atividade vá requerer muita comunicação, pode ser melhor resolvê-la em uma sessão curta de jogo do que por meio de diários.

Em especial, se os acontecimentos irão desempenhar um papel especialmente importante na crônica. Os jogadores podem cooperar por meio dos diários de várias maneiras.

Cada um deles pode descrever a contribuição de seu personagem a uma ação concreta desenvolvida em um interlúdio, adicionando detalhes e visões que os permitam jogar separadamente cada acontecimento. Esta técnica os proporciona uma interessante perspectiva das ações de um grupo, mas também pode ficar confusa se os detalhes se contradizerem ou serem difíceis de conciliar. Para evitar este problema, os jogadores podem ter um diário geral para as ações coletivas em que cada jogador descreve as ações de seu personagem como parte de uma só narração, em vez de uma série delas.

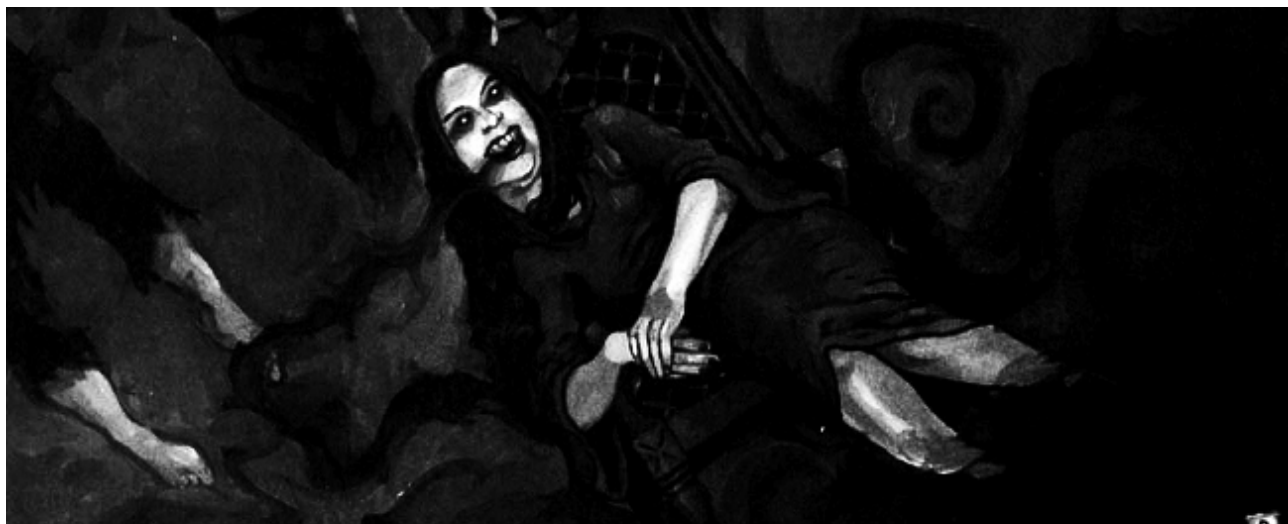
Os diários podem ser usados para descrever acontecimentos que se desenvolvem ao longo de vários dias, anos ou séculos. Por exemplo, um Narrador teve várias idéias para uma crônica que se desenrola entre as invasões vikings e os primeiros anos da Guerra dos Príncipes.

Pretende que aja vários períodos de “atividade”: durante a invasão viking na Europa setentrional (final do século VIII), a conquista normanda da Inglaterra (1066d. C.) e a Quarta Cruzada (1024d. C.).

Os personagens podem saltar de período a período, mas o uso dos diários resulta ser ideal para descrever as atividades que realizam durante os anos intermediários e proporciona um método sistemático e racional de ganhar e gastar pontos de maturação e explicar as mudanças em seus Antecedentes.

As atividades dos personagens descritas nos diários podem também proporcionar inspiração para pequenas cenas de “atividade” relacionadas com alguns dos acontecimentos produzidos durante os interlúdios. Estes “interlúdios dramáticos” podem ser jogados como prelúdios, cenas curtas sem o uso de dados ou podem converter-se em histórias completas.

A solução concreta depende das preferências de jogadores e Narradores e das demandas da crônica.



O Narrador pode planejar deliberadamente os acontecimentos, fazendo, por exemplo, com que os personagens se encontrem e Rouen em 1064d.C. para que seu interlúdio coincida com o encontro entre Harold Godwinson e Guillermo de Normandia.

Não é necessário que os diários descrevam todas as ações realizadas por um personagem ao longo dos anos. É melhor que descrevam as grandes características dos acontecimentos principais e que reservem os detalhes para os pontos altos da história. Este método proporciona uma ambientação e uma referência substancial, sem contar a história. Se for usar técnicas de narração retrospectivas em suas crônicas por exemplo, introduzindo encontros com figuras centrais da História ou visitar locais-chaves- será muito mais fácil se houver brechas nas histórias dos personagens.

Porém, nunca deve ser permitido que os diários suplantem a narração em tempo de jogo. Ainda que seus jogadores e você possam usá-los para criar grandes e complexas histórias, a estes faltarão profundidade da interação humana. Os diários funcionam melhor quando são usados junto com técnicas como as que se descrevem a seguir.

RETROSPECTIVAS, HISTÓRIAS PARALELAS E ESTILOS DE JOGO EM GRUPO

Alguns Narradores preferem dar saltos ao passado para narra acontecimentos já sucedidos (desde o ponto de vista do personagem). Se a história permitir, estas cenas podem implicar ao personagem quando era mais jovem, em especial se tratar de um momento da crônica em que seu momento passou mais ou menos inadvertido. Porém, é possível que um ou mais personagens não possam participar dela, visto que naquele momento se encontravam em outro lugar. Neste caso, pode-se usar outro grupo de personagens, os Neófitos (ou Senhores) dos principais, ou alguns associados a estes, como por exemplo, seus carnicais. Estes novos personagens podem participar somente desta sessão retrospectiva ou desempenhar um papel mais importante na crônica. Em algumas crônicas podem inclusive ser apropriado que cada jogador tenha vários personagens (vários Cainitas, por exemplo, ou uma mistura de Cainitas e carnicais) e que desenvolvam histórias paralelas com cada um deles ou usem uns aos outros em função do momento. Este “estilo de jogo em grupo” permite narrar uma história mais ampla e intrincada que incorpora múltiplas perspectivas e permitem usar um espectro mais amplo de tipos de personagens e características.



Dark Ages

STORYTELLER'S COMPANION

A NOITE NARRA MUITOS RELATOS

O medieval sombrio oculta um sem numero de enigmas, entre eles os infernais Baali, as bruxas Lhiannan e inclusive as mórbidas crenças abraçadas pelo Caminho dos Ossos. Nem todos os vampiros engrossam as filas dos treze Clãs ou seguem as cinco grandes trilhas.

TUDO NARRADO A LUZ DE VELAS

O **Companheiro do Narrador de Vampire: Dark Ages** os permite adentrar neste mundo de segredos e os ajuda para que enriqueça suas historias e as conte com mais facilidade. Inclui seis linhagens de sangue, seis caminhos menores, Disciplinas revisadas, múltiplos conselhos e todas as tabelas úteis para o seu jogo. Com o escudo e o suplemento, você dará não-vida a Guerra dos Príncipes.

O COMPANHEIRO DO NARRADOR DE VAMPIRE: DARK AGES INCLUI:

- Um escudo de quatro folhas que expõe as tabelas e referencias de **Vampire: Dark Ages**.
- Novas opções para os jogadores: seis novas linhagens de sangue e seis trilhas menores.
- Ferramentas de jogo para os Narradores, entre elas estão regras estendidas para os combates em massa e sistemas para a criação de vampiros antigos.

