EDIÇÃO DE 20º ANIVERSÁRIO

VAMPIRO

A MÁSCARA

EDIÇÃO DE 20º ANIVERSÁRIO

VAMPIRO

A MÁSCARA

SOU
A
BESTA
PARA
QUE
A
BESTA
NÃO
TORNE-ME

Um Jogo de Narrativa de Horror Pessoal

TROY BRADBURY
©91

Durante vinte anos, você foi lendo e ouvindo falar sobre **Vampiro: A Máscara.** Desta vez, achamos que a comunidade deveria cooperar. Nos aproximamos de um número de fãs irados de **Vampiro** de todo o mundo (alguns dos quais, desde então, vêm trabalhar para nós), pedimo-lhes para nos dizer como o jogo tocou suas vidas.

Esta, então, é a história real de **Vampiro: A Máscara.**

Minha paixão por vampiros e RPG, jogo de narrativa de horror pessoal, eclodiu quando fui presenteado com a 2ª Edição de **Vampiro: A Máscara** no meu aniversário de 16 anos.

Vampiro: A Máscara conseguiu melhorar minha imaginação muito além de qualquer outro RPG: Fiquei tão envolvido que entrei na maior comunidade WoD Espanhola, onde compartilhei a criatividade e sonhos com centenas de pessoas.

Na minha opinião e experiência **Vampiro: A Máscara** fez história na mitologia dos vampiros, mas o mais importante, tem sido a grande fonte de inspiração, amizades, sentimentos e amor.

Lorenzo Melchor (Londres UK)

Não se engane, o livro que você tem nas mãos é uma besta, sedutora e deliciosamente perigosa. Ele irá seduzi-lo para uma vida de sonhos como fez comigo há 20 anos. Devo a **Vampiro: A Máscara**, e seus criadores, até o meu sustento. Eu sei que ler isso é estranho, mas é verdade. O jogo da White Wolf, narrativa de Imortais bebedores de sangue, me inspirou a construir uma comunidade e produzir com sucesso um negócio de jogo de cartas. Vampiro deixou uma marca indelével sobre o meu trabalho criativo e me deu uma carreira na indústria do jogo, sou eternamente grato.

Matthew Burke
Fundador, Camarilla Fan Club

Meu primeiro contato com **Vampiro** foi há cinco anos e foi o primeiro jogo de RPG[s] que eu joguei. O grupo acabou sendo cancelado, mas, mais tarde, fui convidado por um amigo para jogar um jogo **Vampiro** LARP. Isso foi há três anos e hoje posso dizer que fiz alguns dos meus melhores amigos por causa deste jogo. É um hobby que nunca fica velho, e, é a razão pela qual eu conheci muitas pessoas maravilhosas por todo mundo e partilhei risadas e bons momentos com eles.

Maja Zaccara (São Paulo, Brasil)
Coordenador Chefe Adjunto, One World by Night

Em 1993, estava em frente ao estande da WW na GenCon como Enzo Giovanni tentando obter, por gancho ou por mal, o máximo de ações Pentex possível na esperança de conseguir meu primeiro hobby: Escrever para o meu jogo favorito de propriedade intelectual. 18 anos e uma carreira de design mais adiante, **Vampiro** é ainda o padrão do que é excitante e fresco no jogo. Sem **Vampiro**, dezenas de milhares de gamers nunca teriam aprendido que há um mundo para imaginar maior do que o de cortar e retalhar.

Shawn Enzo Carnes
Diretor Executivo da Zeladoria, Pentex Corporation

1992: Uso o estigma social como uma coroa de merda. "Máscara", os sussurros do livro verde mármore. Eu o abracei o Sobrenatural couro crisálido. De repente sexo, drogas e rock'n, Interpretar é mais do que apenas um jogo de palavras. Me sinto livre.

1995: O Umeå esquadrão-Bomba desce sobre o Elísio, a câmera robótica achou a bomba Anarquista. O pânico moral segue. Eles nos chamam de "O Exército dos Abandonados "e vejo o quão poderosos nós somos. "Este jogo vai mudar o mundo! "

2011: Olhando no espelho, eu entendo. A Máscara não mudou o mundo. Mudou-nos.

Martin Elricsson (Estocolmo, Suécia)

Vampiros. Estão no imaginário coletivo como pessoas carismáticas e sedutoras... e assim foi. Quando descobri **Vampiro: A Máscara,** me surpreendi: tão rico de matizes, poesia, aventura, intrigas. Era como um tesouro a descobrir. E isso me fez sentir como uma criança, isso me fez conhecer um monte de pessoas jogando juntas, ano a ano. Agrupando amigos em torno de uma mesa, rolando [dados], agindo como [vampiro] Atores em um LARP: bem... é realmente maravilhoso! Me trouxe muitos novos amigos. Fez isso mudar minha vida? Sim, com certeza! [Estou] positiva.

Caterina "Lara" Casapieri (Milão, Itália)
Coordenadora Nacional, Camarilla Itália

Em 1995, eu tinha saído com alguns amigos que conheci ao longo de um local BBS, eram grandes jogadores de D&D. Eles me apresentaram **Vampiro: A Máscara**, o que enlouqueceu minha cabeça. Eu percebi que tudo tinha mudado quando eu comecei chateado, depois que meu personagem foi diablerizado pelo personagem de outro jogador. Este foi um novo meio para contar histórias. Tudo como uma bola de neve. Estou obrigado [a] perceber que tenho jogado esses jogos por mais da metade da minha vida. Eu não seria quem eu sou agora sem eles. Sinto-me honrado e animado para ajudar a celebrar este 20º aniversário com tantos outros fãs.

Ian A. A. Watson
Webmaster, Fan Site Wolf-Spoor.org

Na década de 90, meu primo me convidou para assistir *Kindred: The Embraced*. Mal sabia eu o quanto **Vampiro: A Máscara** influenciaria positivamente a minha vida.

Eu entrei numa comunidade WoD online, que ajudei a desenvolver e se transformar em uma das maiores em espanhol. Entre outras coisas, eu melhorei a minha liderança, organização e habilidades de mediação, é bastante impressionante para um Asperger leve como eu.

Mais importante, eu conheci aqueles que hoje são meus melhores amigos. Eu encontrei o amor da minha vida. O 20 º aniversário é uma celebração de vida para todos os fãs.

Dhaunae De Vir (Londres, UK)

Eu percebi que era gay na escola, mas sentia-me isolado e com medo de dizer ao meu pai conservador. Vampiro me deixou escapar para um mundo que entendeu a pressão que eu sentia, fingindo ser algo que eu não era. (Eu brinquei que vivi *homossexual: A Máscara*.) Finalmente, saí com meu pai e, enfim, ele aceitou.

Vampiro me ensinou a ter ambição e coragem. Como um adulto, eu tenho alcançado o meu sonho de me tornar um designer de jogos mesmo fora da indústria. O mundo está aceitando cada vez mais, mas eu espero que esta nova edição encontre os que ainda precisam de máscaras.

Link Hughes
Designer de Sistemas, Mundo das Trevas

Vampiro: A Máscara acabou por ser um fator determinante na minha vida, em certos pontos nos últimos 20 anos. Encontrei minha namorada pela primeira vez numa sessão Camarilla e pude escolher o meu amor por ser DJ novamente por causa de um benefício Camarilla (e, eventualmente, transformei DJ em minha profissão em tempo integral), os lotes de boas lembranças estão ligados a **V:aM**. Eu não posso começar a listar o número de amigos de longa data que fiz através do jogo, como ele me ensinou que RPGs poderia ser mais do que uma festa de calabouço, e, claro, as horas e horas de diversão que obtive com ele.

David "DJ Hive" Benoy (Bélgica)
VampireParty.com

Vampiro: A Máscara me deu a possibilidade de conhecer pessoas de todo o mundo que gostam de abraçar a sua infância com uma versão crescida de "*[Play h]ouse*" Tem sido uma experiência maravilhosa cheia de diversão e bons momentos, tanto como personagens, assim como fora deles andamos por todo o país, explorando sítios arqueológicos através de histórias sombrias.

Talia Hanselman (Israel)
Coordenadora de Admissões, One World by Night

Quando fui convidado a escrever uma sinopse sobre como **Vampiro: A Máscara** mudou a minha vida, o meu pensamento inicial foi: "Como é que eu vou resumir toda a minha vida em 100 palavras". **The Eternal Struggle** para **A Máscara, Leis da Noite** e **Teatro da Mente**, este mundo tem sido uma parte integrante da minha vida desde meados dos anos noventa. O que começou como um jogo em volta de uma mesa rapidamente se tornou um hobby, um estilo de vida e culminou em uma carreira e uma mudança da Suécia para os EUA, onde conheci minha esposa e formamos uma família. Os primeiros 20 anos de **Vampiro** tem me dado os melhores momentos e mais definidos da minha vida, e espero que nos próximos 20 anos, possa ser parte da criação de experiências igualmente incríveis para todos vocês.

Jon "Swede" Selin
Diretor Designer de Jogos, Mundo das Trevas

Eu me tornei um jogador em vez de ser uma "namorada gamer" por causa de **Vampiro**. Em 1996, assisti a um LARP Camarilla em Austin, TX e comprei meu primeiro livro de RPG no dia seguinte. Amigos que fiz naquela noite fazem parte da minha vida hoje e eu conheci outras pessoas ao redor do mundo por causa deste jogo.

Mais importante ainda, nove anos depois, fui convidada para me juntar à empresa, em seguida, me dada a oportunidade de ser uma escritora da White Wolf. Naquela noite, este jogo, mudou o curso da minha vida. Por isso, sempre serei grata.

Kelley Barnes
Diretora do Camarilla Clube (2005-2010)
Escritora freelance

Vampiro: A Máscara tem desempenhado um papel importante na minha vida ao longo dos anos. Em 1991, capturou minha imaginação quando estava no colégio. Em 1995, enquanto eu estava na faculdade, joguei, e aconteceu um dos melhores jogos **Vampiro**. Em 1999 eu conheci a mulher que se tornou minha esposa, enquanto participávamos de um jogo **Vampiro**. Em 2003, entrei para a comunidade on-line White Wolf e não demorou muito, a notícia de que eu poderia fazer fichas personalizadas de personagens se espalhou. Vampiro tem e sempre terá uma grande influência em minha vida.

Chris "Mr. Gone" Leland (Seymour, Indiana)

[..] 20 anos mais tarde, **Vampiro** ainda é relevante para nós. Não é sempre que o jogo simula criar oportunidades de forjar compromissos ao longo da vida, mas eu olho para **Vampiro** e vejo que é exatamente o que ele fez. O fato de que o nosso grupo de fãs continua a crescer e expandir mostra que o alívio que almejava há 20 anos ainda é necessário, ainda é válido, até hoje. Então, obrigado, **Vampiro**, por todas as memórias, as oportunidades, os risos e lágrimas. Obrigado White Wolf, por nos dar outra oportunidade de revê-lo, em um formato tão surpreendente. Feliz 20º Aniversário **Vampiro**.

Ric Connely
Presidente do Conselho de dministração EUA,
The Camarilla Fan Club

Eu descobri **Vampiro: A Máscara** na faculdade e não olhei para trás, exceto na memória gosto de todos os amigos que fiz e os lugares que tenho viajado por aquilo que passou de uma contra-cultura a uma cultura própria. Com a aproximação do 20 º Aniversário, dificilmente me sento como naquele tempo para aqueles de nós que ainda são uma parte deste mundo, temos crescido, compartilhado com os amigos, e desenvolvido algo digno de tal celebração jubilosa. Eu sei que não falo por mim apenas, mas por todos os amigos que fiz quando dou um agradecimento sincero a todos lá fora, que fizeram tudo isso possível e que estamos ansiosos para mais 20 anos nesta noite interminável.

Robert Crosby
Coordenador, One World by Night

Eu comecei a jogar **Vampiro** em 1993 e fiquei impressionado! A liberdade de histórias de personagens realmente me atraiu. Há um grande potencial na criação de um mundo desafiador, não só os personagens, mas os jogadores. Em vez dos personagens, sendo secundária à história, que é um resultado direto das ações dos jogadores. Eu me orgulho muito em transformar em realidade aquilo que é fruto da criatividade, e com isso promover aos jogadores uma expectativa do que vem a seguir. A maior recompensa é quando os jogadores terminam uma história e parecendo que estavam no meio de um furacão e dizem "WOW!"

David Martin
Alpha, The Wrecking Crew

Este livro tem me levado em lugares estranhos, alguns bonitos, desde que comecei 20 anos atrás. Não foi só isso, mas isso mudou minha realidade mundana em um escuro campo de jogo da imaginação. Ele me ensinou como sermos criativos por si só, nós moldamos o mundo. Foi, e continua a ser, a pedra filosofal para um alquimista urbano. Nenhum outro jogo teve um impacto tão duradouro na minha vida, amizades e carreira profissional.

Teemu Vilen
Diretor de Conteúdo, Mundo das Trevas

Dedicatória

Este livro é dedicado à Vampiro, Mundo das Trevas, e as comunidades da White Wolf. É por causa de vocês que este livro existe. Obrigado.

Créditos

Autores: Justin Achilli, Russell Bailey, Matthew McFarland, e Eddy Webb

Equipe de Desenvolvimento 20 º Aniversário: Justin Achilli, Russell Bailey, Shane DeFreest, Rich Thomas, Aaron Voss, e Eddy Webb

Colaboradores do Prólogo: Kelley Barnes, David "DJ Hive" Benoy, Matthew Burke, Carnes Shawn, Caterina "Lara" Casapieri, Ric Connely, Robert Crosby, Martin Elricsson, Talia Hanselman, Link Hughes, Chris Leland, David Martin, Lorenzo Melchor, Jon "Swede" Selin, Teemu Vilen, Dhaunae

Editor e indexador: Genevieve Podleski

Diretor de Criação e Arte: Rich Thomas

Layout e composição: Ron Thompson com Craig Grant e matt milberger

Edição Brasileira

??

Arte Interior: Sam Arraya, John Bolton, Tim Bradstreet, John Cobb, Mike Danza, Guy Davis, Michael Gaydos, Rebecca Guay, Mark Jackson, Leif Jones, Paul Lee, Vince Locke, Greg Loudon, Larry MacDougall, Robert McNeill, Ken Meyer Jr., Jesper Myfors, William O'Connor, Christopher Shy, Ron Spencer, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Andrew Trabbold, John Van Fleet e Kent Williams

Ficha de Personagem: Chris "Mr. Gone "Leland

Desenvolvedor da Comunidade: Shane DeFreest

Sessão fotográfica Tim Bradstreet

Fotografia: Meredith Gerber, Scott Harben, e Jamais Vu

Vestuário: Peter no Santuário Vestuário

Modelos: Russell Bailey, Carnes Shawn, Shane DeFreest, Martin Ericsson, Greg Fountain, Reynir Hardarson, Heidi Kirchgesner, Angela de Lune, Bianca Carter-Mallory, Stacey Mell, Angela Richter, Mike Tinney, Sasha Travis, e Dhaunae De

Sessão fotográfica Ken Meyer Jr.

Fotografia: Meredith Gerber e Zarli Win

Modelos: Kristi Davis, Chase Ferguson, Lorenzo Melchor, Dhaunae De Vir, Shannon Withrow, e Matthew Ziegenfuss

Agradecimento Especial: Aaron Voss por sua atualização em armas de fogo, Ian Watson AA por suas habilidades de transcrição, Poole Dave e a equipe CCP Web pelo processo de desenvolvimento aberto possível, e toda a comunidade V20 que incansavelmente testou durante o processo de

Com base no trabalho de Justin Achilli, Andrew Bates, Bruce Baugh, Bjork Chris, WH Bourne, Anne Sullivan Braidwood, Bridges, Bill Brooks Deird're, Dustin Browder, Steven C. rown, Phil Brucato, Zach Bush, Michael Butler, Brian Campbell, Jackie Cassada, Sam chupp, Ken Cliffe, Steve Crow, Richard E. Dansky, Graeme Davis, Joanne FitzRoy, Frank Frey, Sion Rodriguez y Gibson, John Goff, Michael A. Goodwin , Geoffrey C. Grabowski, Andrew Greenberg, Daniel Greenberg, Heather Grove, Ed Hall, Chris Hartford, Robert Hatch, Jesse Heinig, Kenneth Hite, Sean Jaffe, Steven Kenson, Ellen Kiley, James Kiley, Jacob Klunder, Alan I. Kravit, Danny Landers, Robin D. Laws, Michael B. Lee, Ian Lemke, Carrie Lewis, Ari Marmell, Regina McKinney, James Moore, Clayton A. Oliver, Ronni Radner, Nicky Rea, Jim Riley, Sarah Roark, Dean Shomshak, Ethan Skemp , Sven Skoog, Lucien Soulban, James Stewart, Richard Stratton, Cynthia Summers, Adam

Vampiro: A Máscara Criadores: Mark Rein • Hagen com Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenburg, Chris Mc-Donough, Lisa Stevens, Josh Timbrook, e Stewart Wieck

Dedicatória do Eddy

Para Michelle. Sem você, eu não teria Vampiro. Sem Vampiro, eu não teria você.

© 2011 CCP hf. Todos os direitos reservados. Reprodução sem autorização escrita a permissão do editor é expressamente proibido, excepto para os fins de opiniões, e para as folhas de personagem em branco, que pode para uso pessoal. White Wolf, Vampiro, Mundo das Trevas Vampiro, a Máscara e Mago o Ascensão são marcas registradas da CCP hf. Todos os direitos reservados. Vampiro o Réquiem, Lobisomem Lobisomem o Apocalipse, o Forsaken, Despertar o Mago, Promethean Criado o Changeling, the Lost, Hunter Vigília Geist, o Sin-Eaters, Sistema Storyteller e Sistema

Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e aqui texto são direitos autorais da CCP hf.

CCP North America Inc. é uma subsidiária integral da CCP hf.

Este livro usa o sobrenatural para as configurações, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são ficção e destinados ao entretenimento e apenas para esse fim. Este livro contém conteúdo adulto.

Confira White Wolf online em http://www.white-wolf.com

IMPRESSO NO BRASIL.

EDIÇÃO DE 20º ANIVERSÁRIO

VAMPIRO

A MÁSCARA

ÍNDICE

LIVRO UM - O Enigma
Introdução 5
Capítulo Um: O Mundo das Trevas 13
Capítulo Dois: Clãs e Seitas 37
LIVRO DOIS - O Devir
Capítulo Três: Personagens e Características 77
Capítulo Quatro: Disciplinas 127
Capítulo Cinco: Regras 245
Capítulo Seis: Sistemas e Drama 257
Capítulo Sete: Moralidade 309
LIVRO TRÊS - As Permutações
Capítulo Oito: Narrativa 345
Capítulo Nove: Os Outros 369
Capítulo Dez: Linhagens 393
Apêndice 479

para W.H.,

do seu servo mais devotado:

Muitos anos se passaram e espero fervorosamente que o tempo tenha diluído um pouco as memórias angustiantes que você carrega. Atrevo-me a enviar-lhe esta com espírito de suplica, enquanto o seu perdão é demais para pedir, eu desejo, pelo menos, compreender o seu. Devo-lhe algum tipo de explicação para os acontecimentos que abalaram tanto a sua vida irrepreensível.

Embora exibi muito pouco Menschwert diante de vós e seus companheiros, a chama dos Humanitas ainda queima em meu peito, ainda que de forma irregular. O tempo e a natureza luta muito para extingui-lo, e assim completar a minha descida ao Inferno de loucura e bestialidade. Eu devia guardar bem a minha alma - assim como qualquer sacerdote - para qualquer deslize na vigilância deixa a Besta, com resultados que você mesmo ja viu.

Eu sei que é impossível expiar; uma eternidade de oração piedosa é muito pouco tempo. No entanto, como um sinal de penitência, ofereço-lhe o documento fechado, o ato de que me faz um traidor à minha própria espécie.

Peço que você possa encontrar algo em suas páginas para ajudar a compreender o tormento que eu inflingi sobre vós, e por entender, talvez, dissipar uma certa quantidade minima da dor. O tom, eu temo, é um pouco seco; um soldado tem pouca necessidade de truques agradáveis de poesia para seduzir um leitor. ter meramente estabelecido que eu sei, assim como sou. Devo-lhe uma divida que nunca podera ser perdoada. Se em algum momento eu puder ser útil em algum serviço para você ou sua família, estou ao seu dispor.

Semper Servus,

V.t.

LIVRO UM:
O ENIGMA

Eu clamei lágrimas de amor para mim,
com coisas afiadas,
sacrifiquei o que era a primeira parte da minha alegria,
meu irmão.

E o sangue de Abel cobriu o altar
e cheirou docemente quando queimou.

Mas meu Pai disse,
"Maldito é você, Caim,
que matou seu irmão.
Como fui expulso assim serás."

Introdução

"Ninguém tem o comando sobre mim. Nenhum homem. Nenhum deus. Nem Príncipe. O que é uma reivindicação de idade para aqueles que são imortais? O que é uma reivindicação de poder para aqueles que negam a morte? Ligue para o seu caçador condenável.
Veremos quem arrasto gritando para o inferno comigo."

- Günter Dörn, *Das Ungeheuer Darin*

Vamos enfrentá-lo: Se você estiver lendo este livro, você certamente tem uma história com **Vampiro**, e com jogos de Narrativa da White Wolf em geral. Nós não pretendemos perder tempo em "O que é interpretação?" ou outros princípios elementares do hobby — isso é uma coisa que você já conhece, e se você não o conhecer, há toneladas de sites onde você pode obter essa informação. Em vez disso, nós vamos gastar mais espaço no **Vampiro: A Máscara — Edição de 20º Aniversário** em todas as coisas que são úteis para você, todas as regras e definições que formam o núcleo da experiência de **Vampiro**, além das Disciplinas expandidas, dezenas de linhagens (passado e presente), ajustando as regras com base no feedback da comunidade de **Vampiro**, e pedaços daqui e dali que devem ser úteis. Claro, nós falaremos sobre os conceitos centrais de **Vampiro**, mas depois disso, vamos estar em alta velocidade.

O Que É Este Livro

A Experiência Clássica: Lembre-se da primeira vez que jogou **Vampiro**, quando você iniciou a imersão no Mundo das Trevas. Uma pesquisa rápida em torno do ofício mostrou que nenhum de nós conseguia parar de pensar no jogo, constantemente conectando os pontos entre os eventos do mundo real e a intricada conspiração dos mortos-vivos. Esta edição tem como objetivo, em primeiro lugar, explorar o que fez nos apaixonar por **Vampiro**. Se suas melhores lembranças do jogo são de um dia ou uma década passada, queremos levá-lo de volta ao tempo em que as sombras se aproximavam do longo e vasto potencial do mundo, aterrorizante e emocionante do primeiro Membro. Nós não vamos perseguir nenhum metaenrredo através de uma biblioteca de suplementos ou avançar alguma história. Queremos a essência pura, sem diluição de **Vampiro**.

O Zeitgeist: Vampiro explodiu como um jogo de passatempo, em 1991, e são muito evidenciadas as sub-culturas gótica e punk que foram fixadas, com suas próprias raízes a partir do final dos anos 1970 até meados da década de 1990. Lembre-se dos arquétipos clássicos para dar novo fôlego a eles: skinheads, góticos, pregadores de rua, metaleiros, punks, poetas de olhos arregalados, gangsters, urbanos primitivos, estilosos, o misterioso pagão, e cada ícone que fez um personagem ser inesquecível nesta fotografia do tempo.

Um Mundo das Trevas: Vampiro evoca ao mesmo tempo uma alienação urbana e um senso neo-místico de pertencer. Foi da alta sociedade à baixa. Era angústia e monstruosidade de medicamentos e um flerte perigoso

com a femme fatale que o arrastou para uma imortalidade Amaldiçoada de poder blasfemo... e os impulsos da Besta implacável. Gárgulas e arquitetura gótica. Crescentes arranha-céus e prédios em ruínas. Policiais e viciados. Senadores corruptos e boêmios artistas sedutores. Lâminas de barbear e meia arrastão rasgada. Jaquetas de couro, um rosário quebrado, e um revólver roubado com o número de série raspado. Aqui os cenários são horríveis, bizantinos, chocantes contra o qual todos os dramas dos Membros acabam, e vamos nos divertir com sua opulência decadente e miséria incisiva.

Obrigado: Este ano é o 20 º aniversário de **Vampiro**, e nós certamente não estariamos aqui sem a lealdade e o entusiasmo das pessoas que jogaram o jogo em suas várias edições ao longo dos anos. Metaforicamente, este livro é a White Wolf em um bar com os jogadores de longa data e estamos compartilhando uma bebida, contando histórias, e lembrando por que nos tornamos amigos, em primeiro lugar. Conte-nos sobre o seu personagem.

Oh Yeah, O Sistema Métrico

A realidade é que a maioria dos que têm trabalhado em vampiro são americanos, e nós escrevemos o que sabemos. Mas temos um monte de fãs europeus apaixonados. Tendo uma vez o processo de escrita de **Vampiro: A Máscara - Edição de 20º Aniversário** , nos foi feito a pergunta "podem *por favor* parar de utilizar o estúpido sistema imperial e colocar tudo em métrico? "

Bem, nós fizemos as duas coisas. Onde há uma medição imperial, tentamos colocar a métrica equivalente nas proximidades, por isso é menos uma coisa para se preocupar quando você estiver no meio da diablerie do Príncipe de Estocolmo.

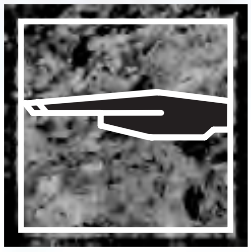
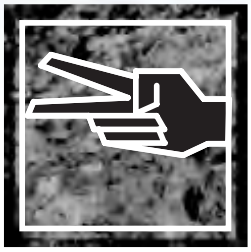
Mas esta não é uma aula de matemática — em vez de ter pontos para "62,35 litros", observe e utilize se preferir, nós arredondamos para o próximo número administrável. As conversões não são exatas, e elas não são destinadas a ser, como um monte de coisas em jogos de Narrativa, as regras são um pouco vagas, por isso há espaço para a sua história na mesa.

Ação ao Vivo

Embora **Vampiro** tenha começado como um jogo que se realiza em torno de uma mesa, ao longo dos últimos 20 anos uma comunidade enorme e próspera de live-action roleplay (ou "LARP") assumiu o jogo na totalidade com novas direções. Muitos grupos usam as regras do **Teatro da Mente** para seus jogos ou uma variação das regras de mesa, mas há muitos outros que usam regras personalizadas, mantendo a configuração do **Vampiro** para criar as suas próprias crônicas gótico modernas. Há ainda organizações como a Camarilla e One World By Night que conectam grupos em diferentes cidades em crônicas enormes cobrindo todo o globo. Outros jogos LARP vieram e se foram, cada um com suas próprias comunidades, mas o apelo de interpretar um dos Membros e agir além das maquinações dos mortos-vivos tem sido consistente durante a maior parte da história do **Vampiro**. Na verdade, se você estiver lendo isso, as probabilidades são boas que, mesmo se você não jogou em um LARP **Vampiro**, você já deve ter ouvido falar deles. Por que o apelo de atuar e fingir ser um vampiro durou tanto tempo?

Muitos outros LARPs envolvendo imaginar um mundo de fantasia, um cenário histórico, ou um lugar definido no futuro distante. Estes jogos são divertidos, por mérito, mas eles exigem mais figurino e adereços para se comunicar e configurar-se para todos, levando todos para o mesmo contexto. Porque os jogos do Mundo das Trevas tem lugar em nosso mundo moderno, a distância de um passo temos o necessário para todos imaginarem o que está acontecendo. Significa, também, uma menor barreira para começar. Um jogador novo pode aparecer com uma T-shirt e jeans e desempenhar um Brujah, jovem rebelde, sem quebrar o fluxo para os outros jogadores. Ele pode procurar alguma coisa em seu telefone ou falar sobre notícias recentes, permanecendo em seu personagem. É mais fácil integrar o nosso mundo para o Mundo das Trevas, o que torna mais fácil entrar e começar a jogar.

Por outro lado, um disfarce elaborado é muito divertido, e os vampiros podem fazer isso muito bem. Um Brujah de camiseta pode discutir política com um Ventrue em um fraque, enquanto eles estão ouvido um Nosferatu vestido com uma capa e máscara trabalhada, e tudo faz sentido. O confronto de estilos e história ressoa com a cultura antiga-mas-moderna de vampiros como um todo, em vez de diminuir a partir dele. E a mistura não tem sequer que ser histórica — os vampiros de uma grande variedade de culturas e línguas podem traçar e esquematizar uns contra os outros com a mesma auto-confiança.

Finalmente, a eterna tensão política em **Vampiro** significa que há sempre alguém para chatear, e há sempre alguém que pode tirar proveito disso. Muitos LARPs são ou full-on guerra aberta entre os jogadores ou equipes completamente orientadas contra as forças de fora, mas **Vampiro** cria uma constante rotatividade de lealdades, a web muda cada vez mais a favor da intriga e incentiva constantemente o conflito sem sair do derramamento de sangue. O Pária social desta noite pode ser o Príncipe na noite seguinte, o que significa que os jogadores têm sempre alguém novo para conversar, e alguém novo para esnobar.

Salvaguarda

Apesar da grande variedade de jogos de ação ao vivo lá fora, existem algumas regras em comum entre eles para assegurar que o *live-action* seja seguro e agradável para todos os participantes e espectadores.

• **Não tocar:** Todas as interações de combate e físico geralmente manipulados através das regras. Os jogadores nunca devem atacar, agarrar, e não tocar em ninguém durante o jogo — alguns jogos permitem alguns toques consensuais em casos específicos, mas você nunca pode errar por tocar seja em primeiro lugar ou não. É de responsabilidade do Narrador convocar uma pausa se um ou mais jogadores fornecerem muita indisciplina.

• **Sem Armas:** Acessórios tais como chapéus, vestido de época, e os bastões são ótimos em um jogo de ação ao vivo. As armas não são. Sem facas, espadas, e nada que mesmo remotamente se assemelhe a uma arma de fogo deve ser feito — a aplicação da lei geralmente não leva "mas estamos jogando um jogo" como uma boa desculpa. Mesmo trazendo espadas falsas, pistolas de água, ou espuma de borracha, armas podem levar a confusão e telefonemas de pessoas de fora em pânico. Se o seu personagem tem arma, pegue uma ficha e escreva "Pistola" ou "Espada" ou qualquer coisa sobre ela, durante o combate, apresente a ficha para o Narrador, que vai julgar o seu uso em jogo.

• **Jogue em uma Área específica:** Ação ao Vivo é para ser jogado em uma casa ou local pré-designado. Não envolva espectadores no jogo, e certifique-se de que todos na área, ou que passam pela área, entendem exatamente o que você está fazendo. Mesmo que o conceito de um jogo de Ação ao Vivo seja muito mais tradicional do que era quando **Vampiro** começou, um jogo pode parecer suspeito, perturbador, ou mesmo assustador para aqueles que não estão cientes do que está acontecendo. Sempre seja educado com as pessoas fora do jogo.

• **Saiba Quando Parar:** Se o Narrador pede um tempo ou outra pausa na ação, pare imediatamente. O Narrador ainda é o árbitro final de todos os eventos no jogo. Da mesma forma, quando o jogo é mais para a noite, use-o como uma boa oportunidade para tirar suas presas para jantar e beber com os outros jogadores para trocar histórias de guerra (e talvez se envolva em um pouco de fanfarra).

• **É apenas um jogo:** Ação ao Vivo é para se divertir. Se um rival vence, se um personagem morre, se um plano dá errado, não é o fim do mundo. Às vezes, pessoas gostam de se reunir fora do jogo e falar sobre isso, e não há nada de errado com isso. Mas chamar o seu aliado até às quatro da manhã para pedir sua ajuda em sua oferta por Primogênie está levando as coisas longe demais. Lembre-se, todo mundo está fazendo isso para se divertir.

Ação ao Vivo pode ser uma das experiências das mais ricas histórias e mais satisfatórias, se manuseado de forma madura e responsável. Muitos de nós têm jogado por anos, e fizemos um monte de amigos de longa data através do jogo de bastardos mortos-vivos, um acaba e outro inicia. Aqui está vinte anos a mais de disfarces, dentes falsos, e política derrubada!

O Que é um Vampiro?

Em **Vampiro**, jogadores assumem os personagens vampiros — Os imortais sugadores de sangue do gênero de horror — e guia esses personagens através de um mundo virtualmente idêntico ao nosso. Mas estes não são exatamente os vampiros que você pode ter visto a partir de Drácula ou Crepúsculo. Os vampiros que existem agora — ou Membros, Cainitas, uma vez que se chamam comumente por tais termos — são semelhantes e diferentes do que poderíamos esperar. De muitas maneiras, os vampiros lembram os monstros que são conhecidos do mito,

do cinema, folclore e ficção. No entanto — como muitos um intrépido caçador de vampiros aprendeu a sua sina — nem todas as histórias sobre vampiros são verdadeiras.

• **Vampiros são imortais.** Verdade. Embora eles possam ser mortos (um processo muito difícil), eles não envelhecem ou morrem de causas naturais. Eles não precisam de alimentos, tais como os seres humanos comem, e eles não precisam respirar.

• **Vampiros são mortos-vivos e devem sustentar-se com o sangue dos vivos.** Verdade. Um vampiro é clinica-mente morto — seu coração não bate, ele não respira, sua pele é fria, não envelhece — e ainda assim pensa, anda, planeja, fala... caça e mata. Para sustentar sua imortalidade artificial, o vampiro deve consumir sangue periodicamente, preferivelmente sangue humano. Alguns vampiros penitentes ganham com dificuldade uma existência a partir de sangue animal, e alguns vampiros antigos devem caçar e matar outros de sua espécie para alimentar-se, mas a maioria dos vampiros consume o sangue da humanidade. *Nosso* sangue.

Vampiros drenam o sangue de suas vítimas através do uso de presas retráteis, que Cainitas desenvolvem, logo que se tornam mortos-vivos. Cada vampiro pode também misticamente lamber as feridas feitas por suas presas, e assim, fechá-las ocultando a evidência de sua alimentação. Sangue é muito importante para o Membro, pois é Tanto o cerne da sua existência e a sede do seu poder. Alimento mortal, ar mortal, amor mortal — todas estas coisas não fazem sentido para um vampiro. Sangue é a única paixão do Membro, e sem ele, rapidamente o Cainita seca e cai adormecido. Além disso, cada vampiro pode usar o seu sangue roubado para realizar feitos incríveis de cura, força e outras habilidades sobrenaturais.

• **Qualquer pessoa que morre de mordida de um vampiro se levanta para se tornar um vampiro.** Falso. Se isso fosse verdade, o mundo seria invadido por vampiros (e não apenas em nossos meios de comunicação). Vampiros se alimentam de sangue humano, e eles às vezes matam suas presas — mas a maioria dos seres humanos que morrem de ataque de um vampiro simplesmente perece. Para retornar como mortos-vivos, a vítima deve ter seu sangue drenado e, posteriormente, ser alimentada com um pouco de sangue do vampiro. Este processo, chamado Abraço, causa a transformação mística de humano para morto-vivo.

• **Vampiros são monstros — espíritos demoníacos incorporados em cadáveres.** Falso... e verdadeiro. Os vampiros não são demônios *per se*, mas uma combinação de fatores trágicos os atrai inexoravelmente para atos perversos. No início, o vampiro recém-criado pensa e age muito mais como fez em vida. Ele não desliga imediatamente

e torna-se um monstro, o mal sádico. No entanto, o vampiro logo descobre sua fome avassaladora por sangue, e percebe que sua existência depende da alimentação sobre a humanidade. São muitas, as mudanças na mentalidade do vampiro — ele adota um conjunto de atitudes menos adequadas a um onívoro comum e mais condizente com a de um predador solitário.

Relutante em matar, o vampiro é finalmente forçado a assassinar por circunstância ou necessidade — e matar torna-se mais fácil à medida que os anos passam. Percebendo que ele mesmo não é confiável, deixa de confiar nos outros. Percebendo que é diferente, ele constrói paredes afastando-o do mundo mortal. Percebendo que sua existência depende de sigilo e controle, ele se torna um manipulador. E as coisas só degeneram com os anos se transformando em décadas e, em seguida, séculos, o vampiro mata mais e mais, observando as pessoas que amava envelhecer e morrer. A vida humana, tão curta e barata em comparação com a dele, torna-se de valor cada vez menor, até que o "rebanho" mortal em torno dele não significa mais do que um enxame de insetos irritantes. Vampiros anciões estão entre os mais exaustos insensíveis, e paranóicos — enfim, monstruosos — já conhecem os seres do mundo. Talvez eles não sejam exatamente demônios — mas nesse ponto, qual pode ser a diferença?

• **Vampiros são queimados pelo sol.** Verdade. Vampiros devem evitar o sol ou morrer, embora alguns possam ter contato com a luz solar, mas por um período muito curto de tempo. Os vampiros são criaturas noturnas, e a maioria acha extremamente difícil manter-se acordado durante o dia, mesmo dentro de áreas protegidas.

• **Vampiros são repelidos por alho e água corrente.** Falso. Estes são mitos, e apenas uma fração muito pequena dos vampiros ainda são incomodados por eles.

• **Vampiros são repelidos por cruzes e outros símbolos sagrados.** Isso geralmente é falso. No entanto, se o portador do símbolo possuir grande fé no poder que representa, um vampiro pode sofrer efeitos nocivos do símbolo empunhado.

• **Vampiros morrem com uma estaca no coração.** Falso. No entanto, uma estaca de madeira — ou seta, dardo besta, etc — atravessada no coração vai paralisar o monstro até ser removida.

• **Vampiros tem força de 10 homens, eles podem comandar lobos e morcegos, podem hipnotizar os vivos e até mesmo curar as feridas mais graves.** Verdadeiro e falso. O poder de um vampiro aumenta com a idade. Jovens, os vampiros são muitas vezes apenas um pouco mais poderosos que os humanos. Mas um vampiro cresce em idade e compreensão, aprende a usar seu sangue para evocar poderes sobrenaturais, conhecidos por disciplinas. Anciões muitas vezes podem rivalizar com o poder do Lestat ficcional ou Drácula, e os antigos verdadeiros — Mathusaléns e Antediluvianos que têm perseguido as noites por milhares de anos — muitas vezes possuem poder, literalmente, divino.

• **Vampiros fazem sexo.** Verdadeiro. É uma ótima maneira para se alimentar, mas prazeres carnais não significam tanto para os Membros. A alimentação, que os vampiros chamam de "o beijo", é uma experiência incrivelmente inebriante e erótica para Cainitas e suas vítimas. Sexo é ótimo, mas nada substitui o verdadeiro êxtase da alimentação para um vampiro.

O Abraço

Vampiros são criados por um processo chamado o Abraço. Alguns Clãs de vampiros Abraçam com mais casualidade que outros, mas o Abraço quase nunca é dado de boa vontade. Afinal de contas, qualquer novo vampiro é um concorrente potencial para a alimentação e poder. A possível criança da noite é muitas vezes perseguida por semanas ou mesmo anos por um pai atento, que avidamente avalia se o mortal faria de fato uma boa soma para a sociedade dos Membros.

O abraço é similar à alimentação vampírica normal o vampiro drena o sangue da sua presa escolhida. No entanto, após a sangria completa, o vampiro retorna um pouco de seu próprio sangue imortal para o mortal drenado. Só um pouquinho — uma gota ou duas — é suficiente para transformar o mortal em um novo vampiro. Este processo pode ser feito até em um ser humano morto, desde que o corpo ainda esteja quente.

Quando o sangue é devolvido, o mortal "acorda" e começa a beber por sua própria vontade. Mas, apesar de animado, o mortal ainda está morto, seu coração não bate e nem respira. Durante a próxima semana ou duas, o corpo do mortal sofre uma série de transformações sutis, ele aprende a usar o sangue em seu corpo, e é ensinado os poderes especiais de seu Clã. Ele agora é um vampiro.

A Caça

Quando tudo estiver dito e feito, a diferença mais fundamental entre humanos e vampiros está em seus métodos de sustento. Vampiros não podem subsistir com alimentos mortais; em vez disso, eles devem manter suas vidas eternas através do consumo de sangue — sangue humano fresco.

Vampiros adquirem seu sustento de muitas maneiras. Alguns cultivam "rebanhos" de mortais dispostos, que apreciam o êxtase do Beijo do vampiro. Alguns se introduzem pelas casas durante a noite, alimentando-se de humanos que dormem. Cercam parques mortais — casas noturnas, bares e teatros — seduzem mortais em ligações ilícitas

e disfarçam a sua predação com atos apaixonados. E outros ainda que se nutrem da forma mais antiga — perseguindo, atacando e incapacitando (ou mesmo matando) mortais que vagueiam longe demais nos noturnos becos solitários e terrenos baldios.

O Mundo Noturno do Vampiro

Os vampiros adquirem poder para seu próprio bem e pela segurança que traz, e eles acham ridiculamente fácil adquirir bens mundanos, riquezas e influência. Um olhar hipnotizante e algumas palavras fornecem a um vampiro astuto acesso a toda a riqueza, poder e servos que ele poderia desejar. Alguns vampiros poderosos são capazes de implantar sugestões pós-hipnóticas ou comandos na mente dos mortais, em seguida, fazem com que os mortais esqueçam a presença do vampiro. Desta forma, os vampiros podem facilmente adquirir legiões de escravos involuntários. Mais do que alguns "funcionários públicos" e barões corporativos que secretamente respondem aos mestres vampiros.

Embora existam exceções, vampiros tendem a permanecer perto das cidades. A cidade oferece inúmeras oportunidades para a predação, ligações e politicagem — e o deserto se revela muitas vezes perigoso. A vida selvagem é o lar dos Lupinos, os lobisomens, que são os inimigos ancestrais e desejam nada mais do que destruir os vampiros definitivamente.

A Jyhad

Alguns vampiros procuram não se relacionar com a sua espécie, preferindo existir e caçar na solidão. No entanto, a civilização dos mortos-vivos é uma dança de manipulação venenosa, e poucos são os vampiros deixados inteiramente intactos. Desde as noites da antiguidade, Cainitas têm lutado pela supremacia, em uma luta antiga de muitas camadas, conhecida como Jyhad. Líderes, culturas, nações e exércitos têm sido peões na guerra secreta, a conspiração vampírica têm influenciado muito (embora não tudo) da história humana. Poucas coisas são como parecem no mundo noturno dos vampiros: a tendência de golpe político, crise econômica ou social pode ser apenas a manifestação de superfície de uma luta secular. Vampiros anciões comandam das sombras, manipulando mortais e vampiros e outros semelhantes — os anciões são muitas vezes manipulados por sua vez. Na verdade, a maioria dos combatentes não podem nem mesmo perceber para quem luta, ou por quê.

Supostamente começou a milênios, as iras da Jyhad existem ainda hoje. Apesar de arranha-céus tomarem o lugar dos castelos, metralhadoras e mísseis substituem espadas e tochas, cofres de ouro por ações e o jogo permanece o mesmo. Membros combatem Membros, Clãs

combatem Clãs, e Seitas combatem Seitas, como o fizeram durante anos. Feudos Vampíricos começaram durante as noites de Carlos Magno e se desenrolam nas ruas de Nova York; um insulto sussurrado na corte do Rei Sol pode vir a ser respondido por uma corporação em São Paulo. As cidades em expansão sempre proporcionam inúmeras oportunidades para a alimentação, para o poder de manipulação — e para guerra.

Cada vez mais, os vampiros falam de Gehenna — a longa profecia noturna do apocalipse, quando os vampiros mais antigos, o mito dos Antediluvianos, sairão de suas tocas escondidas para devorar todos os vampiros mais jovens. Esta é a Gehenna, do modo que os Membros contam, será um presságio do fim do mundo, com vampiros e mortais consumidos em uma maré inexorável de sangue. Alguns vampiros se esforçam para evitar a Gehenna, alguns esperam fatalistas, e ainda outros consideram um mito. Aqueles que acreditam no inferno, no entanto, insistem que o tempo do fim está próximo.

Como Usar este Livro

Este livro é dividido em vários capítulos, cada um dos quais foi concebido para explorar e explicar uma área específica do jogo. Lembre-se, porém, que em um jogo de narrativa, o "capítulo" mais importante é a sua imaginação. Nunca deixe que nada neste livro substitua a sua própria criatividade.

Capítulo Um: O Mundo das Trevas descreve o Membro e o mundo em que eles caçam.

Capítulo Dois: Clãs e Seitas descreve os 13 grandes "Clãs" dos Cainitas e as organizações as quais são fiéis.

Capítulo Três: Personagens e Características oferece o passo-a-passo de instruções para criar personagens vampiros, assim como a descrição das características que as compõem.

Capítulo Quatro: Disciplinas traça a grande variedade de poderes místicos dos mortos-vivos.

Capítulo Cinco: Regras básicas fornece os meios de resolver as ações dos diversos personagens.

Capítulo Seis: Sistemas e Drama descreve uma infinidade de maneiras de simular tudo, desde a sedução delicada até o combate brutal.

Capítulo Sete: Moralidade descreve a Humanidade e as várias Trilhas da Sabedoria que os vampiros mais estranhos e desumanos aderem.

Capítulo Oito: Narrativa diz aos Narradores como construir histórias divertidas envolvendo personagens.

Capítulo Nove: Os Outros oferece notas sobre os Membros de (poucos) amigos e (muitos) inimigos.

Capítulo Dez: Linhagens detalhes de uma ampla gama de linhagens menores, variações de Clã e algumas das Linhagens de vampiro perdidas nas brumas do tempo.

Finalmente, **o Apêndice,** adendos e miscelânea de regras.

Fonte de Material

Vampiro não só presta homenagem a um gênero de longa data e próspera, mas tem inspirado inúmeros romances de vampiros e filmes nas últimas duas décadas. Você não pode atirar uma pedra e deixar de atingir uma série de adultos, jovens ou um programa de televisão com vampiros, mas abaixo estão algumas das mais importantes influências sobre a criação do **Vampiro.**

A Literatura é inspiradora e seria muito assustador não considerar. Algumas das inspirações mais citadas: *Drácula,* de Bram Stoker; *Entrevista com Vampiro, O Vampiro Lestat* e *A Rainha dos Condenados,* de Anne Rice; *Lost Souls,* de Poppy Z. Brite; Brian Lumley *Necropsia a série; A fome,* por Whitley Strieber, e *Eu sou a Lenda*, de Richard Matheson. O vampiro tem um papel na poesia romântica de Byron, Shelley e Baudelaire, e na Internet tem milhares de sites de velhos mitos e lendas de vampiros de todo o mundo.

Há também uma tonelada de filmes de vampiros. *Dracula* and *Murnau's silent Nosferatu* são os avós do gênero. Outros bons (ou pelo menos divertidos) filmes incluem The Hunger, Near Dark, Vamp,The Lost Boys, Salem's Lot, os filmes de terror de Cristopher Lee Hammer, o anime Vampire Hunter e o filme *Drácula* D. Coppola não são os melhores em termos de enredo , mas tem cinematografia exuberante. E para a televisão, você não pode deixar de lado mostras como *Buffy A Caçadora de Vampiros, Angel, e True Blood.*

Capítulo Um: O Mundo das Trevas

"Os Filhos de Set sempre nos odiaram de novo e de novo, pois somos seus predadores. Nós somos os mestres e eles sabem disso, no fundo de suas almas."

- O Livro de Nod.

O mundo do **Vampiro** é um reflexo sombrio do nosso. As conexões sombrias são maiores aqui, e a noite é mais relutante em ceder ao dia. A corrupção corre solta, parte do governo passa por empresas privadas e pelas diferentes subculturas que se deleitam nestes tempos de cultura falida.

É um mundo de contrastes, de ricos contra pobres. Tudo parece muito com o mundo real, como pode ser visto através de um filtro extremamente estilizado que transforma até os contrastes entre claro e escuro. A tecnologia é a mesma que a nossa agora, mas as pessoas que a usam são diferentes — mais obscuras, na personalidade e motivação — o que muda a forma como o mundo funciona.

Neste mundo, os vampiros existem, e eles são muitos em uma extensão da estética manchada que molda o Mundo das Trevas. Independentemente da sua origem, ou no que acreditam ser a sua origem, os vampiros são uma consequência das pessoas que povoam esse ambiente de desespero. Vampiros existem no Mundo das Trevas, porque eles são os monstros entre nós, os produtos de um mundo tão escuro que só algo realmente horrível e cativante pode desafiar as profundezas em que os moradores do mundo caíram.

Neste cenário, você vai descrever contos de moralidade e depravação, da redenção e danação. Quando você joga **Vampiro**, você entra neste Mundo de Trevas. Você vai fazer dele um lugar melhor quando a hora chegar? Ou você vai tomar o caminho de muitos outros, deixando mais praga, ruína e tristeza como seu legado?

Punk-Gótico

O aspecto *gótico* da configuração é muito mais na tradição literária da palavra. A Literatura gótica pinta um mundo de anacronismos, a barbárie, a decadência, a loucura, e uma história romantizada que nunca existiu. No contexto ultra-moderno de **Vampiro**, vemos nas igrejas cujas torres sobem ao céu, na avareza e traição dos ricos que gostam de grande conforto, na arquitetura arruinada das cidades e da natureza que suavemente recupera os lugares esquecidos ou abandonados pelos homens. Um cortiço erguido na virada do século 20, fronteado por sombrias colunas, caneladas e infestado de invasores, é uma colônia neo-gótica. A Impiedosa propriedade milionária sobre a orla da cidade é um castelo moderno, como é o seu luxuoso apartamento na movimentada zona onde mortais vão para dançar e

se drogar longe das suas preocupações. Um padre louco oferece socorro aos membros do seu rebanho atormentado por "monstros", o cemitério de hera, onde sufocaram vestidos de veludo onde sensualistas recitam poesia e seduzem as sombras dos que partem, nas docas o graffiti marca o armazém onde os skinheads atormentam suas vítimas: Tudo isso e mais são as marcas da experiência gótico moderna.

Punk, por outro lado, refere-se ao contexto em que as pessoas experimentam seu mundo. É sobre a raiva, sobre a ousadia ir na cara de alguém e dizer "Não mais." Trata-se de recusar ser ignorado e pisar no calo de algum filho da puta, para manter o seu ponto de vista. Como resultado, o conflito está em toda parte, desde as guerras de gangues que infestam as ruas desde o movimentado self-service ou nas salas dos bastidores de governos e corporações. É executado em escala a partir do choque de culturas em que domínios se sobrepõem ao desespero, a luta pessoal de uma mãe que não pode se dar ao luxo de escolher entre alimentar seu filho que chora ou se luta com um viciado por sua droga. Rebelião está em toda parte, e viver apenas mais um dia para cuspir na cara do obscuro Mundo das Trevas que só tem para oferecer desafios. Todo mundo se opõe a alguma coisa, e o elemento do punk da definição é o dramático cumprimento dessa oposição. Finalmente, você vai decidir os detalhes do ambiente gótico-punk de suas histórias de vampiro. A definição pode clarear em importância para os acontecimentos da narrativa de sua crônica, ou a cidade e seus componentes podem transformar-se como um personagem. Seja qual for o caso, seus vampiros são um produto de seu ambiente, e a cada cena você e sua trupe vão descrever e refletir sobre tudo isso.

Tema e Clima

Ao longo do jogo em uma crônica de **Vampiro**, você irá explorar uma grande variedade de situações na história, personagens interessantes e desafios. Em quase todos os casos, essas interações vão ilustrar o tema da crônica que o Narrador deseja transmitir, e envolverá o clima de iminente julgamento. A generalização deixa margem para interpretação criativa, no entanto, em cada uma de suas histórias será o resultado verdadeiramente único do tema, clima e histórias.

Tema

Alguns temas são inerentemente parte da experiência de **Vampiro**, e o Narrador vai querer expandir os seus próprios e introduzir na mistura. Aqui estão os temas centrais do jogo, para melhor ilustrar a definição.

Sou a Besta para a Besta não tornar-me: Vampiro permite que você jogue com o monstro e torne-o moralmente responsável. Todos os protagonistas são vampiros: monstros bebedores-de-sangue que habitam nas sombras à beira da sociedade e da subcultura. Vampiros têm um poder tremendo, mas o poder vem emparelhado com a Maldição de Caim, que carrega um peso bíblico. Os jogadores têm uma participação emocional dos personagens, e quando nós jogamos o jogo, vemos o seu lado negro e vemos lutarem com a moralidade. Esse enigma atemporal implica que todos os vampiros devem cair eventualmente, mas quando e em que circunstâncias? Estas perguntas estão na raiz das crônicas que jogamos.

A Máscara: É o próprio fundamento do **Vampiro**. Uma vez que o personagem é Abraçado, eles são atraídos para trás da cortina, e tudo o que eles sabem é alterado. Um Membro tenta manter a cortina fechada, convencendo suas vítimas que os monstros não existem na verdade, escondendo-se entre eles. Inevitavelmente, surgem fissuras na fachada e os Malditos são revelados mostrando o que eles são. O que acontece quando isso ocorre? Para mais informações sobre a Máscara como um conceito, ver p. 22.

Os Pecados do Pai: As pessoas raramente optam por se tornar vampiros. Na maioria dos casos, um pai abraça-os sem levar em conta se o indivíduo vai ou não querer se comprometer com uma não-vida de predação, intrigas, e horror. Da mesma forma, a cria adquire o Clã do pai e, assim, seus poderes, fraquezas e muitas vezes preferências. Isso tudo é uma grande alegoria para a idéia bíblica do pecado original, e profundamente ligada à origem religiosa da qual muitos vampiros atribuem ao estado do vampirismo. Deus amaldiçoou Caim por ter assassinado Abel, como descendentes do primeiro vampiro,

todos os Membros ostentam a mancha do pecado primordial. Esta prestação de contas, foi decidida para cada Cainita pelas ações de seu pai, e permeia a condição de vampiro.

Uma Guerra das Eras: Membros Anciões odeiam vampiros mais jovens porque temem que as novas gerações tirem os domínios que eles lutaram por décadas ou mesmo séculos para estabelecer. Membros mais jovens se ressentem dos mais velhos pelos caminhos que o senhor egoisticamente toma para defender seus domínios e se recusam a permitir que o jovem construa um lugar para si. É como esperar por uma promoção que nunca virá, porque a pessoa na posição superior a você, nunca vai morrer ou se aposentar — e você precisa do seu trabalho para se manter vivo. A história dos Membros é caracterizada pelos que têm algo contra os que não têm, na maioria das vezes sob a forma dos anciões contra os novatos. A Revolta Anarquista e a Inquisição subsequente foram o ápice dessa luta na história, mas joga fora todas as noites em escalas mais localizadas da comunidade Cainita e influência o modo como todos os vampiros interagem no Mundo das Trevas.

Conflitos inerentes: Seita contra Seita. Clã contra Clã. Rebeldes contra o status quo. O homem contra a besta. Todos contra todos no Mundo das Trevas, e nunca há o suficiente para contornar. Destes conflitos de cor e outros temas do jogo, e que seu pai lhe fez — em termos de Membros, Clã, Seita, e perspectiva — automaticamente, você compra um arsenal de inimigos.

Conspiração: Gira dentro de um círculo. Os Membros enquanto raça são manipuladores habilidosos e enganadores, o melhor para adotar seus esquemas, é manter uma aparência de negação. Um neófito pode odiar impressionantemente um ancião e pode realmente fazer isso a mando de um rival Ancião, que incitou o turbulento vampiro com inteligência ardilosa. De fato, alguns Membros se perguntam se toda a Jyhad é uma maquinação dos Antediluvianos, e se qualquer vampiro realmente tem livre arbítrio.

Apocalipse: Estes são os tempos finais. O julgamento dos Membros, a Gehenna, está chegando. Não sabemos quando, não sabemos como, e nem sequer sabemos o que vai acontecer, mas todos os presságios sombrios de nossa espécie indicam que estamos adernando para a contagem regressiva. Será que a ira nos lançará contra a luz mortal, ou vamos brincar enquanto os nossos contemporâneos queimam no cenário Punk-Gótico de Roma? Todos os anciões seriam realmente tão injuriosos sobre essa política mesquinha com o arrebatamento bíblico tão próximo? O que vai acontecer ao mundo dos mortais quando o julgamento dos Membros chegar?

Clima

Histórias de **Vampiros** podem ter tramas complexas e sutis que podem evocar uma variedade de climas nas crônicas individuais. Para alguns, porém, isso é comum no Mundo das Trevas.

Sensual: Pode ser uma pontada de desejo, ou pode ser um desejo físico inegável, mas tornar-se um vampiro é uma consumação sexual, como é o ato da alimentação. Estamos mortos, as coisas sensuais, e nós nunca vamos envelhecer, e temos uma licença do nosso criador para saciar todo nosso desejo erótico.

Misterioso: Névoa e sombras protegem a paisagem. Este é o clima de *Casablanca* e *The Maltese Falcon*, de Hitchcock e JJ Abrams. A imaginação é despertada pelas coisas que permanecem nebulosas e escondidas, e até mesmo os vampiros que espreitam à noite não sabem o que acontece nas sombras.

Perigoso: Ação ininterrupta, cheio de intensidade. O Mundo das Trevas é um lugar perigoso, e a morte está sempre ao virar a esquina. Depois que você recupera o fôlego, dois caras chutam a porta com armas nas mãos. A vida de vampiro está cheia de drama e suspense.

Sinistro: Há um peso opressivo no ar, uma sensação de grande mal que paira sobre tudo. Tudo tem uma qualidade estranha, irreal para ele. O Mundo das Trevas é repleto do bizarro, e os vampiros não são os únicos monstros por aí.

Os Membros

Para os Membros, as cidades são conjuntos urbanos dos territórios e domínios que permanecem como pontos iluminados, contrasta com cenários como o deserto e os lugares que ameaçam a sua segurança. Para vampiros, o paradigma é quase medieval. As cidades são as suas casas, e tudo o que não é uma cidade representa algum tipo de perigo. Fora da cidade os territórios são de Lupinos selvagens, vastas áreas desocupadas, onde não há sangue para ser encontrado, e as estranhezas endêmicas não quantificáveis para um Mundo das Trevas. A tecnologia moderna facilita um pouco os perigos, mas a maioria dos membros são efetivamente presos em cidades, onde douram suas gaiolas com jogos elaborados de prestígio, status social, e vingança.

Por isso, muitos dos **Vampiros** ocorrem em ambientes urbanos. Por que correr o risco de passarem fome no agreste selvagem quando essas terras ruins não conferem nenhum status dos seus senhores, e quando um lobisomem frenético pode muito bem vir furioso atravessar a paisagem, deixando em seu rastro mutilação? Verdadeiramente, os vampiros são exclusivamente aclimatados aos domínios da cidade, e as cidades são os locais que detêm a maioria do seu recurso mais precioso vitae.

O Abraço

Após o Abraço, sente-se nascer a nitidez visual exibindo a sua riqueza de cores, distinção auditiva, finura tátil, alerta olfativo melhores que os sentidos mortais que são muito limitados para discernir. O mais importante de tudo, porém, é o gosto — o gosto se torna nos Membros um novo sentido primário, e com isso ele se envolve na busca de um único sabor, com exclusão de todos os outros: Vitae. Sangue mortal. O mortal morre, e em seu lugar ergue-se um dos mortos-vivos, um Membro. Com este renascimento profano vem uma série de novas potencialidades, os poderes místicos conhecidos como Disciplinas, Membros possuem a capacidade de usar o sangue por excelência vampírica para uma variedade de propósitos sublimes.

Depois disso, nada é o mesmo para o novato. Ele não é mais mortal, mas um novo membro de uma sociedade elaborada dos Amaldiçoados, que têm seus próprios códigos complicados de comportamento, seus próprios costumes e regras aparentemente intermináveis e protocolos que ditam quem é subserviente a quem e em que circunstâncias. Mesmo para aqueles que se rebelam ao sistema — Anarquistas, Autarquias ingovernáveis, e um número qualquer de outros malandros — a hierarquia deve existir. O único lugar que não é um domínio de vampiro é quando for reclamado por... e se por ventura aquele vampiro acabou de realizar o Abraço, bem, não há mais apenas um vampiro lá.

As armadilhas da vida mortal, o jovem já não pode sustentar. A curto prazo, o novo vampiro agora exige sangue para sustentar a si mesmo, vê ao seu redor apenas vasos cheios de sustento a quem amou, inevitavelmente resultará em ruína sangrenta. A longo prazo, enquanto o novo vampiro permanece imortal, inalterado pelo tempo, aqueles ao seu redor envelhecem, murcham e morrem. É mais fácil é claro, a maioria dos senhores confirmam, é simplesmente virar as costas para a vida mortal que já não oferece nada além de tragédia e é um lembrete do Estado maldito dos mortos-vivos.

Um Cadáver Bonito

Uma vez que um vampiro é Abraçado, seu olhar é congelado no tempo. Sua pele será anormalmente fria ao toque e vai tornar-se mais pálida com o envelhecer, mas ela vai ser a mesma em mil anos, como era na noite de seu abraço. No entanto, seu corpo não funciona como antes. Como mencionado anteriormente, quase todos os Membros são incapazes de comer alimentos após o Abraço, vomitam quase imediatamente — só o sangue vai sustentá-lo. Ao longo do tempo, a maioria dos fluidos corporais do vampiro serão substituídos pelo sangue — o suor dos Membros é um brilho fino de sangue quando está nervoso, choram lágrimas de sangue quando estão tristes, e fazem uma sujeira pavorosa durante o sexo.

Sangue tem outro, único uso para os vampiros. Além de precisar dele para seu sustento, Cainitas podem direcionar mentalmente o sangue para várias partes de seu corpo, "gastá-lo" para executar uma variedade de façanhas. Ele pode se curar, emendar arranhões, cortes, e suportar certos danos em dado momento. Ele pode também aumentar suas capacidades físicas, tornando-se mais forte, mais resistente, mais ágil ou por um curto período de tempo, usar como combustível para poderes místicos ao seu comando. O seu sangue também pode criar novos vampiros através do Abraço, escravizar as mentes dos mortais e até mesmo outros Membros. Alguns vampiros também podem usar sangue para parecer mais humanos uma vez que: Fazem sua pele ficar rosada e quente, imitar a respiração, e até mesmo podem ter relações sexuais (embora a relação sexual não se compara com o êxtase do beijo).

A Besta

Claro, há um lado negativo também. Dentro de cada vampiro se esconde uma criatura, apaixonada faminta que é o oposto do homem. É a besta, e a besta conhece apenas três atividades: Matar, alimentar-se e dormir. É o desejo, agitando todos os Membros e incitando-os a matar a vítima em vez de tomar apenas sangue suficiente. É inevitável o desejo de ser o que todo o vampiro é — um predador que

não atende à vontade dos homens ou se esconde dos seus contingentes. Quando a Besta assume o controle sobre um vampiro, ele entra em um estado de frenesi, direcionando o Cainita em uma resposta de luta ou fuga.

Mas a besta não é uma simples alma animal, que pode ser domesticada. Ela sabe que a guerra contra o homem é aquela contra o tempo, e vai inevitavelmente ganhar. Assim, em vampiros jovens, a Besta é muitas vezes uma criatura mais experiente, disposta a ter pequenas vitórias aqui e ali, porque a longo prazo, ela vai comandar o Membro no caminho de uma maior degradação e subserviência à Besta. Hoje à noite o Membro destrói a propriedade, amanhã mata com reticências, a noite é que mata com prazer. Pelo tempo que o homem tem erodido e a besta domina, há pouca consciência racional para o Cainita em questão. Matar, alimentar-se, dormir é tudo o que resta em um vampiro dominado inteiramente por sua Besta.

A Aristocracia dos Mortos

O vampiro que acredita que vai sempre ser o mais resistente filho da puta em um lugar só porque ele bebe sangue e não pode morrer vai ter um rude despertar. Milhares e milhares de outros vampiros estão competindo com ele pelo status de líder. Os vampiros são criaturas poderosas, certamente, mas essas criaturas poderosas são organizadas com suas próprias hierarquias, e nenhum deles tem que "partilhar o acumulo do meu potente ciúme com alguns filhotes recém-Abraçados" é o primeiro item da lista.

Os anciões têm tudo costurado, ao que parece. Eles alegam domínios que têm mantido ao longo de décadas, senão séculos. As hierarquias sociais, não importam se a Seita, é ocupada por vampiros cautelosos que não chegam ao topo por serem sociáveis. O mais alto escalão de autoridade Vampírica em praticamente qualquer cidade é uma rede de intrigas efetiva, rivalidade viciosa, e ódio declarado que pode transbordar para a violência física e até mesmo a Morte Final.

Adicione a isso o fato de que esses anciões entrincheirados são mestres da manipulação e maus, e muitos jovens vampiros sentem-se — não incorretamente — mas que eles são peões. Eles são movidos em um jogo jogado por respeitáveis monstros de idade, e todos os seus movimentos não podem realmente ser seus. Será que o jovem e impetuoso Brujah realmente odeia um ancillae Toreador que esnobou-o em uma festa? Ou será que o ancião Ventrue incentivou o bisneto para a confusão com o pai Brujah inexperiente para tentar introduzir sua progênie muito cedo na sociedade Vampírica, na esperança de que o Toreador iria fazer um movimento? Essas são

as jogadas que Membros Anciões fazem para colocar um contra o outro.

Estes são os círculos viciosos na rancorosa guerra antiga conhecida como a Jyhad.

A Jyhad

O que difere vampiros que brigam entre si? O que os motiva para a construção de sistemas sociais elaborados que lhes permitem manter teimosamente um verniz de humanidade? Qual é a origem dos jogos intermináveis de atitude temerária em que vampiros disputam um com outro?

Em uma única palavra, é a Jyhad.

Os vampiros são criaturas inerentemente solitárias, predadores solitários, cujo apelo é egoísta e destrutivo. Quando um vampiro encontra outro, pela primeira vez, nenhum deles pode ignorar o fato de que são rivais, por conta dos recursos limitados de que ele trabalha noite após noite para cultivar. Se o indivíduo é um poderoso Bispo do Sabá ou um Gangrel solitário que subsiste por não ser notado, cada Membro em um nível primário sabe que para cada novo vampiro gerado, a não-vida se torna mais e mais difícil, mais e mais perigosa.

Nessas noites modernas de seitas sofisticadas, a política do Clã de longa data, e as histórias das cidades que definem o destino dos Membros que moram lá, este impulso primitivo para acumular todo o sangue disponível todo para si encontra banhado em conspiração e manipulações. O que um Membro quer, outro acumula, outro tem planos para roubar, e ainda outro pode distrair todos e aproveitar essa vantagem momentânea.

É irônico que Cainitas se voltem a uma figura política mortal, para resumir as filosofias perigosas da Jyhad, e, de fato, se as interações dos Membros podem ser descritas em termos de perspectiva humana, a palavra apropriada é maquiavélica. "A um Príncipe nunca faltam razões legítimas para quebrar a sua promessa", Maquiavel aconselha, "Se um ataque tem que ser desferido a um [rival] deve ser tão grave que sua vingança não precise ser temida."

Essas perspectivas são regulamentos dos Membros da eterna guerra um contra o outro, e com séculos ou milênios atrás dos feudos individuais na Jyhad, não é de admirar que os Malditos joguem suas cartas tão próximas ao peito. Esta não é mera luta entre território e a curta-vida mortal do tirano. Estes são os conflitos que impulsionam a história.

As Vantagens Modernas

Embora possa parecer que os anciões têm todos os melhores domínios, os Membros jovens têm uma certa vantagem. Eles não foram mortos como seus anciões, e permanecem mais próximos para os mortais de quem só recentemente se separaram.

Isso significa que eles ainda têm uma conexão com as tendências mortais, e em noites em que mesmo as crianças têm a tecnologia à sua disposição, os Membros jovens também. Anciões em idade e estase se tornam relutantes em se envolver com essas novas — e francamente, assustadoras — tecnologias. Assim, a velocidade com que a informação viaja é o bem mais valioso para o novato.

Da mídia social para base-web arquivos da história da cidade as nuvens de dados chegam a casa de todos, os registros públicos de transações cívica (incluindo o nome na escritura da capela Tremere...), a capacidade de aparentemente atingir o éter e arrancar a informação vital é uma aptidão que confunde muitos anciões. Considere que um dado ancião pode ter dominado um escritório de monges que diligentemente copiava manuscritos à mão, sobre o período de anos, ou até mesmo um que assistiu a imprensa lentamente transformar o mundo ocidental. A velocidade com que se dissemina informação é um horror moderno, que pode causar até mesmo ao robusto ancião um sobressalto. Uma foto da multidão no cemitério, o que só deixa de ser escabroso para favorecer um velho refúgio Malkaviano? "Não há problema", diz o confiante jovem vampiro, com um smartphone na mão. Ouvi falar até mesmo de vampiros fazendo sua própria rede social.

Só sei que tu estais chegando em vós, filhote.

Distinções Sociais

Castas diferentes, denominações e divisões distinguem os Membros. A maioria dos vampiros pertencem a mais de um dos seguintes grupos e movimentos, entre eles pode ser tão fluido como a ambição de um novato ou calcificado como os hábitos de um ancião. Tudo depende do domínio e das circunstâncias. Note que estas são alianças ou classificações, e não empregos. Um vampiro pode ter títulos e escritórios mas são coisas completamente diferentes (ver p. 24).

Idade

Uma das maneiras para os Membros determinarem a hierarquia social é através de uma combinação de idade e Geração (uma indicação de quão distante o vampiro é de Caim, o vampiro original). Cainitas recém-Abraçados devem tentar provar ser mais velhos, que os vampiros estabelecidos a fim de conquistar qualquer tipo de

reconhecimento ou posição. Há um pequeno grau de mobilidade, mas um vampiro ganha o respeito principalmente através da passagem do tempo e do desgaste de seus inimigos.

Novatos: Um novato é um vampiro recém-Abraçado que ainda não foi apresentado à sociedade dos Membros e formalmente emancipado de seu criador. Para este fim, um pai é responsável pelas ações de sua criança da noite até que ele a julgue suficientemente capaz de lidar com a cultura Cainita por conta própria. Alguns Clãs abrigam seus novatos durante anos ou décadas, como os Tremere, enquanto outros, como Gangrel e Brujah, uma vez que você é um vampiro, você está por conta própria — muita merda se você não pode golpeá-lo. O Sabá — que às vezes chamam apressadamente suas crianças da noite de "Cabeça de pá" devido aos seus rituais bizarros no Abraço — são geralmente muito mais pragmáticos: Se o novato sobrevive e faz algo que vale a pena, ele não é uma mais cabeça de pá.

Neófitos: Um neófito é um vampiro jovem, aquele que não é Membro a muito tempo. A principal diferença entre um neófito e um novato é que o neófito foi emancipado de seu pai, e, é visto como um "adulto" na sociedade de vampiros. A linha entre o novato e o neófito é extremamente subjetiva, mas a sociedade Cainita em geral deixa de pensar em um vampiro como apêndice do seu senhor e pensa muito mais sobre os próprios méritos e ações dele, então ele se torna um neófito.

Ancillae: Aqueles Membros que têm algumas décadas ou séculos no currículo geralmente se enquadram na categoria, soltos subjetivos conhecidos como Ancillae. Pagaram suas dívidas, compreendem (principalmente) como funciona a sociedade dos Membros, e provavelmente já realizaram algo. Ancillae é a classificação entre os Neófitos e os Anciões, o que implica algum grau de realização no que a sociedade dos Membros locais julgam apropriado. Claro, que contar como "realização" pode variar muito de Seita para Seita. Um Ancillae Camarilla seria considerado mole e decadente pelo Sabá, enquanto um Ancillae Sabá provavelmente seria descrito como um maníaco furioso pelos padrões Camarilla.

Anciões: O que constitui um "ancião" é igualmente subjetivo, mas que, geralmente, corresponde a uma distinção de idade aproximada entre 200 e 1000 anos sendo Membros, com reivindicações importantes para um domínio e uma variedade de outros bens que trazem para dentro da Jyhad. Normalmente, os anciões da Europa são muito mais velhos do que aqueles em todo o Oceano Atlântico. Anciões são normalmente os mais antigos vampiros ativos na sociedade dos mortos-vivos.

Matusaléns: Quando um vampiro atinge uma determinada idade, algo entre 1000 e 2000 anos de não-vida, uma mudança profunda invariavelmente vai surpreende-lo. há muito tem sido debatido se esta mudança é mística ou biológica. Independentemente, quando um vampiro atinge esta idade, sente o peso de milênios, bem como um aumento de paranóia. Aqueles que são fracos ou assumem riscos não sobrevivem a essa idade — apenas os mais indomáveis atingem o status de Matusalém.

Como um meio de auto-preservação, Matusaléns retiram-se do mundo. A luta constante de enfrentar os jovens que buscam o poder através do sangue de seus anciões cresce entorpecente. Eventualmente um dos novatos famintos vai ter sorte. Assim, a única opção é retirar-se totalmente da sociedade, e entrar em torpor. Alguns Matusaléns permanecem envolvidos em lutas de poder na Jyhad dos Vampiros, mas o fazem com uma postura de total anonimato. Outros ainda conseguem mesmo no sono frio do torpor, mover seus lacaios com comandos mentais, visões-sonhos, ou séculos de condicionamento. Por medo da Jyhad, nenhum vampiro pode realmente chamar seus atos de seus, isso decorre do temor inexorável gerado pelo potencial terrível dos Matusaléns.

Antediluvianos: Literalmente "antes do dilúvio", acredita-se que os Antediluvianos sejam os vampiros da Terceira Geração (ver p. 29), que são descendentes dos filhos de Caím o original. A rumores de que os vampiros do passado "tenham domínio sobre a vida e a morte", os Antediluvianos estão quase certamente nas garras do torpor milenar, assumindo que eles ainda existam. Se estes monstros bíblicos ainda vivem sobre a terra, eles possivelmente não podem se assemelhar aos seres humanos em nada mais do que a forma física. Eles foram vampiros por tanto tempo que os seus impulsos e desejos são totalmente estranhos à sensibilidade humana, mesmo para aqueles vampiros que foram Vampiros por "apenas" mil anos ou menos. Algumas filosofias Vampíricas profetizam que os Antediluvianos se levantarão de seu sono inquieto e devorarão suas crias rebeldes durante um apocalipse conhecido como Gehenna. Radicais e — talvez suicidas — crentes desta profecia, defendem destruir os monstros que dormem onde se encontram, se podem ser descobertos e totalmente destruídos.

Clãs e Seitas

Um Clã é a linhagem do Membro, a "família" vampírica em que foi Abraçado. Os Clãs são distinguidos por seus fundadores Antediluvianos. A Sociedade em geral reconhece 13 Clãs Vampiros nas noites atuais, embora alguns possam ter se perdido para a história, alguns podem existir em segredo, e alguns podem nunca ter sido conhecidos. Alguns Clãs são altamente organizados, enquanto outros são totalmente descentralizados. A única constante quando se fala de Clãs é que cada um tem um único progenitor e fim, uma capacidade mística que

é conhecida como Disciplina e o defeito predominante.

Aqueles sem um Clã são conhecidos como Caitiff. Estes indivíduos são inegavelmente vampiros, mas eles não apresentam características herdadas de seus senhores (se, de fato, eles sabem quem são seus criadores). Os Caitiff são frequentemente evitados na sociedade Cainita, tanto por sua falta de pedigree como por sua ignorância da estrutura social vampírica.

A Seita é uma organização artificial de vampiros, geralmente composta de vários Clãs que formam uma liga ou aliança. Na maioria dos casos, um Clã tem enorme influência sobre uma Seita, mas exceções ocorrem. Alguns Clãs não pertencem a nenhuma Seita, e em alguns casos, Um Caitiff pode ser encontrado em alguma Seita.

A interação de Clã e Seita formam a realidade de experiências noturnas de um Vampiro: Para compreender melhor um Ventrue Camarilla na sua cidade é radicalmente diferente da perspectiva de um Tzimisce Sabá.

Clãs

A maneira como funcionam os Clãs varia. Alguns estão intimamente unidos, organizações quase fraternais com objetivos distintos e hierarquia focada. Outros são pouco mais do que uma predileção para certas disciplinas e uma falha explorável no sangue. Finalmente, o significado para cada Clã de vampiro é único, alguns Vampiros podem orgulhar-se muito de seu Clã, enquanto outros não dão muita atenção. Em última análise, de qualquer forma, cada Clã tende para certos comportamentos comuns, percepções, ou papéis na sociedade Vampírica.

Os **Assamitas** são mestres de assassinar em silêncio, matam por contrato e coletam sangue em rituais para trazê-los mais próximos de seu progenitor.

Os **Brujah** eram reis-filósofos de uma civilização antiga, mas agora são rebeldes e bandidos com uma inclinação para o temível frenesi.

Os **Gangrel** são bestiais e selvagens, muitas vezes vindo a assemelhar-se aos animais sobre os quais eles demonstram maestria.

Os **Giovanni** são uma insular família de vampiros praticantes da arte de comandar os mortos, enquanto comandam as finanças globais, mantidas desde o Renascimento.

Os **Lasombra** são nobres orgulhosos que comandam a própria essência da escuridão e da sombra — ao ponto de adorá-la, é o que alguns dizem.

Os **Malkavianos** formam um Clã fraturado pela loucura, cada membro irrevogavelmente sofre sob o jugo da insanidade.

Os **Nosferatu** são horrendamente desfigurados pelo Abraço, de modo que eles permanecem nas sombras dos esgotos e traficam os segredos que eles coletam.

Os **Ravnos** são nômades e trapaceiros que podem forçar a mente para ver o que não está lá, apesar de serem escravos do vício de seus truques.

Os **Seguidores de Set** veneram um Deus ctônico enquanto procuram lugares secretos do mundo e protegem artefatos antigos.

Os **Toreador** desfrutam todos os prazeres sensuais que o mundo tem para oferecer, idolatrando beleza física e adorando seus escravos.

Os **Tremere** exercem o poder sobrenatural de seu passado mágico, embora eles se tornaram vampiros através da deslealdade como artifício.

Os Tzimisce são senhores macabros do Mundo Antigo que têm pouco em comum com o mundo mortal eles podem manipular carne e osso a sua vontade.

Os **Ventrue** observam com nobreza a sociedade Vampírica, embora o seu crédito e ganância encoraje-os a galgar cada vez mais à custa dos outros.

Os **Caitiff** não têm uma sociedade Clã inerente, suporte, ou até mesmo características, eles são como órfãos entre as grandes famílias de vampiros.

Seitas

Seita — filiação política e filosófica de um vampiro — é ostensivamente uma questão de escolha. Se um Cainita mora em uma cidade Sabá, no entanto, é quase certamente um membro do Sabá só depende de sua escolha, um vampiro em uma cidade-Camarilla realizada é melhor ter uma excelente explicação, se optar por não honrar a palavra do Príncipe.

Cada Seita tem um dogma e um objetivo que seus membros buscam atingir. Organizações sendo amplamente distribuídas e povoadas por criaturas tão egoístas como vampiros faz a natureza da Seita e em cada cidade uma coisa única. Algumas cidades dominadas por Seitas podem ser modelos de virtude a sua organização, enquanto outras pagam apenas da boca para fora os credos da Seita. Para mais informações sobre a Camarilla, o Sabá, os Anarquistas e os Independentes, ver o capítulo dois, a partir da p. 38. Para mais informações sobre as Tradições, ver p. 22.

A **Camarilla** sustenta Tradições como a mais alta autoridade, a figura conhecida como Príncipe agindo como a autoridade final para ambas as interpretações e aplicações das leis em cada domínio. Em primeiro lugar, a Camarilla vê seu papel com a manutenção da Máscara, mas em domínios com Membros realizados, os conflitos entre eles regularmente também trazem o resto das Tradições em consideração. A Camarilla se considera uma Seita de vampiros abastados e gentis, os Membros termo que se origina com ela, na idéia de que todos os membros da Camarilla são companheiros na mesma organização majestosa. É claro, a hierarquia social da Camarilla tem uma construção elaborada, e política viciosa interpessoal rancores antigos influenciam os negócios da noite na "Torre de Marfim".

O **Sabá** tem uma visão apocalíptica, acreditando que o tempo da Gehenna está próximo, e os Anciões em breve levantarão de seus túmulos e devorarão os seus errantes. Ela tem pouca consideração pelas tradições que não seja imediata auto-preservação, e seus domínios são infernais zonas de guerra urbanas onde as pessoas podem muito bem ter visto atividade de vampiro, mas simplesmente ignoram até à estranheza e horror do Mundo das Trevas. A Máscara (ou "O Silêncio do Sangue", como eles chamam) é tênue em domínios do Sabá, e muito do seu pobre relacionamento com a Camarilla deve a sua imprudência e a falta de visão da marca do fanatismo ardente. O Sabá acredita que, em última análise, os vampiros devem afirmar o seu lugar no mundo mortal ao invés de se esconder dele, se quiserem sobreviver as presas de seus criadores. Parte dos adoradores fanáticos da morte, parte do culto apocalíptico milenar, a "Espada de Caín" não é nem sutil, nem tolerante.

O **Movimento Anarquista** é local e esporádico, sem nenhuma real organização central fora das cidades particulares, onde se estabelecem. Na verdade, a Camarilla considera os "Anarquistas" sob sua supervisão. O princípio central dos Anarquistas é a regra que pelos anciões é um conceito ultrapassado, que os domínios dos Membros devem ser regidos por mérito, com respeito fundamental entre os Membros e individualmente. Efetivamente, o Movimento pretende redistribuir o poder em domínios das mãos da velha elite para um arranjo mais equitativo. Enquanto isto pode parecer moderno e razoável, não é assim que a sociedade dos Membros funciona em sua maioria, e aqueles que já se beneficiam do poder encontram a idéia como ridícula no melhor e no pior dos casos como traição. Assim, o estilo dos Anarquistas como revolucionários, dispostos a fazer o que for preciso para tirar o poder dos velhos corruptos que o acumulam. Estes não são domínios utópicos e felizes do relacionamento Rebanho-Cainitas.

Estes são pequenos reinos governados por lordes mortos-vivos individualistas que aproveitam qualquer território que parecer favorável.

O **Inconnu** é uma Seita de Anciões enigmáticos sobre o qual pouco se sabe. De fato, parece menos convincente como Seita e mais uma confederação de vampiros que buscam o estado de Golconda, uma espécie de transcendência redentora da Maldição. A Seita raramente tem mais do que um ou dois vampiros em qualquer dado domínio, e aquisições territoriais não parecem fazer parte dos seus interesses. Poucos territórios pertencem a um Inconnu de destaque e, assim, a Seita pode ser considerada detentora nesse domínio, mas na maioria dos casos da presença Inconnu, um "Monitor" passa a residir no domínio de outra Seita para assistir seus assuntos e buscar sua própria salvação. O que a Seita formalmente quer — se é alguma coisa — ainda é desconhecido, e a especulação corre solta quanto à sua origem. Alguns acreditam que eles são pouco mais do que um culto de pretensos deuses, enquanto outros suspeitam que eles são o resto de uma antiga conspiração romana que antecede a idéia moderna de Seitas.

O **Tal'Mahe'Ra** é uma estranha conspiração paranóica, uma Seita que gasta pouco tempo em contato com as outras facções da sociedade Cainita. Muito pouco se sabe sobre a "Verdadeira Mão Negra", e alguns Membros consideram as histórias de sua existência apócrifas. Sua fortaleza encontra-se no submundo, o reino dos mortos ocupado por fantasmas de coisas há muito tempo perdidas para o mundo moderno. Sua missão parece ser a de pastorar e proteger o mundo em direção a um fim que apenas eles entendem. Sua visão é semelhante à Primeira Cidade como descrito no *Livro de Nod*. A Seita não detém cidades no mundo físico como domínios, embora mantenham propriedades e outros estranhos nexos como raças de servos carniçais enviando seus agentes pelo mundo afora.

Os Clãs **independentes** funcionam muitas vezes como Seitas de pequena escala, com específicas metas em mente, embora isso não seja sempre o caso.

Autarcas

Nem todos os vampiros pertencem a uma Seita, nem juram fidelidade a um Clã, Príncipe, Bispo, ou entidade, seja qual for. Estes Autarcas muitas vezes levam a não-vida solitários mas não como eremitas ou párias. O grupo de Autarcas é único em todos os casos — o que leva para um auto-governo, e por quê a Seita local permitiria que um indivíduo despreze a sua primazia? Em alguns casos, um Autarca está abaixo do aviso prévio, como com um Nosferatu que conserva seu bairro nas periferias da cidade ou um Malkaviano irremediavelmente abatido que escolheu como moradia um Terreno abandonado. Em outros casos, os Autarcas são simplesmente muito poderosos ou de outra forma ingovernáveis para uma Seita local colocar sob sua tutela. Estes últimos são muitas vezes aterrorizantes, guerreiros, quando estimulados, e quase lendários no domínio. Se você é um mau-humorado que aponta o dedo no nariz de toda a horda de Templários ou um grupo de Arcontes e atinge o comando Cainita local para forçá-lo a andar na linha, você seria um bom Autarca.

As Tradições

Vampiros respeitam um conjunto de costumes que existe em algum lugar entre o que é codificado em sua natureza morto-vivo e um contrato social que ratificou todas as noites entre os tribunais dos Condenados. Nem todo vampiro dá importância as Tradições, o respeito que merecem — o Sabá em particular, faz afirmações ousadas sobre as falhas das Tradições e as vontades dos fracos que se escondem por trás delas — mas, na prática, a maioria dos vampiros respeitam as Tradições, até um certo ponto. Isto é mais verdadeiro na Máscara por não ser tão ousada quanto o Sabá ou como os Anarquistas podem ser, mesmo que eles não tenham o poder centrado, fazem oposição a um mundo de mortais que sabem o segredo dos mortos-vivos andando entre eles.

Interpretar e fazer cumprir as Tradições é o privilégio e a responsabilidade do Príncipe Vampiro. Em alguns domínios, particularmente aquelas Seitas não-Camarilla, ambos, títulos e as tradições podem até variar, mas o princípio fundamental é encontrado em toda parte: Que uma autoridade não-viva faz as regras e ai de quem achar que não deve obedecê-las.

A Primeira Tradição: A Máscara

Esta é a tradição mais importante, para a sua observância protege a raça de Caim desde a descoberta do mundo mortal que se unem contra eles com medo e ódio. Muitos Príncipes e outras autoridades Cainitas gastam uma grande parte do tempo usando sua influência e riqueza para encobrir violações da Máscara, para o bem maior dos Amaldiçoados, que não podem sequer compreender os perigos em que se colocam quando à quebram. A Camarilla tende a errar por excesso de pragmática, cultivando o seu poder das sombras, mas o Sabá anseia por um momento em que a Máscara não será mais necessária, quando os mortais são pouco mais do que o sangue-escravo nascido nos grilhões de seus mestres vampiros.

A Segunda Tradição: O Domínio

De todas as tradições, os Príncipes muitas vezes empregam a mais ampla gama de interpretações quando se trata

A Primeira Tradição:
A Máscara

Não revelarás tua verdadeira natureza àqueles que não sejam do Sangue.
Fazer isso, é renunciar aos teus direitos de Sangue.

A Segunda Tradição:
O Domínio

Teu domínio é de tua inteira responsabilidade.
Todos os outros devem-te respeito enquanto nele estiverem.
Ninguém poderá desafiar tua palavra enquanto estiver em teu domínio.

A Terceira Tradição:
A Progênie

Apenas com a permissão de teu ancião gerarás outro de tua raça.
Se criares outro sem a permissão de teu ancião, tu e tua progênie serão sacrificados.

A Quarta Tradição:
A Responsabilidade

Aqueles que criares serão tuas próprias crianças.
Até que tua progênie seja liberada, tu os comandará em todas as coisas.
Os pecados de teus filhos recairão sobre ti.

A Quita Tradição:
A Hospitalidade

Honrarás o domínio de teu próximo.
Quando chegares a uma cidade estrangeira, tu te apresentarás perante aquele que a governa.
Sem a palavra de aceitação, tu não és nada.

A Sexta Tradição:
A Destruição

Tu estás proibido de destruir outro de tua espécie.
O direito de destruição pertence apenas ao teu ancião.
Apenas os mais antigos dentre vós convocarão a Caçada de Sangue.

desta Tradição. Alguns sustentam que o Príncipe aplica a Segunda Tradição apenas aos de sua posição, uma determinada cidade é inteiramente domínio de um Príncipe e todos nela lhe devem fidelidade e talvez tributos. Outros Príncipes são muito mais liberais, concedem a cada vampiro (reconhecido) em seu domínio o poder de soberania sobre seu próprio território. Mais Príncipes em algum ponto, reconhecem que cada Membro faz sua própria sorte e tem direito a autoridade em áreas aceitas como suas, mas não autonomia completa.

A Terceira Tradição: A Progênie

Muitos se não a maioria dos Príncipes exigem que os potenciais reprodutores procurem sua permissão antes de executar o Abraço para criar novatos. No entanto, alguns domínios buscam a interpretação "do Ancião" o que pode significar tanto o mais velho do mesmo Clã, ou mesmo o próprio pai. Note que tais domínios liberais são muitas vezes aqueles com as maiores populações de vampiro, e muitas vezes aqueles que mais se aproximam de comprometer a Máscara devido à superpopulação de vampiros.

A Quarta Tradição: A Responsabilidade

Esta tradição impõe uma regra dupla. Primeiro, um senhor efetivamente possui sua progênie até o momento em que ele considere-o apto a enfrentar a sociedade vampírica por conta própria. Segundo, uma criança da noite rebelde traz problemas para o mentor, que é o responsável pelas ações e consequências de sua cria, até o ponto em que ela é emancipada. Esta tradição está simultaneamente no centro da matéria política para alguns Membros, em fazer as suas crias ganharem sua liberdade através de um processo longo e árduo, outros Membros da política do "Foda-se, você é um vampiro agora. Não arruine tudo para o resto de nós, ou vou arrancar fora seu coração eu mesmo. Boa sorte".

A Quinta Tradição: Hospitalidade

Um príncipe tem o direito de ditar quem pode permanecer em seu domínio e se deve sair ou sofrer punição. Esta tradição também impõe a responsabilidade em uma viagem ou mudança, o vampiro se apresenta à autoridade Cainita local e se faz conhecer e responsabilizar-se por qualquer erro. Mais uma vez, a aplicação desta Tradição cai ao capricho individual dos Príncipes. Alguns comandam com mão de ferro, ditadores que exigem saber as idas e vindas de todos os Membros de suas cidades, enquanto outros não se importam tanto, desde que todos atendam a outras tradições e não perturbem a ordem social.

A Sexta Tradição: Destruição

A Caçada de Sangue — o Lextalions — é o decreto que o Principado declara outro vampiro uma *persona non grata*. O direito é do Príncipe (ou "Anciões", dependendo da interpretação da Tradição) de clamar a Caçada de Sangue efetivamente o vampiro que é caçado perde a não-vida, é o castigo cobrado para o mais grave dos crimes. Na verdade, é usado para não poupar de forma muito severa, que na maioria dos domínios, muitos príncipes vão perdoar mesmo aqueles que realizarem uma diablerie no Membro, em um vampiro sob o Lextalions.

Domínios dos Mortos

A cidade da sociedade vampírica e até seu caráter mortal depende muito da Seita que a domina, ou se uma Seita domina a todos. Domínios Camarilla, como Chicago, Londres, Paris tem a aparência muito diferente das fortalezas do Sabá como Cidade do México, Detroit e Montreal, também tem um parâmetro diferente de cidades Anarquistas como Los Angeles, São Diego e São Francisco.

Membros solitários definem estes domínios, é claro, mas simplesmente se aprende que os títulos de uma cidade são utilizados para a alta-sociedade Cainita, e pode oferecer uma riqueza de conhecimento para o observador. Por exemplo, se um vampiro aprende que Detroit tem um arcebispo, ele está muito bem informado e certo que a cidade pertence ao Sabá, e ao descobrir que toda Londres é de domínio do Príncipe Mithras, isso permite que o vampiro saiba que a cidade é leal à Camarilla.

Os títulos que se seguem descrevem o alinhamento na Seita e deveres desse título. Note que nem todos os domínios tem um membro para cada título dado. De fato, alguns domínios têm muitos membros com o mesmo título, enquanto em outros, alguns vampiros poderosos podem ter inúmeros títulos, ou pode haver poucos vampiros competentes e cada vampiro deve atender à múltiplas responsabilidades.

Príncipe (Camarilla)

O vampiro mais proeminente de uma cidade Camarilla e provavelmente a posição mais numerosa de autoridade máxima entre os vampiros ocidentais, os Príncipes são os governantes das cidades dominadas. Alguns Príncipes são tiranos ou monarcas absolutos dos Amaldiçoados, enquanto outros são fantoches politicamente fracos apoiados pelos defensores mais poderosos, mas a posição do Príncipe é reconhecida e até mesmo (a contragosto) respeitada por todos os vampiros, mesmo por aqueles que não são da Camarilla.

Os deveres e privilégios de um Príncipe são muitos, mas o mais importante é a interpretação e a aplicação das Tradições, em particular a Máscara. Além disso, um Príncipe tem todos os poderes, ele pode reivindicar e defender, declarar Elísio, convocar uma Caçada de Sangue, julgar as disputas entre os moradores de seu domínio, tem o direito de reclamar um tributo de sangue e potencialmente até mesmo o direito a nomear, ignorar, ou mesmo dispensar o Primogênito.

Membros de qualquer idade podem, em teoria, ser Príncipes, mas na realidade, praxis — o direito do Príncipe para governar — vai somente até onde os membros Vampiros de um domínio respeitável permitir. Um Príncipe fraco ou jovem pode ser ineficaz ou até mesmo uma piada, enquanto apenas mencionar o nome de Mithras citado anteriormente ou Lodin Príncipe de Chicago pode ser o suficiente para causar um arrepio de medo na espinha de vampiros dessas cidades.

O papel do príncipe é complexo e variado e muito tem sido dito sobre isso, mas em última instância, o Príncipe é quem comanda o domínio.

Arcebispo (Sabá)

Com muitos dos mesmos poderes que o Príncipe, o Arcebispo é o mais próximo análogo que o Sabá tem para essa posição. Um Arcebispo é diferente, porém, o Sabá está menos preocupado com a aplicação das Tradições e mais preocupado com travar a sua guerra santa contra os Antediluvianos e todos os outros. Assim, o Arcebispo é um líder parte espiritual e parte comandante militar, avançando a Espada de Caim para estabelecer a primazia Cainita. Esta última é uma tarefa difícil de realizar, pois não é simplesmente uma questão de transformar uma cidade Sabá em um inferno e declarar uma regra para vampiros; os fundamentos da Máscara e do peso absoluto dos meios da população mortal que é uma guerra a ser empreendida em etapas. Também muitos do Sabá não conseguem entender isso, especialmente entre os jovens, e perdem a fé em sua liderança, porque eles são muito impacientes para jogar fora a Jyhad ao longo do jogo. Esta subversão de ignorância é talvez o maior desafio que o Arcebispo deve superar.

Barão (Movimento Anarquista)

Grande parte da filosofia Anarquista denuncia a tirania dos Príncipes, mas apesar do nome, os Anarquistas frequentemente reconhecem que a liderança em um domínio é necessária. Assim, o Barão: É o Príncipe, em nome e reputação. Muitos Barões se esforçam muito para evitar a Camarilla com seu estilo de autocracia, mas o poder pode corromper até mesmo os mais zelosos combatentes da liberdade. Um barão sempre ocupa uma linha tênue entre ser um líder sábio e um autocrata louco por poder, e a natureza pouco prática da ideologia revolucionária condena muitos deles, quando os assuntos noturnos de atenção necessita de domínio.

Outros Títulos

Camarilha

Harpia: Harpias são os líderes de opinião e os criadores de tendências são quem procuram outros Vampiros quando se trata de questões de gosto, estilo, filosofia ou política. Uma palavra da Harpia pode influenciar atitudes no domínio e pode ser um poderoso defensor do status quo ou uma força de mudança insidiosa. Harpias raramente são nomeadas diretamente (e Vampiros raramente confiam naquelas que são). Em vez disso, a Harpia, paradoxalmente, torna-se assim, agindo como Harpia. O papel da Harpia é muitas vezes confundido com a política de domínio, e um Príncipe é corajoso ou tolo ao negligenciar vampiros que representam a vanguarda da opinião popular em seu domínio.

Zelador do Elísio: Este é um título honorífico em grande parte, embora tenha muitas responsabilidades práticas. O Zelador do Elísio assegura que os costumes de Elísio sejam cumpridos, um zelador e o local de Elísio são declarados por um Príncipe.

Algoz: Neste tempo, em que muitos Anciões acreditam ser o Tempo do Sangue Fraco, o Algoz é responsável por destruir os vampiros de 14ª e Gerações maiores. Esta é uma posição mais frequentemente encontrada em domínios paranóicos onde Anciões acreditam que a luta contra os sintomas das Noites Finais vão protelar a vinda do inferno.

Xerife: O xerife é o braço direito do Príncipe, responsável pela execução física do que é decretado pelo Príncipe. Alguns xerifes são diligentes mestres-das-armas enquanto outros são brutamontes, estúpidos sangrentos que abusam de sua autoridade para atormentar aqueles sob sua jurisdição. Um xerife pode nomear **Delegados** para ajudá-lo (ou o Príncipe pode nomeá-los, no interesse de reduzir o poder manifestado por um xerife).

Primogênito: Primogênito é um título flexível. Em alguns domínios, um Primogênito é simplesmente o Vampiro mais velho e mais influente de todo um Clã. Em outros, um Primogênito é membro de um conselho de assessores do Príncipe. Em alguns domínios, o Príncipe nomeia o Primogênito (e pode até indicar vários Primogênitos de um mesmo Clã, para manter esse Clã dividido), enquanto em outras cidades, surgem Primogênitos entre os membros mais poderosos, do que em Clãs ou como resultado da popularidade política do Clã.

Este talvez seja o título Camarilla mais difícil para que um novo vampiro entenda.

Justicar: Estes são os juízes nomeados pelo Círculo Interno para ser os olhos da Camarilla, mãos e, se necessário, os punhos. Justicares são os que decidem a punição para aqueles que violaram as Tradições em um nível generalizado. Um Justicar serve por 13 anos, e suas ações só podem ser contestadas por outro Justicar.

Arconte: Cada Justicar seleciona um número de servos, conhecidos como Arcontes, para atuar em seu nome adaptando-se às suas finalidades. Arcontes são geralmente escolhidos entre os altos escalões de Ancillae e, ocasionalmente, os Anciões de menor posto. Justicares ocasionalmente escolhem Arcontes para realizar missões específicas, e preferem habilidade política, perspicácia e habilidade em posição e influência. A Posição de um Arconte normalmente dura o tempo que um Justicar pretende manter-la, mas não mais do que a posse do Justicar.

Alastor: Se os Arcontes e Justicares são as agências de aplicação da lei da Camarilla, os Alastors são da polícia secreta. Se Movimentam invisíveis e despercebidos através da Camarilla, eles servem uma variedade de propósitos no comando do Círculo Interno. Na sua maioria, no entanto, os Alastors caçam os criminosos mais perigosos para a Camarilla — aqueles relacionados na "Lista Vermelha". Embora a existência anônima dos Alastors pode ser uma tarefa difícil, tem suas recompensas, especificamente uma imunidade mais ou menos universal para acusações de Príncipes locais.

O Círculo Interno: O verdadeiro centro da Camarilla, este grupo se reúne uma vez a cada 13 anos para planejar o negócio e direção da sociedade vampírica — nenhum outro grupo pode presumir e ditar as ações de uma raça de predadores imortais. Cada Clã é permitido ter um representante, normalmente o membro mais velho do Clã, já que apenas o mais velho pode ter o voto do Clã.

Sabá

Ductis: São líderes de seus bandos, Ductis atendem às questões operacionais de seu cargo, assemelhando-se à líderes de gangues ou chefes de pequenas tribos. O título de ductus é em grande parte honorífico, o reconhecimento de acordo com o membro mais talentoso de um bando. Apesar do título acompanhar certa autoridade, o ductus que bancar o importante tem ótimas chances de levar uma boa surra e a acabar num latão de lixo, isso se não for trancado fora do refúgio para receber o nascer do sol.

Sacerdotes de Bando: Sacerdotes são responsáveis pelo bem-estar espiritual de seus bandos. Segundo em comando para um Ductus, o sacerdote oficial de todos os rituais observados pelo bando, e muitas vezes cria alguns para uso exclusivo do bando. Todos os bandos devem ter pelo menos

um sacerdote de bando, apesar que alguns bandos de raro grande porte ter dois. No caso do ductus ser eliminado, o Sacerdote do bando torna-se um líder temporário até que um novo líder possa ser nomeado pelo Bispo, Arcebispo, ou (em bandos autônomos) o bando em si.

Templários: Também conhecido como Paladinos, os Templários são uma força de elite de guarda-costas designado por um bispo ou líder maior. Templários servem uma variedade de funções, sempre com capacidade marcial. A maioria dos Arcebispos mantêm um quadro de Paladinos em seus séquitos para lidar com assuntos delicados melhor resolvidos por uma aplicação judiciosa de violência.

Bispo: Bispos são aqueles imediatamente abaixo do Arcebispo em domínios do Sabá, com as mesmas responsabilidades de alto nível, mas com área muito menor. Um Bispo pode estar no comando de um único aspecto da não-vida Cainita no domínio, ou pode ser um líder espiritual geral, inquisidor contra diabolismo, general militar, ou qualquer outro aspecto específico da meta do Sabá. Alguns domínios do Sabá não têm Arcebispo, mas são governados por um conselho de bispos.

Prisci: Superficialmente, um Prisci é semelhante a um Primogênito, mas nunca é nomeado por um arcebispo ou bispo; Priscis ascendem ao posto com o tempo e não de acordo com critérios específicos. Um Prisci, politicamente, é um conselheiro para a figura da autoridade Sabá local, sem nenhum papel formal na política da Seita, mas grande influência prática.

Cardeais: Os Cardeais supervisionam assuntos do Sabá em grandes regiões geográficas. Como os superiores dos Arcebispos, Cardeais coordenam o Sabá em suas cidades e o encaminhamento na Jyhad. Além disso, é seu dever galgar todas as cidades em seu território sob a influência do Sabá. A maioria Sabá vê seus cardeais não mais de uma vez por ano, quando muito, os deveres do cargo os mantêm em constante comunicação com os Bispos, Arcebispos, Prisci, e o próprio Regente.

Regente: O Regente é a autoridade final sobre todos do Sabá, a decisão da Seita do Sabá tem fortaleza na Cidade do México. Cada um dos Arcebispos ou conselhos dos Bispos, em última análise é responsável perante o Regente.

A Mitologia dos Amaldiçoados

É exatamente o que faz com que o estado de vampirismo seja uma fonte de muito debate entre os Malditos. Mesmo que a maioria dos membros concordem com a idéia de origem, a idéia em si é inerentemente não verificável, e os pontos de discórdia dentro do dogma aceito são numerosos o suficiente para abastecer a totalidade das guerras santas.

Primeiro Vampiro, Primeiro Assassino

E o Senhor disse-lhe: "Portanto quem matar a Caim, sete vezes será castigado." E pôs o Senhor um sinal em Caim, para que ninguém ao encontrá-lo, o matasse.

— Gênesis 4:15

Com estas palavras, muitos vampiros traçam suas origens de volta aos tempos bíblicos. Caim, filho de Adão e irmão de Abel, matou seu irmão em sacrifício a Deus, e ao fazê-lo foi expulso, tornando-se o primeiro vampiro quando Deus retirou sua graça e o baniu ao exílio.

Então, o conto diverge um certo número de vezes, mas a maioria dos estudiosos Vampiros, escatologistas, sacerdotes, e os especuladores concordam em primeiro lugar sobre este ponto.

Caim, como o primeiro vampiro, vagou na Terra de Nod, onde ele finalmente passou sua maldição, Abraçando aqueles que se tornariam conhecidos como a Segunda Geração. Seus nomes são perdidos ou vagamente conhecidos — os nomes mais comuns e acordados são Enoch, Irad, e Zilá — e, eventualmente, gerou a Terceira Geração, que se tornaria os progenitores do que os Vampiros entendem como a noite dos Clãs. A cronologia de Caim e a vida, maldição e angústias subsequentes são registradas no *Livro de Nod*, um documento tão perto de uma "Bíblia vampírica", como os vampiros são capazes de ver. O livro em si é um mito tanto como fato: Um certo número de edições e confiabilidade vieram à tona nos milênios desde a morte de Abel, escritos cuneiformes em tabletes de argila bruta é a versão mais aceita, coletados pelo renegado Aristotle de Laurent e divulgado por seus protegidos e aliados. Mesmo a versão de Aristotle é suspeita, pois ele contém apócrifos de Vampiros de uma variedade de fontes, e toda a coisa em si não pode ser original. Ainda assim, é como um item de fé, que comanda os corações e mentes de muitos Vampiros, dos sacerdotes de fogo do Sabá aos discípulos espirituais da Camarilla e Anarquistas devotos.

Desde quando Caim se vê como Vampiro, embora o primeiro vampiro não tenha sido confiável foi avistado fora do horário bíblico desde sua origem. Ainda assim, não verificável, as visões de Caim têm acontecido ao longo do tempo, como Vampiros procuram qualquer símbolo de fé para ancorar o seu desespero ou temor. Da mesma forma, fragmentos do *Livro de Nod*, ocasionalmente, emergem em vários domínios ou entre ruínas que só tende a encontrar o caminho de volta para a posse dos Vampiros.

Toda a questão de Caim e do *Livro de Nod* é um barril de pólvora a cada vez que se torna importante em uma determinada cidade. A Camarilla em geral acredita que o mito de Caim seja apenas isso: uma parábola que talvez tenha alguma base de verdade, mas em grande parte simbólica. O Sabá leva toda a questão literalmente, e a sua fé nas profecias do fim do mundo (muitos dos quais se originam com o *Livro de Nod*) não causa o fim da contenda. A questão de Caim é de fato uma religião entre os vampiros, cheio de todo fanatismo, intolerância, devoção, orgulho e medo que acompanham todas as questões de fé.

Como é, então, que algum fundamento do conto de Caim sobrevive e prospera mesmo entre todos os Vampiros? A resposta é simples: A potência da vitae de um Membro reflete sua distância em genealogia do Abraço a partir do primeiro vampiro.

Geração

Entre os vampiros, a noção de geração é um conceito que descreve como uma distancia que parte do primeiro vampiro. Quando um Vampiro Abraça, e sua cria se levanta da morte uma geração maior do que a dele — mais uma Geração acima de Caim. Os fundadores dos Clãs compreendem a Terceira Geração, seus descendentes se tornaram a quarta geração, suas crias se tornaram a quinta geração, e assim por diante e assim por diante até a décima terceira geração, distancia prevalente nas noites modernas.

Esta explicação cria confusão própria, no entanto. "Terceira Geração" aparentemente significa que estes Antediluvianos foram três gerações depois de Caim, mas a mitologia vigente tem apenas dois nomes. Se o próprio Caim não é a "Geração zero," o que ele é uma Geração a menos?

A Geração determina muito sobre o potencial dos Vampiros. O domínio de determinadas disciplinas depende de um certo limiar de Geração, por exemplo, assim como a capacidade de armazenar grandes quantidades de sangue dentro do corpo do vampiro. Algumas necessidades ficam antigas, um Vampiro se lembra de alimentar-se quando é tomado pelo desejo, tão grande são as suas reservas de vitae.

Diablerie: E Amaranto

Junto com geração avançada vem um preço, no entanto. Geração é igual ao potencial de força bruta, e aqueles de maior Geração buscam o poder dos anciões. Ao hidratar-se do sangue do coração de um vampiro de menor Geração — bebendo a alma do vampiro em uma transgressão conhecida como diablerie — um Membro pode reduzir sua própria geração.

Naturalmente, os anciões odeiam e temem a diablerie (embora seria surpresa para muitos Ancillae e Novatos descobrir quantos anciões atingem sua potência própria de gerações, destruindo seus próprios senhores e Anciões). Também conhecido como amaranto, diablerie é o maior crime que um Membro pode cometer contra outro vampiro.

...Pelo menos em algumas circunstâncias. Para outros, diablerie não é só permitida, mas incentivada. Por exemplo, um príncipe que declara uma Caçada de Sangue frequentemente decreta que aqueles que diablerizarem o proscrito será perdoado. Além disso, no Sabá e em domínios Anarquistas certas diableries, são um método (e até mesmo honrado) aceitável de promoção e ascensão. Afinal, se um vampiro se deixa diablerizar, bem, ele deve ter sido muito fraco para usar esse poder de forma eficaz.

Compreendendo as Gerações

Embora conceitualmente Geração tem apenas um número finito de gradações, o significado das Gerações é mais importante do que um simples número ordinal. Certas Gerações correspondem a distinções sociais dos Amaldiçoados, e um Membro de geração pode marcar um grande e terrível destino para ele ou como o prenúncio de um destino terrível.

Segunda Geração

A versão mais amplamente reconhecida do *Livro de Nod* afirma que o número da segunda geração é de três Vampiros. Em sua crônica, Caim Abraça esses antigos desconhecidos para morar com ele em sua grande cidade de Enoque e dar-lhe abrigo. São conhecidos como "Antediluvianos" de Terceira Geração, os Vampiros que mergulham em tais mistérios assumem que a segunda geração foi morta ou durante o Dilúvio ou nos tempos de caçada após o Dilúvio. Como se poderia esperar, todos aqueles de idade são relutantes em falar de seus senhores e os grandes conflitos que superou a todos eles. Sem dúvida, alguns sabem mais do que revelam.

Se algum Membro de Segunda Geração ainda existisse hoje, seria um ser incrivelmente poderoso. Alguns Clãs afirmam que os seus progenitores são membros de fato da segunda geração, em vez de Terceira Geração, como é comumente assumido aos fundadores de Clã. Estas alegações são consideradas por muitos, desde o orgulhoso que se vangloria da heresia mais vil ou por aqueles que defendem um grande estoque de questões relativas à origem dos Vampiros.

Terceira Geração

Existem numerosos contos aterrorizantes da Terceira Geração, embora os nomes de apenas dois, Lucian e Mekhet, são amplamente conhecidos. Nas noites modernas, eles são conhecidos como os Antediluvianos, e eles são os fundadores dos 13 grandes Clãs. Se sobreviveram, permanecem escondidos, obscurecendo intencionalmente as depredações da Jyhad. Eles ainda podem existir, em conjunto ou em alguma fração de seu número original, mas agora em vez de abertamente em guerra como o *Livro de Nod* narra, eles se movem em uma profunda luta. De fato, a Jyhad parece ser o seu principal compromisso, uma vez que frustram zelosamente qualquer movimento feito por seus adversários.

As ações da gama Antediluviana vão de algo tão pequeno como a aquisição de uma obra de arte até grandes esquemas envolvendo nações, e quase nenhum é classificável como movimento dos Antigos enquanto eles estão acontecendo, tão sutis, são esses os mestres vampiros desumanos. Os de terceira geração devem por este ponto ser totalmente *outro*, dividido entre aqueles que compartilham o mundo com os mortais e aqueles que refazem o mundo de modo que estremece sob o seu olhar. Alternativamente, alguns entre os de terceira geração podem ter chegado a Golconda ou tentam ajudar os outros de sua espécie a atingir este estado. Claro, eles também devem jogar na Jyhad com os outros antigos que não desejam que isso venha a acontecer.

Os da terceira geração são seres terríveis, com habilidades e poderes apenas imaginados por seus inferiores, tendo sido Vampiros por eras mais do que tinham perspectivas mortais. Alguns dizem que podem sucumbir a Morte Final apenas se eles escolhem ou se são mortos por um de igual poder. Isto, talvez seja, a Jyhad — uma manobra para ver quem será o último de sua espécie?

Quarta e Quinta Gerações

Esses vampiros são conhecidos como os Matusaléns, e eles são quase tão poderosos e secretos como os Antediluvianos. Os da Quarta e Quinta Gerações são na maioria das vezes os aliados mais poderosos, agentes ou peões na Jyhad, como o seu poder, talvez, se aproxime do prestígio da Terceira Geração. Como resultado, seu número tem diminuído ao longo de milênios de conflitos entre eles e entidades obscuras superiores. Poucos desta geração permanecem ativos. Alguns podem procurar refúgio entre os Inconnu ou Tal'Mahe'Ra para evitar a Jyhad e a diablerie. O Círculo Interno da Camarilla é dito que constituído de vários Matusaléns. Alguns críticos acreditam que o verdadeiro propósito das seitas é desmontar os esforços da perdida Terceira, os da quarta geração ainda são extremamente poderosos, divinos aos olhos de um vampiro mortal ou inexperiente.

Sexta, Sétima e Oitava Gerações

Vampiros dessas gerações são mais comumente descritos como anciões, e eles permanecem profundamente envolvidos na sociedade Cainita. Seus movimentos dominam as ações das Seitas mais populosas (pelo menos ouvi dizer isso), e seus números constituem a maioria das autoridades locais. Aqueles que permanecem em posições de visibilidade tendem a ser figuras importantes: líderes de Clãs ou Linhagens, Príncipes, Primogênitos, Bispos, Arcebispos, Barões Anarquistas, e os Autarcas mais notáveis. Muitos dos Príncipes das cidades europeias tendem a ser da Sexta Geração. Príncipes de cidades norte-americanas tendem a ser de sétima ou oitava Gerações.

Coloquialmente, os membros da Oitava Geração parece ser o último Vampiro descrito como por aqueles anciões até mais velhos do que eles. Talvez seja porque a maioria deles foram criados antes da idade moderna, e que é evidente em sua maneira e círculo. Então, novamente, talvez seja muito sarcasmo dirigido para todos abaixo do nível de um irascível Matusalém.

Nona e Décima Gerações

Apesar de serem ocasionalmente chamados de anciões, estes Vampiros muito frequentemente se movimentam com membros das gerações mais jovens, especialmente no Novo Mundo. Membros dessas gerações são frequentemente chamados de ancillae, embora isso muitas vezes seja baseado na idade e realização mais do que por Geração. A maioria foram criados na era moderna, e, portanto, são um pouco estranhos no temperamento do que Vampiros mais velhos. Em mais de uma maneira, na verdade é a ponte entre os novatos e os anciões.

Décima Primeira, Décima Segunda, e Décima Terceira Gerações

As gerações mais recentes de Vampiros são frequentemente chamadas de Novatos. A maioria dos Membros nas noites modernas pertencem a estas gerações — eles podem superar as gerações mais velhas por quatro a um ou mais. Nascidos dentro da memória recente, os Vampiros destas Gerações são produtos de sociedades que receberam os benefícios e são vítimas das mudanças rápidas. Mais reveladores, estes são os Vampiros jovens que são mais hábeis com tecnologia moderna. Eles não são apenas impassíveis

mas na verdade acostumados a informações viajando a uma velocidade de dados digitais, iriam encontrar uma mensagem manuscrita enviada a cavalo a uma aldeia camponesa de supersticiosos a 500 milhas de distância indizivelmente singular e ineficiente. Estes são os Vampiros da geração das informações, utilizando os meios de comunicação social e os computadores e mudando o que significa ser um vampiro.

Décima Quarta e Décima Quinta Gerações

Há muito poucos Vampiros dessas gerações, e ninguém mais além. Na verdade, aqueles da 15ª Geração não conseguiram do pai toda a descendência. Seu sangue é muito fino, e eles são muito distantes de Caim, para serem capazes de passar sobre a maldição. Rumores persistem sobre vampiros dessas gerações não cria mais *crianças* e outras coisas nunca antes admiradas no *Livro de Nod*. Mas o *Livro de Nod* é definitivamente claro sobre uma coisa: A ascensão do Sangue Fraco é um dos sinais do fim dos tempos, e a Gehenna está próxima.

Gehenna

Como vampiros dizem, o tempo da Gehenna é o fim do mundo, pelo menos para sua raça. Do céu vai chover sangue e limpar o seu contingente do mundo. Os Antediluvianos adormecidos irão despertar do seu sono primordial e devorarão suas crias. Caim vai se voltar e pedir as contas de sua raça degenerada, e o próprio Deus vai arrastar os vampiros da face da Criação para o próprio inferno.

Todos os Vampiros tem medo da Gehenna, sejam eles crentes conscientes nela ou não. A razão é simples: Poucos deles acreditavam em vampiros antes de se tornarem Vampiros, e o Terror do amanhecer que há mais no mundo do que a imaginação mortal pode imaginar pode certamente provar terrivelmente ser verdadeiro mesmo para o quadro vão do espírito Cainita.

Gehenna não é uma questão de se, mas quando. Apenas o mais teimoso dos Vampiros poderia ignorar a ladainha de profecias que soletram para fora a conclusão do Fim dos Tempos. O fim está aqui. Quando é o fim do fim?

Golconda

A pressão de constante paranóia, apocalipse, Jyhad, e o Terror existencial de subsistir de sangue humano é demais para alguns Vampiros. Na verdade, dada a eternidade, quem iria querer gastá-la no estado de terror que envolve os Vampiros em certas noites? A fim de aliviar-se da Jyhad e do seu estado predatório, alguns vampiros seguem o caminho da Golconda. De acordo com rumores, Golconda é um estado iluminado de alguma forma "além" do vampirismo, onde os Vampiros não mais devem se preocupar com a Besta ou a fome em seu cerne.

O estado lendário de Golconda pode nublar sua verdade. Nenhum Vampiro conhece alguém que afirma ter conseguido a Golconda, e menos ainda alguém que realmente atingiu o seu status. Ninguém pode dizer exatamente o que é Golconda, e continua a ser uma questão de fé ou um objetivo da filosofia mais do que prática. São santos aqueles que atingiram a Golconda e que transcenderam o que significa ser um vampiro, ou têm de alguma maneira conseguido se libertar dos fardos do vampirismo? É o vampiro na beatífica Golconda, ou ela é um monstro, mesmo sem os fundamentos morais que desafiam o resto da raça Cainita?

Aqueles que atingem a Golconda não oferecem respostas.

Outros Habitantes do Mundo das Trevas

Os vampiros não são as únicas criaturas sobrenaturais que percorrem as sombras do Mundo das Trevas. As trevas pertence a muitas outras entidades misteriosas e terríveis, alguns dos quais também caçam os mortais, enquanto outros existem entre eles ou até mesmo os protegem... às vezes. Se qualquer generalidade pode ser feita sobre esses outros, porém, é que Vampiros não sabem muito sobre eles. O inverso é igualmente verdadeiro, e qualquer interação entre a raça de Caim e os outros monstros que rondam a noite vai ser hesitante e desconfiada, se não francamente hostil e violenta.

Para mais informações sobre estes antagonistas, veja o Capítulo Nove.

Caçadores

O que resta da Inquisição — o pós-medieval "martelo das bruxas" adotado pela Igreja com os meios e autoridade para acabar com a heresia e diabolismo — ainda existe hoje, embora em um formato muito diferente. Hoje à noite, a Inquisição e outros caçadores de vampiros caçam as criaturas da noite, com armas de fogo, bem como a fé, e com uma perspicácia misteriosa que faz com que subestimar estes indivíduos seja muito perigoso. Agências governamentais também mantêm um olho sobre os movimentos dos mortos-vivos, e até mesmo grupos não afiliados têm um grande interesse nos ocupantes sobrenaturais do mundo que partilham. Estes agentes são todos mortais — pelo menos, para toda a esperança dos Vampiros — embora alguns possuam

capacidade especial ou habilidade que só pode ser descrita como sobrenatural.

Lobisomens

Uma das razões para Vampiros manterem seus domínios urbanos é que o deserto além do brilho das luzes da cidade abriga os Lupinos. Estas criaturas selvagens parecem ser loucas de raiva, transformando-se em sua forma de lobo aparentemente à vontade e atacando violentamente quando alguém desperta sua ira. Alguns até acreditam que podem sair totalmente fora do mundo para um reino de Sombras lunar, onde os vampiros não podem ir. Eles travam uma guerra de eras de idade, com os Condenados e poucos Vampiros os compreendem nestas noites, embora eles certamente compreendem a catastrófica violência, que os homens-lobo são capazes de infligir. De fato, mesmo um jovem Lupino parece ser, pelo menos, corresponder a um círculo inteiro ou bando de vampiros, tão selvagem eles são em combate, e tão resistentes. Alguns grupos ousados de vampiros caçam Lupinos por emoção ou dever, mas quando a presa é algo que tem a capacidade de derrubar até mesmo um forte ancião, Vampiros mais sábios escolhem o caminho da fuga.

Magos

Como Shakespeare disse uma vez, "Há mais mistérios entre o Céu e a Terra do que sonha a nossa vã filosofia." Assim é com os magos, os mortais excepcionalmente talentosos que têm a capacidade de simplesmente trazer seus desejos a realidade. Em termos mais simples, a empunhar magika "magia", mas há mais do que isso: Eles possuem uma compreensão cósmica e perspicácia que escapa até mesmo ao feiticeiro Tremere e os buscadores de segredos entre os Seguidores de Set. Para o Vampiro compreender, os magos são mortais e, portanto, relativamente frágeis, mas poucos desejam pôr à prova as astutas ciladas incompreensíveis de uma bruxa iluminada que tem o poder de matar um Cainita com um pensamento ou que pode convocar uma gota de fogo sagrado para tostar um vampiro até as cinzas a partir de dentro. Os magos parecem ter várias ordens e escolas de magia entre eles, mas estas distinções são irrelevantes para os vampiros, que sentem que as bruxas os vêem como uma espécie de mercadoria a ser recolhida ou como um mistério a ser dissecado e masterizado.

Os Selvagens

Espíritos da natureza, fadas, o Bom Folclore, os Outros. Seja qual for o termo local para definí-los, eles são estrangeiros de fora que reivindicaram domínio sobre os cantos estranhos do mundo desde antes Homem sofisticado

o suficiente para sentir sua passagem. Eles são uma confederação de estranhas lendas, possuidores de objetivos inescrutáveis e desejos incognoscíveis. Um Vampiro que cruza o caminho de um pode se afastar com apenas uma vaga noção de sorte, enquanto que da próxima vez que ele ganha a atenção das fadas, pode perder sua própria identidade. Se qualquer declaração geral pode ser feita sobre os Outros, eles parecem pertencer a duas quadras de distância da filosofia, mas nenhum deles tem qualquer consideração para com os vampiros, por isso relações dependem inteiramente dos caprichos de cada criatura. Felizmente, as fadas não têm interesse primordial em assuntos vampíricos. Se, por algum problema, eles se interessam, os vampiros podem muito bem encontrar-se vítimas de piadas cruéis ou vinganças mortais.

Fantasmas

Vampiros não são os únicos habitantes do Mundo das Trevas a persistir para além do caso de morte. Há um véu entre os mundos dos vivos e mortos, e um certo número de fantasmas, espíritos, sombras, aparições, e outros remanescentes do inquieto que partiram sem resolver às suas questões que ficaram deste lado. Alguns Membros compreendem os mistérios de fantasmas, como os necromânticos Giovanni e talvez um pouco os macabros Tremere ou membros enigmáticos da Verdadeira Mão Negra, mas mesmo esses vampiros lidam com os mortos inquietos em seus próprios assuntos e não os dos próprios fantasmas. Sábios, estudiosos e escatologistas entre a raça de Caim acreditam que os fantasmas têm um império complexo e imortal deles próprios além do véu, e que aqueles com os quais os Membros entram em contato são os que de alguma forma foram exilados do reino do Submundo. Certamente, Cainitas matam o suficiente do seu próprio rebanho para criar fantasmas, e é muitas vezes um confronto com a realidade fria quando se descobre que ele é assombrado pela sombra de sua última conquista sangrenta.

E tudo o mais

Demônios. Diabos. Múmias. Metamorfos. Golens.. Criações da ciência abusos ou lei natural pervertida. Estes e outros mais poderiam ocupar algum canto tenebroso do Mundo das Trevas, com poderes até então jamais vistos pelos Vampiros ou talvez conhecidos apenas por cultos ou sociedades secretas. Seja qual for o pesadelo toma forma de um Terror, vai por aí provavelmente, fervendo, odiando tanto o mundo dos vivos e o mundo obscuro dos Amaldiçoados. Vá com cuidado, Vampiros.

Vocabulário

O vampiro tem seu próprio dialeto de palavras e frases especializadas. Vampiros têm uma enorme capacidade para falar com duplo sentido; o que eles dizem muitas vezes significa algo diferente ou além da interpretação literal. Certas palavras têm evoluído em novas conotações entre os Condenados, enquanto outras são exclusivas para vampiros e sua sociedade. Vampiros, à sua maneira de como são, ficam relutantes em adotar novas formas de expressão ou gíria, isso pode muitas vezes determinar uma estimativa aproximada da idade de um vampiro, ouvindo as particularidades das palavras que ele escolhe.

Linguagem Comum

Estas palavras são de uso comum entre todos os escalões da sociedade dos Vampiros.

Abraço: O ato de transformar um mortal em um vampiro. O Abraço requer que o vampiro drene sua vítima e, em seguida, substitua o sangue que tomou da vítima com um pouco do seu.

Anarquista: 1) Membro do Movimento Anarquista. 2) Qualquer rebelde Vampiro que se opõe à tirania dos anciões.

Ancião: Um vampiro que tenha experimentado pelo menos dois ou mais séculos de não-vida. Sábios são os mais ativos participantes na Jyhad.

Beijo: Sugar sangue, especialmente de um mortal. O beijo traz sentimentos de êxtase em quem o recebe.

Besta A: Os impulsos e instintos internos que ameaçam transformar um vampiro em um monstro, irracional e voraz.

Caitiff: Um vampiro de Clã desconhecido, ou de nenhum Clã. Caitiff são tipicamente de Gerações altas, onde o sangue de Caim é demasiadamente fino para passar qualquer característica consistente.

Camarilla, A: Uma seita de vampiros devotada principalmente para a manutenção das tradições, especialmente a Máscara.

Carniçal: Um servo criado ao dar um pouco de vampiro vitae para um mortal sem esgotar a primeira de sangue (O que o transformaria num vampiro).

Círculo: Um pequeno grupo de Membros, unidos pela necessidade de apoiar interesses comuns. No Sabá, círculos sociais são chamados de "bandos".

Clã: Grupo de vampiros que compartilham características comuns repassadas pelo sangue. Há 13 Clãs conhecidos, todos os quais foram supostamente fundados por membros da Terceira Geração.

Cria: Um vampiro criado através do Abraço — a cria é a descendência de seu pai. Este termo é muitas vezes utilizado pejorativamente, indicando inexperiência. Plural crias.

Degenerado: Um vampiro que se alimenta da vitae de outro Cainita, por necessidade ou perversão.

Diablerie: Ato de consumir o sangue de outro Membro, ao ponto da Morte Final da vítima. Vampiros podem diminuir sua geração permanentemente através dessa prática abominável.

Doidão: Um vampiro que se alimenta normalmente de drogados ou mortais embriagados a fim de experimentar a sua embriaguez.

Domínio: A área de influência de um vampiro em particular. Príncipes reclamam cidades inteiras como seus domínios, às vezes permitindo que vampiros submissos reivindiquem domínios dentro dela.

Elísio: Um lugar onde os vampiros podem reunir-se e conversar sem medo. (embora algumas Seitas, tais como o Sabá, respeitem menos o Elísio do que a Camarilla). O Elísio é normalmente estabelecido em teatros, museus e outros locais destinados à cultura.

Fome, A: O impulso de se alimentar. Para os vampiros, a Fome substitui todas as outras motivações com seu poderoso chamado.

Fonte: Uma fonte de vitae para o seu sustento ou lazer, normalmente um humano.

Gehenna: O Armagedom iminente, quando os Antediluvianos acordarão de seu torpor e devorarão a raça de vampiros e o mundo.

Gênese: O momento em que o indivíduo deixa de ser filhote e passa a ser um vampiro "pleno" de status como um novato. Na Camarilla, isso não acontece até que seu senhor o considere pronto e conquiste a aprovação do Príncipe.

Geração: O número de "passos" entre um vampiro e o mítico Caim; o quão distante do Primeiro Vampiro um determinado Cainita se encontra.

Homen, O: O mote de humanidade que o vampiro preserva, a centelha de mortalidade que o distingue da Besta.

Inconnu: Uma seita de vampiros que se afastaram dos assuntos dos Membros e especialmente da Jyhad. Boatos dizem que muitos Matusaléns estão entre os Inconnu.

Jyhad, A: A secreta e auto-destrutiva guerra travada entre as gerações. Os vampiros mais velhos manipulam seus inferiores, usando-os como peões em um terrível jogo no qual as regras desafiam a compreensão.

Laço de Sangue: Um poder místico sobre outro indivíduo, en-gendrado quando a vítima bebe do sangue do mesmo vampiro por três vezes; aceitar o sangue de um vampiro é um reconhecimento de seu domínio.

Livro de Nod, O: Uma coleção de histórias e lendas dos Vampiros.

Lupino: Um lobisomem, inimigo natural e mortal da raça dos vampiros. Plural Lupinos.

Máscara, A: O hábito (ou Tradição) de esconder a existência vampírica da humanidade. Destinada a proteger os Membros da destruição pelas mãos dos homens, a Máscara foi adotada após a Inquisição ter acabado com a não-vida de muitos Membros.

Membro(s): A raça dos vampiros como um todo, ou um único vampiro. Segundo boatos, este termo surgiu no século XV ou XVI, após a Grande Revolta Anarquista Os vampiros do Sabá desprezam o termo, preferindo a palavra "Cainita".

Morte Final, A: Quando um vampiro deixa de existir, cruza a linha de mortos-vivos para a morte.

Novato: Um vampiro recém-criado, ainda sob a proteção do seu senhor.

Príncipe: Um vampiro que requisitou um dado espaço para dominar, geralmente uma cidade, e defende este território. O termo é neutro, podendo referir-se aos dois sexos. No Sabá, este Cainita é chamado de "Arcebispo", e em cidades Anarquistas é chamado de "Barão".

Regiões Ermas, As: As áreas de uma cidade impróprias para a vida, incluindo cemitérios, prédios abandonados, terrenos baldios industriais e áreas de irreversível deterioração urbana.

Refúgio: A "casa" de um vampiro, onde ele encontra proteção contra o sol .

Vida, A: Um eufemismo para o sangue mortal. Muitos Membros relacionam este termo como afetado e estéril.

Sabá, O: uma seita de vampiros que rejeita a humanidade, abraçando suas naturezas monstruosas. O Sabá é bestial e violento, preferindo dominar os mortais ao invés de se esconder deles.

Sangue: A herança de um vampiro; O que faz de um vampiro um vampiro. Emprego: Eu duvido que pertença a esse Sangue tão estimado.

Seita: Um grupo de vampiros provavelmente unidos sob uma filosofia comum. As três seitas mais conhecidas atualmente que povoam a noite são a Camarilla, o Sabá, e o Movimento Anarquista.

Senhor: "Pai" de um vampiro, o Membro que o criou.

Forma Antiga

Os anciões costumam usar estas voltas da frase, que que já existiam desde muito antes das noites modernas. É aconselhável usar essas palavras com cuidado — na companhia de alguns, seu uso pode ser visto como humor anacrônico, enquanto na companhia Anarquista, por exemplo, pode ser tido como propaganda dos Anciões.

Ancilla: Um vampiro "aprovado", estão entre os anciões e neófitos. Plural Ancillae.

Amaranto: O ato de consumir o sangue de outro Membro, vide **diablerie**.

Antediluviano: Membro da temida Terceira Geração, um dos Membros mais velhos na existência.

antitribu: Um "anti-Clã", ou aquele que deu as costas para a seita que seu Clã fundou (geralmente por se juntar ao Sabá). Alguns *antitribu* evoluíram em novas linhagens.

Autarca: Um vampiro que se recusa a fazer parte da sociedade vampírica e não reconhece o domínio de um Príncipe, Arcebispo, ou Barão.

Burguês: Um vampiro que ataca em casas noturnas, bares e outros estabelecimentos do "Distrito da luz vermelha".

Caçador de Bruxas: Um mortal que procura e destrói vampiros.

Cainita: Um vampiro, um membro da raça de Caim.

Canaille: As massas de rebanhos da humanidade, especialmente os incultos e desagradáveis. Canaille são vistos principalmente como uma fonte de alimento.

Cauchemar: Um vampiro que se alimenta exclusivamente de vítimas adormecidas.

Capacho: Aquele que se alimenta de delinquentes e outros resíduos da sociedade. Capachos não podem manter refúgios permanentes.

Cria: Termo pejorativo aplicado a um vampiro jovem; geralmente usado apenas como referência à sua própria progênie.

Consanguíneos: Literalmente, "do mesmo sangue," geralmente denota linhagem.

Cunctator: Um vampiro que evita matar ao empregar o beijo, sugando muito pouco sangue, evitando provocar a morte de sua presa.

Dominador: Um mestre dos Carniçais, aquele que os alimenta e que os comanda.

Escravo: Um vampiro sob os efeitos de um laço de sangue, tendo bebido o sangue de outro vampiro três vezes.

Gente: Humano, homem, um mortal.

Golconda: O estado aspirado por muitos vampiros; no qual encontra-se um equilíbrio entre impulsos e escrúpulos opostos, o verdadeiro controle sobre a Besta. É como o Nirvana para os mortais, fala-se muito mas conhece-se pouco.

Humanitas: O Nível de humanidade mantido pelo Membro.

Lacaio: Humano que serve um mestre vampiro. Este termo é quase arcaico, referindo-se a um momento em que os vampiros mantinham vastas comitivas dos servos mortais como parte de suas propriedades.

Lextalionis: O código dos Membros e do sistema para punir a transgressão, a caçada de sangue. Ela sugere justiça Hammurabiana ou bíblica — olho por olho, e punição de acordo com a queixa.

Liberal: Um termo pejorativo para um vampiro que possui interesse em tendências e modas mortais.

linhagem: A ascendência do vampiro; o senhor do Membro, o senhor do senhor etc.

Matusalém: Um vampiro de mil anos ou mais; um ancião que não vive mais entre os Membros. Diz-se que Matusaléns pertencem à Quarta e Quinta gerações.

neófito: Um jovem Membro, recentemente Abraçado.

Papillon: A zona de meretrício, a área da cidade pontuada por estabelecimentos de bebidas, bordéis e casas de jogos e outros locais de má reputação. As principais áreas de caça de uma cidade, onde o desaparecimento dos mortais anda de mãos dadas com decadência geral da área.

Práxis: O direito dos Príncipes para governar; reivindicação do Príncipe com o domínio. Este termo também se refere a assuntos do príncipe de políticas e individuais editais e propostas.

Progênie: Todas as crias de um vampiro.

Rebanho: Um termo para os mortais, em grande parte de desprezo. A frase "Membros e rebanho" refere-se ao mundo todo, em geral.

Regente: Um vampiro que tem um laço de sangue sobre outro Membro.

Sanguessuga: Um humano que bebe sangue de vampiro, mas não reconhece nenhum mestre.

Sereia: Um vampiro que seduz mortais, a fim de beber a partir deles, e, em seguida, leva apenas uma pequena quantidade de sangue, de modo a evitar matá-los.

Suspiro: A especulada manifestação divina experimentada somente pouco antes da realização da Golconda.

Terceiro Mortal, O: Caim, que foi expulso e se tornou o primeiro vampiro.

Vitae: Sangue.

voto de sangue: Ver **laço de sangue**.

Termos Vulgares

Esses termos são gírias, os equivalentes modernos das mais antigas expressões que caíram em desuso devido à sua associação com as fileiras dos anciões. Estas palavras são associadas com os Membros mais jovens, que procuram estabelecer a sua própria cultura vampírica.

Abutre, O: Um habitual visitante do curral, especialmente em os interesses da alimentação (veja **Burguês**).

Amaldiçados, Os: A raça Cainita; todos os vampiros.

Assalto: A prática de "retirar" o sangue de bancos de sangue hospitalares e reservas. Este sangue tem pouco sabor, mas vai sustentar um vampiro, o vampiro ancião evita esta indulgência. Um Membro que se dedica a essa prática é conhecido como Ladrão de Banco.

Boneco de sangue: Um mortal que dá livremente o seu sangue para um vampiro. A maioria das bonecas de sangue têm uma satisfação perversa no Beijo, e buscam ativamente vampiros que tomem sua vitae.

Borboleta: Aquele que se mistura entre a alta sociedade mortal e se alimenta exclusivamente de famosos e ricos.

Caçador: Um mortal que caça e destrói Membros (ver **Caçador de Bruxas**).

Caçador de cabeças: Um vampiro que caça e se alimenta de outros Membros (ver **Degenerado**).

Casanova: Um vampiro que seduz mortais para tomar o seu sangue, mas não os mata. Casanovas geralmente apagam a memória de suas vítimas (ver **Cauchemar**).

Curral, O: O terreno de caça escolhido, incluindo bares, discotecas, boca de drogas, prostíbulos e outros locais de orgias, onde os mortais vão faltar a todo o tempo (ver **Papillon**).

doador: Um termo sarcástico para uma fonte, tipicamente humana.

Doidão: Um vampiro que se alimenta aqueles que beberam álcool ou drogas, de modo a experimentar as mesmas sensações. Alguns vampiros preferem certos medicamentos, o sua "substância" pode ser usada como prefixo da palavra, e assim denominar um novo termo.

Fazendeiro: Termo de zombaria para os vampiros que se recusam a se alimentar de sangue humano, e retiram o sustento a partir de animais.

feudo: Termo sarcástico para o domínio de um vampiro, mais comumente usado em referência a um príncipe.

Gato de rua: Um vampiro que não mantêm nenhum refúgio permanente, mas dorme em locais diferentes a cada noite. Este termo também se refere a um vampiro que se alimenta exclusivamente de sem-tetos, vagabundos e outros elementos da baixa sociedade.

Lambedor: Um vampiro, um da raça dos Cainitas.

linhagem: 1) Uma herança vampírica (ver **linhagem**). 2) Uma linhagem de vampiros semelhantes a um Clã, mas que não podem ligar a sua origem a um dos Cainitas de Terceira Geração.

João Pestana: Um vampiro que se alimenta apenas de vítimas adormecidas.

Mão Negra: Um equívoco se confundido com o Sabá, usado como um todo por vampiros da Camarilla (a Mão Negra é na verdade uma facção dentro do Sabá).

Mudança, A: O momento em que um indivíduo deixa de ser um mortal e torna-se vampiro.

Portador: Um vampiro "Mary Tifóide" que contrai uma doença mortal e a espalha para cada fonte sobre a qual se alimenta.

Suco: Um termo pejorativo para os mortais, indicando que o usa exclusivamente para seu sustento. Também "caixinha de suco".

Território: 1) A afetação moderna usada em referência a um domínio. 2) A área sob a influência de um dado grupo.

Tiasinha: Um termo para um Casanova do sexo feminino.

Vadiagem: A prática da alimentação de delinquentes, os sem-teto, e outros resíduos da sociedade, aquele que pratica esse ato regularmente é conhecido como um vadio.

Vegetariano: Um termo de desprezo para quem bebe exclusivamente de animais (ver **Fazendeiro**).

GROTH GENERAT ME
ME PURAFI ME PROLIFERAT ME
SUBSISTENSE
TRAN ME SAP
ME FIL
POINT
SEE KATE
HAKASHUN
SHO
MOLD

Capítulo Dois: Seitas e Clãs

"Todos os Membros esconderam-se uns dos outros e dos humanos que os cercavam. Permanecemos escondidos. Pois a Jyhad ainda continua. "

- O Livro de Nod.

Na primeira noite, no modo como os senhores contam as suas crias, os 13 Netos de Caim que sobreviveram ao conflito da progênie na Primeira Cidade criaram suas próprias imagens, passando suas artes místicas e maldições mágicas. Assim foram fundados os 13 grandes clãs de vampiro que assombram o mundo nas noites atuais. Séculos seguidos de Séculos, cada Clã desenvolveu sua própria história, tradição e folclore. Como a Jyhad assolava e os Antediluvianos se retiraram para os desertos, as crias dos Clãs assumiram o comando da noite para eles.

Este capítulo apresenta os 13 Clãs, cada descendência originada a partir de um mítico Antediluviano, que compõem a maioria dos Filhos de Caim. Porque o Clãs se organizam em Seita, primeiro abrange os grupos políticos em que os Clãs se encontram. Os jogadores podem selecionar Clãs para seus personagens de um destes 13 modelos, ou uma das linhagens ou variantes apresentadas no Capítulo dez, ou pode escolher o Clã-menor (Caitiff). Cada Clã tem poderes distintos e fraquezas, que um membro desse Clã adota automaticamente.

Linhagens

Linhagem é muito importante para o Amaldiçoado. Vampiros descendentes de senhores particularmente ilustres frequentemente exibem características peculiares, e alguns vampiros se desviaram do seu Clã de forma digna de nota. A maioria de tais coisas podem ser simuladas por meio de interpretação simples, ou através de Qualidades e Defeitos (p. 479), por exemplo, enquanto as crias do poderoso Hardestadt pode exibir toda a mesma restrição alimentar ou o foco obsessivo em controlar, isso não difere significativamente Ventrues como um todo. Em alguns casos, linhagens realmente manifestam diferentes disciplinas ou pontos fracos, que são observados no Capítulo Dez.

Clãs e Personagens

Narradores podem optar por limitar as escolhas de Clãs para jogadores. Em uma cidade Camarilla, por exemplo, a grande maioria dos Saudosos Membros são de vampiros de um dos sete Clãs fundadores. Mesmo que um Assamita ou Tzimisce possa funcionar em tal crônica, isto requer um esforço extra por parte do narrador, e nós encorajamos os Narradores a serem abertos ou restritivos com a seleção do Clã sentindo como precisa ser.

A Camarilla

Fortalezas Tradicionais: Chicago, Nova Orleans, Viena, Londres, Paris

A Camarilla é também conhecida como "A Torre de Marfim", e a Seita faz jus ao seu apelido. Criada no século XV, a Camarilla foi formada para preservar e proteger a sociedade de vampiros contra a dizimação provocada pela Inquisição, assim como o poder de dreno apresentado pela Guerra dos Príncipes, durante a Idade das Trevas. Os líderes da Camarilla aplicam brutalmente a Tradição da Máscara, elevando-a a lei suprema da seita, uma prioridade que continuam a perseguir, mesmo em noites modernas. Esses chamados "Membros" procuram manter uma harmonia silenciosa entre vampiros e humanidade — uma meta constantemente ameaçada pelo Sabá.

A Camarilla *se* considera a sociedade de vampiros, e há alguma validade na sua arrogância. É a maior seita de Membros, depois de tudo, e quase qualquer cidade do globo provavelmente tem alguma presença Camarilla. Um Membro entra numa nova cidade vai procurar a população Vampírica local, na maior parte das vezes, deparar-se com um tribunal Camarilla. Esta expansividade é parcialmente devido ao fato de que a Camarilla diz que qualquer vampiro, independentemente do Clã ou linhagem, pode ir perante ao Príncipe e reclamar associação a Camarilla. É também em parte devido ao fato de que a Camarilla alega que toda a sociedade Cainita está sob a sua autoridade, independentemente do que os outros vampiros acreditam. Muitos Membros se sentam mais facilmente à sombra da Torre de Marfim do que debatem o ponto.

Ao longo dos séculos, a Camarilla mudou para reivindicar a dominação global, mas com sucesso limitado. Vampiros são territoriais por natureza, e há um mundo de diferença entre um Príncipe apoiar a idéia de um Justicar reivindicando autoridade total sobre o mundo e Arcontes aparecendo nas fronteiras de seu domínio e exigindo obediência total. Vampiros anciões que se lembram de tempos anteriores as Seitas zombam do que vêem como "audácia neófita." Ainda assim, o fogo da Inquisição continua a arder nas memórias de muitos anciões, muitos estão dispostos a desistir de alguns direitos para continuar preservando a Máscara e garantir sua segurança contra a sociedade mortal.

Cidades Camarilla não são tão cosmopolitas como a Seita afirma. Enquanto Membros de qualquer linhagem pode reivindicar a adesão, a maioria vem dos Clãs fundadores da Camarilla: Os Brujah, Gangrel, Malkavianos, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventrue. Esses Clãs ajudaram a criar a Camarilla, e eles têm cadeira cativa no Círculo Interno (ver p. 26). Os vampiros de outras linhagens podem participar do conclave e reuniões, mas eles são tratados como vozes minoritárias ou simplesmente ignorados.

Após a formação do Sabá, a Camarilla se opôs a eles como a única maneira de preservar e proteger a Máscara e seus próprios Membros. Como o Sabá jogou fora as tradições e todas as pretensões da humanidade devido a sua paranóia sobre Gehenna, a Torre de Marfim manteve sua postura e declarou o Sabá como inimigos da Seita. Desde então, a Camarilla está em guerra que esfria e aquece, negociando territórios como duas nações em guerra, quem não fica com a Camarilla e contra o Sabá poderá ser considerado inimigo.

Como resultado deste conflito permanente com o Sabá, em noites de hoje a Torre de Marfim está se desintegrando, perdendo alguns tijolos aqui e ali ao mesmo tempo que se proclama orgulhosamente ser forte e integra. Anciões se apegam a suas bases de poder, cada vez mais paranóicos, outros Membros estão infiltrados no Sabá ou são simpatizantes de Anarquistas. Neófitos se sentem mais e mais como servos para os nobres Anciões, pedem para proteger e manter uma organização na qual se têm pouca esperança de progredir, mas muitas oportunidades para a punição. O fim Ancillae até na pior situação: ser incapaz de quebrar o teto de vidro de um domínio Ancião, mas dar migalhas suficiente de poder faz os Membro mais jovens afiar suas facas no ciúme.

Os Neófitos e jovens Ancillae têm uma vantagem cada vez maior — a tecnologia moderna. Anciões encontrar-se incapazes ou se recusam dominar as ferramentas e os conceitos das noites modernas: smartphones, computadores tablets, colete corporal ocultável, armas portáteis, redes sociais. Eles ficam para trás, em um mundo onde até as crianças sabem como blog e mídia se tornam cada vez mais fragmentados. Alguns jovens Membros se adaptam a essas ferramentas e as usam para promover a preservação da Máscara, mas outros questionam por que eles não podem tomar o poder dos Anciões para guardar ciosamente — não poder apenas político, mas o próprio sangue em suas veias através do ato fétido da diablerie. Portanto, os Anciões cada vez mais se distanciam das coisas que eles não entendem, destruindo servos fiéis e crias traiçoeiras da mesma forma.

Os inimigos da Camarilla têm tomado conhecimento, e esperam por sua vez.

Práticas

No coração da Camarilla se encontram as Tradições, e no coração das Tradições encontra-se o Príncipe. Seja renome ou por suas ações, o Príncipe reforça as tradições dentro de seus domínios e pune aqueles que violam a sua lei. Muitos Príncipes mantêm um tribunal regular, que funciona como uma combinação de romance social e processo legal. Na corte, os vampiros fofocam, fazem politicagem, e ganham favores do Príncipe, e o Príncipe e seus oficiais lidam com questões da lei processam julgamentos ou adotam políticas.

Quando um vampiro é considerado culpado de crimes graves (como uma violação flagrante da Máscara, a diablerie de outro Membro, ou ofender o Príncipe), o Príncipe pode pedir a Lextalions — a temida caçada de sangue. O príncipe declara a caça em seu tribunal, e a palavra é filtrada para os Clãs através de seu Primogênito. Todos os que ouvem a chamada devem participar (apesar da "participação" poder simplesmente significar ficar fora do caminho, quando os caçadores vierem). De vez em quando um Delegado é chamado para caçar Membros criminosos no exílio fora das fronteiras da cidade, frequentemente a caça só termina quando o caçado sofre a Morte Final. Alguns Príncipes até mesmo fazem vista grossa para o ato de Amaranto durante tal caçada.

Mas nem todos os centros de legalidade giram em torno da disciplina e punição. A moeda da Camarilla (e muitos outros vampiros independentes que tratam da Camarilla) é um sistema de favores e dívidas. Essas dívidas (ou "dádivas") não só são dadas e incorridas, mas também são negociadas entre vampiros em uma economia saudável e invisível. O benefício que você deve ao Primogênito Brujah pode vir a ser liquidado com um ancião do Clã Malkaviano, então os vampiros são sempre cuidadosos para quem devem favores. Porque ignorar um benefício pode ameaçar esta economia como um todo, qualquer indício de rebelião contra o sistema irá encontrar uma resposta esmagadora da Harpia e o resto dos vampiros locais.

Conclaves

Conclaves são o centro da política da Camarilla global, servindo a mais alta corte da legislação Camarilla, uma sessão de alto nível na escala política da Seita e de um comício político, tudo junto. Convocado apenas por um Justicar, todos os Membros da sociedade Camarilla podem participar de um conclave, o processo pode ser longo, em poucas horas ou no decorrer de muitas semanas. Dada a política de portas abertas dos conclaves, a segurança é um problema, bem como a localização de um conclave, em particular não pode ser anunciado alguns dias antes.

Geralmente, os conclaves são convocados por causa das ações de um indivíduo poderoso (como um Príncipe) ou devido a uma violação grave das Tradições, mas uma vez convocado, qualquer Membro pode trazer uma queixa para o conclave e aborda-lá. Domínios inteiros têm sido remodelados por conclaves: Guerras declaradas, caçadas de sangue declaradas, e Príncipes, educadamente, encorajados a se aposentar de repente. As Tradições também são interpretadas aqui, e alterações ou precedentes poderiam ser acrescentados. O Príncipe pode ser dotado de poderes de emergência ou de dispensa especial para lidar com problemas particularmente rebeldes (como uma infestação do Sabá no local).

Nem todos os conclaves são convocados devido a um problema, no entanto. Alguns Justicares agendam conclaves regulares para permitir mais discussões políticas de longo prazo e para lidar com menos imediatismo, e ainda pressionando os casos que se acumularam ao longo dos anos. Muitos Membros da Camarilla aproveitam a oportunidade para confraternizar com outros de sua posição ou linhagem, e alguns vêem como uma chance de emergir das brumas da festa. Ao longo dos anos, no entanto, a segurança tornou-se rígida, devido a preocupações sobre inimigos da Camarilla, e cada vez mais só Anciões parecem ser capazes de participar e serem ouvidos.

A Visão de Quem está de Fora

O Sabá

O mundo tem girado cada vez mais perto da Gehenna, e os chamados "Membros" são lamentavelmente despreparados para as noites finais. Eles serão desmembrados, berrando o tempo todo suas ilusões de superioridade.

Os Anarquistas

Eu não os odeio, porque eles estão no comando. Odeio-os, porque são um bando de psicóticos, sedentos de poder idiotas cercados por bajuladores estúpidos na esperança que o poder político venha no final de um pau.

Os Independentes

Eles dizem que dominarão todos os Membros? Os romanos tinham algo similar acontecendo, e as coisas vão acabar na mesma para a Camarilla. Só lidamos com eles porque eles são o maior grupo de clientes.

O Sabá

Fortalezas Tradicionais: Detroit, Miami, Cidade do México, Montreal, Madrid

O oposto da Camarilla são os vampiros desumanos da Seita conhecida como Sabá. A maioria das facções vampíricas acreditam que a chamada "Espada de Caim" é uma coleção de bárbaros irracionais e demônios ultraviolentos, ou adoradores do demônio mesmo empenhados em trazer Satanás à terra. Como tal, o Sabá é difamado por toda a sociedade dos vampiros.

Eles têm razão em temer o Sabá, mas não por essas razões.

Enquanto os "Membros" (um termo que o Sabá despreza) da Torre de Marfim se escondem entre os mortais e se apegam a tradições ultrapassadas, o Sabá prefere entrar em sua natureza vampírica. Eles se recusam a usar os trapos esfarrapados da humanidade ou atuar como escravos e rebanho para os anciões. Além disso, os vampiros são clara e abertamente superiores aos mortais — os seres humanos se deitam como as vacas e por que chamá-los de irmãos? Como tal, os vampiros do Sabá consideram os mortais como ferramentas e alimento na melhor das hipóteses, e têm pouca tolerância para "Cainitas" que fingem ser humanos. Eles são alienígenas inerentes e, literalmente, desumanos.

Mas a Espada de Caim não é apenas uma coleção de psicóticos sanguesugas correndo em shoppings com motosserras. Eles rejeitam a humanidade como uma base moral para suas vidas, por isso se voltaram para outras alternativas. Aderem a uma grande variedade de Trilhas da Sabedoria (ver p. 313), princípios filosóficos que a força da Besta em um canal estreito permiti que o Cainita mantenha uma existência no dia-a-dia que se assemelha a estabilidade (se não a sanidade). Além disso, o Sabá não só se rebela contra a moralidade, mas também contra suas próprias inclinações para a solidão. Eles frequentemente se juntam em grupos que funcionam como um culto parte religioso, uma facção parte política, e uma parte de unidade de combate.

Entre a devoção moral, e lealdade do bando, a necessidade de se rebelar, cidades Sabá são desprovidas da sociedade, calma e tranquila do tribunal Camarilla. Tensões são sempre grandes nas "dioceses" Sabá, e os arredores Cainita frequentemente reflete sua natureza explosiva. Nas cidades controladas pelo Sabá, assassinato, furto, estupro e assalto são comuns. A Espada de Caim ameaça cada cidade que possui, insinuando paisagens urbanas até se tornarem nada mais recursos brutos para a cruzada eterna. Embora o Sabá não poderia ser mais "mal" do que alguns dos Anciões da Camarilla, eles são certamente mais abertos com seus atos de destruição e jogos elaborados de terror.

Devido a estas tensões, o Sabá é quase uma entidade unificada, e a Seita é o lar de várias facções de vampiros unidos sob a bandeira do Sabá. Uma das mais temidas é a Mão Negra, uma milícia especial escondida dentro dos grupos da Espada de Caim. Todos os membros da Mão Negra ostentam uma marca distintiva — um sigilo permanente místico nas palmas das suas mãos direitas. Embora esta marca pode ser ocultada ou coberta, mas nunca será removida — uma vez que está na mão, você é um membro até a Morte Final. O Sabá também tem a sua própria Inquisição, uma pequena facção de Cainitas acusados de extirpar os hereges e infernalistas. Se alguém é rótulado como infernalista, é improvável que a acusação seja negada, e a facção usa táticas de tortura para obter confissões que ela necessita.

A facção legalista acredita que é do "verdadeiro" Sabá, a alegação de que cada vampiro é seu próprio mestre. Eles pregam que a liberdade de fazer o que quiser pertence a todos os vampiros, e eles tendem a agir contra as ordens de seus líderes "só porque eles sentem que deveriam. Há também a facção Status Quo, que aceita a natureza dos vampiros e sabe que abalar os alicerces do Sabá serve apenas para distraí-los de seu objetivo maior. Os moderados se opõem à invasão de regras e orientações que não têm lugar entre as criaturas, como vampiros, descansando entre o dogma legalista e conservadorista do Status Quo. Finalmente, os mais velhos membros do Sabá pertencem aos Ultra-conservadores, aqueles que favorecem a centralização de autoritarismo, a fim de transformar o Sabá numa força militar contra os Antediluvianos e a Camarilla.

O segmento que segura o Sabá unido é um zelo religioso para derrubar os Antediluvianos. Quando facções de ideologias ameaçam explodir uma guerra civil, o Sabá consegue se reunir em torno de seu ódio comum em direção a Camarilla (que vêem como fantoches dos Antediluvianos). Toda a Seita afirma que a Gehenna está chegando, e que eles devem se preparar para os tempos do fim, quando os Antediluvianos acordarem para destruir o mundo. Quando chegar a hora, a Espada de Caim vai salvar o mundo e tomar seu lugar de direito como os senhores vampíricos da noite.

E o Sabá tem provado ser uma séria ameaça para a Camarilla. Novatos constantemente ficam desgostosos e revoltados com o olhar impiedoso dos Anciões mesmo pendurados todas as noites em poder eternamente fora

O Código de Misão

I. O Sabá manter-se-á unido em seu apoio ao Regente da Seita. Se necessário, um novo regente será eleito. O Regente apoiará a luta contra a tirania, garantindo liberdade a todos os membros do Sabá.

II. Todos os membros do Sabá devem dar o melhor de si para servir seus líderes contanto que estes sirvam a vontade do Regente.

III. Todos os membros do Sabá devem celebrar respeitosamente todos os auctoristas Ritae.

IV. Todos os membros do Sabá devem manter sua palavra de honra uns para com os outros.

V. Todos os membros do Sabá devem tratar seus semelhantes com justiça e igualdade, sustentando a força e unidade do Sabá. Se for necessário, eles devem suprir as necessidades de seus irmãos.

VI. Todos os membros do Sabá devem colocar o bem da Seita e da raça dos Cainitas acima de suas próprias necessidades a qualquer custo.

VII. Aqueles que não honrarem esse código não devem ser tratados como iguais, e portanto, não são dignos de existência.

VIII. Como sempre foi, sempre será, A Lei de Talião será o modelo imortal de justiça pelo qual todos os membros do Sabá devem se guiar.

IX. Todos os membros do Sabá devem proteger uns aos outros dos inimigos da Seita. Inimigos pessoais devem continuar sendo uma responsabilidade pessoal a não ser que tenham o potencial de enfraquecer a segurança da Seita.

X. Todos os membros da Seita devem proteger os territórios do Sabá contra forças externas

XI. O espírito de liberdade deve ser o princípio fundamental da Seita. Todos os membros do Sabá devem esperar e exigir liberdade de seus líderes.

XII. O Ritus de Monomancia deverá ser usado para resolver as disputas entre os meninos do Sabá.

XIII. Todos os membros do Sabá devem apoiar a Mão Negra.

Anexo ao Código de Misão

XIV. Todos os membros do Sabá tem o direito de monitorar o comportamento e as atividades de seus companheiros de Seita afim de manter a liberdade e a segurança.

XV. Todos os membros do Sabá tem o direito de invocar um conselho formado por seus semelhantes e seus líderes imediatos.

XVI. Todos os membros do Sabá devem tomar ações contra os membros da Seita que usarem os poderes e a autoridade concedidos pelo Sabá em benefício próprio. Contudo tal atitude deve ser tomada através de meios aceitáveis e aprovada por um quorum de Prisci.

do seu alcance tem aderido abertamente ao Sabá. Nos Príncipes cresce cada vez mais o terror que numa noite, o Sabá apareça em seu Elísio para assassiná-lo. Várias cidades conhecidas como fortalezas Camarilla há anos são contestadas ou caíram no controle do Sabá. Com o passar das noites, a Camarilla foi forçada a tomar medidas duras, matando vampiros com reconhecida (ou mesmo suspeita) de definitiva filiação ao Sabá. Alguns Membros usam essa postura cada vez mais linha-dura para ajudar a remover rivais, ou melhor aos olhos de seus senhores, mas para cada Cainita do Sabá morto, mais as suas fileiras aumentam.

Práticas

Tudo no Sabá aponta para dois importantes (e muitas vezes conflitantes) princípios: a liberdade e a lealdade. Seu conjunto de leis, o Código de Milão (ver p. 41), reforça esses dois pontos. Cainitas são livres para fazer o que quiserem, mas devem permanecer sempre fiéis à espada, porque só a Seita pode proteger os Anciões vampiros livres de manipulação, especialmente dos Antediluvianos. Dois dos mais influentes Clãs da Seita, o Lasombra e o Tzimisce, acreditam ter destruído seus progenitores Antediluvianos e diablerizado eles, dando o exemplo para os outros Clãs de vampiros do Sabá seguirem.

Mas princípios e fervor nem sempre seguram a Besta na bainha. Assim como a Camarilla, a seita contém suas rivalidades próprias e manobras políticas, bem como os conflitos religiosos e filosóficos que podem se tornar sangrentos. Estes conflitos constantemente cortam contra a espada, muitas vezes colocando-os para trás de seus objetivos tanto (ou mais) do que seus inimigos o fazem. Embora a seita tenha organização e estrutura, cada Cainita tem muitas lealdades conflitantes para suportar uma estrutura rígida. O Sabá luta constantemente contra si mesmo, só se unindo quando um inimigo aparece.

O núcleo do Sabá é o bando, uma coleção de vampiros ligados por Vinculum (p. 288) e o interesse comum. Bandos são uma parte integral da sociedade Sabá que Cainitas sem um grupo muitas vezes são vistos com suspeita e desconfiança. Cada bando geralmente briga dentro de si até que alguma autoridade alcance o topo, como um padre que conduz rituais em um ducto para liderar em assuntos seculares. Existem posições mais altas (ver p. 27), mas ao contrário da Camarilla, onde todo o poder vem do Príncipe, as posições Sabá tendem a basear-se nos bandos. Algumas dioceses renunciam as posições mais altas por completo, escolhem a que os grupos de gestão e o próprio policiamento (muitas vezes com resultados muito mistos).

Fora os Lasombra e Tzimisce, os vampiros Sabá se consideram ser os "anti-clãs" ou *antitribu* dos Clãs de seus pais. Alguns pervertem as expectativas de seus Clãs, enquanto outros levam as idéias centrais de sua linhagem ao seu extremo mais monstruoso. Até se tornarem novas linhagens, manifestando diferentes disciplinas causado pela cultura do Sabá. (*Antitribu* são abordados no capítulo dez, p. 428.)

Rituais

A menos que sejam precipitados, em tempo de guerra "Cabeças de pá" que são Abraçados, atingidos na cabeça com uma pá, e forçados a cavar seu caminho para fora de sua própria sepultura, a maioria dos vampiros Sabá passam por ritos de criação destinados a provarem ser Verdadeiros Sabá. O rito força o vampiro provar a si mesmo ao seu pai ou novo bando, muitas vezes de uma forma a despir muito da sua humanidade, transformando o incipiente de um ser humano fraco e patético em um monstro adequado para a Seita.

Fora zombarem da crença religiosa humana, muitos dos rituais (ou "ritae") e as convenções do Sabá são perversões das usadas na Igreja Católica. Uma das mais notáveis é a Vaulderie (p. 288), uma corrupção da Eucaristia, na qual os Cainitas derramam seu sangue em um cálice e, em seguida, cada um bebe a vitae misturada, a fim de reforçar a sua lealdade para com o outro. Eles também participam de uma grande variedade de outros rituais. Fogo, sangue e violência são temas comuns em sua "ritae", e os rituais envolvidos vão desde danças de fogo para matar, cerimonial para a corrupção aos jogos e esportes existentes para desculpas e abate, violento e sangrento. Suas não-vidas são tensas e hostis, e a ritae permiti aos Cainitas um certo alívio da tensão para reconectar-se com os outros vampiros antes de voltar por uma estrada em direção a desconfiança e o conflito interno. O objetivo desses rituais não é só ajudar a criar solidariedade entre os vampiros do Sabá, mas também impulsionar os limites de seus corpos vampíricos e testar as suas capacidades para a guerra.

Alguns exemplos de ritae estão disponíveis no apêndice (p. 507).

A Visão de Quem está de Fora

A Camarilla

Uma cidade Sabá é como um país de terceiro mundo governado por adoradores do demônio. Confie em mim – nós estamos fazendo a coisa certa caçando esses bastardos e os derrotando.

Os Anarquistas

Eles vestem-se nos laços de sangue e fanatismo religioso como "liberdade". Alguns dos recrutas novos desenterram violência e a atitude bad boy, mas eu vejo o que realmente está acontecendo.

Os Independentes

Um dia, eles são seus amigos, e no próximo estão tentando rasgar sua cara porque você disse a coisa errada. Se você for jogar bola com o Sabá jogue duro ou vá para casa.

O Movimento Anarquista

Fortalezas tradicionais: Los Angeles, San Diego, São Francisco

Nominalmente uma facção dentro da Camarilla, a maioria dos "Anarquistas" ainda estão sob a autoridade da Torre de Marfim. A Camarilla diria que os Anarquistas estão sob a proteção da seita, enquanto os Anarquistas provavelmente chamam de opressão. Ainda assim, muitos no Movimento Anarquista entendem a utilidade da estrutura, aguardando apenas o chamado do mais radical para a retirada total da Camarilla. Os Anarquistas buscam mudar a Torre de Marfim a partir de dentro, transformando-a na sociedade Membro benevolente que tantas vezes diz ser.

O que precisa mudar? Pergunte para doze Anarquistas, e você terá treze respostas diferentes. Eles concordam que a mudança precisa acontecer, mas eles não são coletivamente empenhados em qualquer plano em particular. Tópicos comuns aparecem, como a redistribuição de poder dos anciões para todos os vampiros, e pela autoridade política a ser baseada no mérito e não na idade. Se essas mudanças vêm através de um debate apaixonado em Elísio ou na ação de guerrilha contra Anciões específicos, no entanto, depende do Anarquista em questão. Ao contrário do Sabá que se rebelam porque vampiros devem ser superiores, os objetivos do Movimento são, pelo menos nominalmente igualitário.

Naturalmente, é muito o sentido de igualdade que faz com que o Movimento Anarquista seja tão perigoso para a sociedade dos vampiros. Esta resistência à mudança não é exclusiva da Camarilla; Anciões no Sabá ou dos Clãs independentes não têm o desejo de renunciar ao seu poder, e os ancillae têm trabalhado igualmente muito duro para ser o próximo na fila no status dos anciões. Se a retórica Anarquista toma conta, todo o trabalho terá sido em vão. Portanto, não é surpreendente que Anarquistas gastem muito do seu tempo frustrados, e eles tendem a adotar uma mentalidade de cerco.

Apesar da sua integração no seio da Camarilla, o Movimento Anarquista é, essencialmente, uma seita, embora eles não tenham o nível de organização que os impediria de estar no mesmo nível que a Camarilla, Sabá ou dos Clãs independentes. A única coisa que os unifica é que eles sabem o que não querem ser. Isso é útil para uma convocação, mas não funciona bem como um organograma. Além disso, essa estrutura leva rapidamente à estagnação, e isso é exatamente o que os Anarquistas evitam e são contra.

Isso não significava que Anarquistas são contra a organização, no entanto. Apesar do seu nome, nem todos os Anarquistas são realmente anarquistas, muitos procuram mudar a Camarilla ou o Sabá em algum tipo de nova estrutura, geralmente baseados em idéias mortais governamentais. A maioria destas estruturas tendem a girar em torno de alguma forma de democracia, mas as variações do fascismo e até mesmo neo-feudalismo tem sido julgado (com graus variados de sucesso) em todo o Movimento. Uma das poucas coisas que Anarquistas parecem concordar é que em algum momento é preciso haver alguém no topo, e esse vampiro é comumente chamado de Barão (p. 25).

Mas é só recentemente que os Anarquistas foram capazes de ter qualquer tipo de identidade comum. Após a Segunda Revolta Anarquista em 1944 que levou à criação do Estado Livre Anarquista na Califórnia, o Conselho Revolucionário decidiu adotar um conjunto de princípios de auto-gestão para o Estado Livre antes de dissolver-se — o "Perfectus status", ou o "Estado perfeito." Este foi um documento revolucionário, o primeiro a indicar o sonho Anarquista de forma clara e inequívoca nos tempos modernos. Apelou para que Anarquistas em toda parte protegessem um ao outro, independentemente da sua filiação de Clã. Ele prometeu uma nação vampírica livre de opressão política e preconceito ancião, e jurou estender essa liberdade para todos os Membros em todos os lugares. Eles declararam que o livre arbítrio, ou "libertas", é uma parte inerente da natureza espiritual da Família, e que todos os vampiros devem trabalhar para libertar-se das forças que roubam-lhes as libertas. Alguns Anarquistas discordam de partes ou da totalidade do Perfectus Status, mas provou ser um documento massivamente influente para o Movimento, e o mais próximo que a Seita teve de um conjunto unificado de princípios.

Independentemente disso, o que falta aos Anarquistas é organização, mais do que compensar em paixão. Desde o mais irritado punk aponta a cara novato para o intelectual mais eloquente e fala mansa, Anarquistas são coletivamente conduzidos, e fornecem um impulso que a maioria dos vampiros simplesmente não está acostumado. Ainda mais assustador para a maioria dos vampiros, os Anarquistas parecem realmente acreditar no que eles dizem. Anciões tentam passar ingenuidade ou inexperiência com a Jyhad, mas estes jovens vampiros parecem realizar coisas que séculos de manipulação e poder não poderiam fazer. A mudança assusta quem está no poder.

A Revolta Anarquista de séculos atrás queima ainda nas noites de hoje, e muitos Anarquistas pensam que chegou o momento de retomarem a noite.

Práticas

Alguns Membros se enganam ao pensar o Movimento Anarquista como apenas um grupo de Brujah recém-Abraçados vociferando contra seus superiores. Eles são muitas vezes surpreendidos ao saber o quão cosmopolita a Seita realmente é. Para cada novato, alto impetuoso que quer arrebentar tudo, há um ancillae, sóbrio pensativo comprometido com os ideais do Movimento. Os Anarquistas não teriam durado tanto tempo como eles têm se fossem todos rebeldes sem noção, ou se fossem apenas um punhado de Clãs misturados em suas paixões. A diversidade, a mesma coisa que faz com que tenha tal desorganização, é também uma das maiores forças do Movimento.

Infelizmente vampiros muitas vezes são o padrão que estabelece o domínio entre si, e uma coleção tão diversa de Cainitas precisa de algo para ajudar a mostrar hierarquia. Para dobrar o Membro e provar que o mérito deve ser o princípio orientador do governo vampiro, o estado não é apenas um conceito incompatível, mas para alguns Anarquistas é ativamente ofensivo. Em vez disso, confiam em Anarquistas que tenha conhecido pessoalmente outro Anarquista, ao invés de algum outro vampiros diz ser importante. Como resultado, o Status Antecedente do Anarquista depende de reputação: uma combinação de auto-promoção, o boca a boca, e fanfarronice aberta que recebe o Anarquista reconhecido tanto dentro como fora de seu próprio baronato. Não corresponde a um título político ou uma medida de autoridade — não são vampiros sem título (como o brincalhão e notório Jack Sorridente) com uma reputação Cainita universalmente superior que reivindica o título de Barão. Se esse reconhecimento confere respeito ou desprezo é uma preocupação secundária, como Oscar Wilde disse: "Há apenas uma coisa na vida pior do que ser falado, é não estar sendo falado."

Jogos e Brincadeiras

Ao contrário dos jogos de sangue espalhados pelo Sabá que usa como parte de sua ritae ou a civilidade forçada ao Elísio, os Anarquistas genuinamente gostam de se divertir e brincar uns com os outros. Eles acreditam que a existência dos vampiros não deve ser tudo traição e derramamento de sangue, mas sim desfrutar todas as noites ao máximo. O inimigo Sabá considera essa idéia como um espetáculo repugnante da humanidade enquanto os cínicos da Camarilla acreditam ser a loucura da juventude, mas os Anarquistas não se importam. Frequentemente jogam e fazem brincadeiras com eles (e em outros Membros desavisados), ambos como testes de coragem e como uma forma de esfriar as coisas.

Alguns Anarquistas desaprovam os jogos e as brincadeiras. Dizem que degrada o nível do discurso. Dizem que torna mais difícil para o Movimento ser levado a sério. Eles dizem que esses jogos e brincadeiras são perigosos, e que ameaçam a Máscara. Pior de tudo, eles dizem que é tudo apenas um desperdício de tempo, esse tempo seria mais adequado para realizar a revolução gloriosa da sociedade vampírica. E com certeza, colar adesivos com pistolas 9mm é muito perigoso, mesmo que você diga a todos para não apontar para a cabeça. Provocar frenesi em anciões no Elísio provavelmente vai tornar mais difícil para o Barão realizar seu debate com o Príncipe local. Encenar acidentes e fingir ser um cadáver perto de um provável mortal *é* um fio de cabelo para quebrar a Máscara.

Mas os jovens Anarquistas dizem "Foda-se, a eternidade é muito curta." E assim os jogos continuam.

A Visão de Quem está de Fora

A Camarilla

Eles, pelo menos, entendem que seu lugar é dentro da Torre de Marfim, mas a sua influência desestabilizadora pode ser um problema. Melhor mantê-los quietos, de uma forma ou de outra.

O Sabá

Eles têm a idéia certa, mas eles não estão dispostos a renunciar à sua confortável humanidade para ir para a próxima etapa. Há algum material para recrutamento potencial existente, mas eles quebram facilmente.

Os Independentes

Devemos todos dar as mãos e ser irmãos? Dificilmente, jovem Cainita. Meu Clã tinha lutado duramente para permanecer fora da sua Jyhad, e eu não vou desistir dela, porque você me disse que eu não sou justo.

Os Independentes

Fortalezas tradicionais: Alamut (Assamitas), Cairo (Seguidores de Set), Veneza (Giovanni), Kolkata (Ravnos)

Ao longo dos últimos séculos, a dança fatal entre a Camarilla e o Sabá mudou a sociedade dos vampiros. Sua Jyhad sangrenta moldou a história secreta do mundo, destruindo milhões de vidas mortais no processo. No entanto, existem alguns Clãs que testemunharam ambas as Seitas se rasgarem na guerra aberta em nome de sua antiga disputa e decidiram que eles vão assistir da platéia.

Estas quatro linhagens podem reivindicar seu posto como Clãs, mas compartilham um forte desinteresse em se envolver na guerra entre a Camarilla e o Sabá. Concedendo, indivíduos desses Clãs (geralmente os vampiros mais jovens) mostram-se nas fileiras de ambas as Seitas, de tempos em tempos, mas os anciões dos Clãs independentes têm seus próprios objetivos em mente, metas que entram em conflito com fidelidade ou lealdade a uma Seita .

É claro que, Membros independentes são vampiros primeiro parte do Clã e segundo; nem todos possuem insensata devoção inabalável com os ideais de seu Clã. A maioria deles se concentra em seus objetivos pessoais em primeiro lugar, ou não coincide com os objetivos de seu Clã. Isso tem um certo benefício, confundir ainda mais os Membros de fora, uma vez que nunca está claro se um independente vai agir especialmente com os interesses do seu Clã, com seus interesses pessoais, ou um híbrido dos dois. (Ele pode até fingir servir um conjunto de interesses, enquanto secretamente serve outro). Independentes solitários são sempre curingas, nenhum conjunto de leis ou políticas obrigando-os em um caminho claro e definido.

Pelo menos, essa é a perspectiva de fora.

Acredita-se que os anciões dos Clãs independentes estão ativos em maior número do que aqueles que dominam as Seitas. Um Clã tem um Antediluviano e tem ativamente ajudado nos seus objetivos ao longo dos séculos. Outros parecem ter se beneficiado de assassinar outros Membros. Os terríveis Matusaléns tem rumores de terceiros terem acordados e eventualmente organizar suas crianças para algum feito terrível. Como para um quarto...

Independentemente dos rumores, os independentes continuam como se nada estivesse errado, trabalham a favor e contra o seu Clã na mesma medida, como qualquer Seita de Membros. Se eles são realmente os peões de seus antigos mestres, eles agem como se ignorassem isso.

Os Clãs

Os Clãs independentes não têm quase nada em comum, exceto sua relutância em participar de uma Seita em massa. Cada Clã tem um papel diferente na Jyhad, e cada um persegue seu próprio objetivo. Permanente mesmo para além de outros, mantendo suas próprias leis fora das Seitas.

Os Assamitas

Os Assamitas (que se chamam os Filhos de Haqim) são um Clã de vampiros assassinos. Por muitos anos, eles agiram como assassinos independentes, contratados pelas Seitas (ou qualquer pessoa que lhes dê sangue) para assassinar alvos. De todos os independentes, os Assamitas são os mais temidos, tanto pelo seu papel como assassinos e por rumores de sua sede de sangue ancião.

Embora, tradicionalmente, tenham agido como assassinos mercenários, nas noites de hoje alguns dos Filhos de Haqim, questionam, se uma aliança com uma das Seitas não poderia ser mais benéfico para eles. Em última análise, no entanto, a maioria dos Assamitas seguem a vontade e as ordens do Alamut, o seu reduto ancestral, bem como as suas próprias leis internas, conhecidas coletivamente como as Leis de Haqim. O mais leal dos Assamitas acredita que os outros vampiros são uma praga que precisa ser exterminada, enquanto outros afirmam que é necessário o Membro ser julgado (e talvez morto) com base em seus próprios pecados, não apenas porque ele é um vampiro.

Para mais informações sobre os Assamitas, ver p. 48.

Os Giovanni

Os Giovanni são um Clã em vários sentidos — não só por compartilhar o sangue em comum, mas a maioria de seus novos abraços também vêm dos descendentes mortais dos outros membros do Clã. Os Necromantes são conhecidos por perseguir dois objetivos de aprendizagem — aprender os segredos dos mortos e adquirir poder mortal e riqueza — o que ajuda a seu Clã como um todo. Apenas alguns poucos anciões de confiança sabem que o seu fundador, Augustus Giovanni, pretende usar o conhecimento e o poder do Clã para destruir o Sudário que separa o reino dos mortos deste mundo.

Como tal, os Giovanni não tem qualquer necessidade de Seita. Eles sobreviveram nos últimos séculos por conta própria, eles não precisam de proteção contra os mortais por meio de qualquer Máscara frágil. Eles têm sua própria família para atuar como aliados, recursos e aplicações

que os membros de uma Seita dariam a eles que não pudessem obter através de acordos, comércio e espionagem ocasional? Eles têm a promessa de que os impede de interferir nos assuntos da Camarilla (e vice-versa), mas no geral os Giovanni são extremamente auto-suficientes e ficam totalmente fora da autoridade das Seitas. Isso, combinado com seu domínio da Necromancia, faz com que muitos vampiros, fiquem muito tensos.

Para mais informações sobre o Giovanni, ver p.54.

Os Ravnos

Os Ravnos são mestres da ilusão, compelidos pelo seu sangue a entrar no vício. Sua lealdade primordial é para si mesmo, embora alguns considerem o seu Clã quase tão importante. Comparado com os outros Clãs independentes estão muito mal organizados: parcialmente devido a sua diáspora em todo o mundo, e em parte devido muito ao desejo de viajar que permeia os Ravnos. Eles viajam igualmente para cidades da Camarilla e Sabá, onde a maioria dos Príncipes e Arcebispos aprendem que é melhor deixá-los passar do que lidar com as dores de cabeça que são geradas ao tentar impedi-los de entrar.

Como tal, os Ravnos são completamente indiferentes à política das Seitas, ou mesmo a política de qualquer tipo. Muitos observadores externos consideraram os Ravnos caóticos demais para ter algum impacto significativo sobre a Jyhad como um todo – os Ravnos balançam a cabeça e continuam fazendo o que querem. O Clã acredita que um dia o fundador do Clã irá despertar e destruir todos os outros Antediluvianos. Até esse dia, eles vagam sem fidelidade, e não vêem razão para mudar.

Para mais informações sobre os Ravnos, ver p.62.

Os Seguidores de Set

Os Seguidores de Set têm diferentes razões para se recusar a participar de uma Seita. Eles se consideram parte de algo muito mais antigo do que qualquer Camarilla ou Sabá, e descartam a idéia de que as metas estabelecidas desde a antiguidade devem ser rejeitadas pelo simples fato de alguns vampiros começarem a chamar-se por um novo nome alguns séculos atrás. Eles afirmam que a sua fé remonta ao início da civilização, e que essa confiança antiga é muito mais importante do que política.

Isso não significa que os Setitas não estão acima de jogar como um mercenário entre as Seitas. Suas vidas no Clã e as adorações em lugares secretos, isso lhes dá acesso a favores obscuros e uma riqueza de conhecimento que eles podem oferecer para qualquer vampiro disposto a pagar o preço certo. Muitos Membros sabem a armadilha que implica lidar com os Setitas, uma vez ou outra aparecem, jurando que vai ser a última vez. Cada favor negociado ou vício cumprido traz os Setitas um passo mais próximo de seu objetivo final: a ressurreição do próprio Set.

Para mais informações sobre Seguidores de Set, ver p. 64.

A Visão de Quem está de Fora

A Camarilla

Eles estão claramente tramando algo. Um filete de fim "independente" os Membros se juntando a Torre de Marfim, mas também muitos fazem como querem, sem leis ou sociedade para contê-los. Eles não podem se sustentar por conta própria, mas eles são poderosos o suficiente para alterar o equilíbrio das coisas.

O Sabá

Esses Clãs afirmam que estão livres? Besteira. Eles são tanto os bonecos dos Antediluvianos como da Camarilla. Ninguém pode tentar matar um Giovanni em sua mansão ou um Setita em seu templo, mas quando o mundo acabar, vão cair como todos os outros.

Os Anarquistas

Esses caras conseguem. Podem ficar fora da Jyhad, fazer seus próprios planos, e as pessoas os ouvem. Isso é o homem, a liberdade. Pena que eu não posso confiar em qualquer um desses filhos da puta, tanto quanto posso derrubá-los.

Assamita

Os filhos de Haqim, conhecidos como Assamitas para o resto dos Membros, são uma faca silenciosa no escuro, uma ordem de assassinos sanguinários e participam das guerras secretas dos mortos-vivos, operando como assassinos de aluguel. Fora do alcance das Seitas, os Assamitas são verdadeiros independentes e mercenários, locados por quem pode pagar o seu preço de sangue sem o controle e vontade do Príncipe ou Prisci. Quando o alvo percebe que está sendo caçado por um Assamita, muitas vezes é tarde demais. É desnecessário dizer, isso faz com que os Assamitas sejam ao mesmo tempo temidos e desprezados por muitos dos outros Clãs.

Na verdade, os Assamitas são mais do que simples bandidos e assassinos. Deles é um complexo, mas insular Clã baseado em três princípios o da sabedoria, feitiçaria e diablerie. A maioria dos Assamitas que encontram outros vampiros são membros da casta guerreira, no entanto, a sociedade dos Membros pintou todos eles com o mesmo pincel. Por sua vez, os assassinos nada fizeram para acabar com este mal-entendido. Se ajuda-os a adquirir contratos e obstrui a real natureza do seu Clã, melhor para eles.

Há muito tempo atrás, os Assamitas foram pegos pelo calcanhar por uma poderosa maldição com a intenção de conter a sua sede de sangue, lançada pelos Tremere a mando da Camarilla. Eles não podem provar a vitae de vampiros sem causar-lhes mal. Em sua contínua busca para reduzir a sua Geração e trazer-lhes mais próximos de sua figura santa, Haqim (que alguns estudiosos de fora afirmam ser da Segunda Geração, enquanto outros insistem que ele era um juiz nomeado pelos outros Antediluvianos), os Assamitas devem refinar o sangue dos Membros em uma solução alquímica. Se não fosse por esse jugo místico, os Assamitas certamente desencadeariam uma cruzada profana de diablerie.

Apelido: Assassinos

Seita: Para a maior parte, Assamitas tendem a ser independentes, permitindo que as Seitas contrate-os para operar em seus próprios termos. Dito isto, alguns Assamitas acreditam que uma aliança com a Camarilla ou o Sabá permitiria que o Clã inteiro fique mais forte.

Aparência: Os Assamitas mais velhos muitas vezes vêm de culturas do Oriente Médio e Norte da África, embora mais e mais jovens Assamitas vêm de uma ampla região demográfica. Em ambientes tradicionais, os Assamitas preferem traje adequado ao costume religioso ou Clã. Quando em público, no entanto, Assamitas vestem o que é de costume local, permitindo-lhes cumprir os seus contratos sem que ninguém perceba algo errado. A pele

do Assamita fica mais escura com a idade (ao contrário de outros vampiros, cuja pele fica mais pálida); Assamitas particularmente antigos são negros como ébano.

Refúgio: Assamitas, geralmente, têm refúgios comunitários com outros de sua célula local, estruturas remotas que permitem que os assassinos assistam ao domínio de uma distância maior. Estes refúgios são geralmente bem equipados, mas não tão abundantes e todo o lugar não pode ser movido em curto prazo. Assamitas solitários também tendem a manter esconderijos pessoais de natureza muito mais humilde, pois eles precisam de um lugar que não chame atenção.

Antecedentes: Aqueles Abraçados no Clã Assamita tendem a cair em dois tipos distintos: O "provinciano" os membros do Clã ajustam-se independentemente de qual seja sua localidade, e pode se misturar perfeitamente com as pessoas ao seu redor. Os alto perfil "jet-setters" transcendem culturas, amparados pela sua capacidade de lidar com os desafios interpessoais e intelectuais.

Criação de Personagem: Atributos Físicos tendem a ser primários, alguns Assamitas favorecem os Atributos Sociais para ajudá-los a se aproximar de suas presas. Talentos e Perícias são igualmente bem vistos, mas Conhecimentos podem ajudar o sábio Assamita em um aperto. Poucos Assassinos cultivam extensos Antecedentes, especializam-se em um conjunto de Disciplinas que aumentam sua competência. Os Assamitas mais talentosos Seguem a única Trilha da Sabedoria do Clã, e aqueles que muitas vezes não medem esforços para manter suas Virtudes e Humanidade.

Disciplinas do Clã: Rapidez, Ofuscação, Quietus

Fraquezas: Devido à maldição do sangue Tremere, se um Assamita consumir o sangue de outro Membro, ele sofre um nível automático de dano letal não absorvível por ponto de sangue drenado. Tentativas de Diablerie resultam em dano agravado automático, um nível de saúde por ponto de Força de Vontade permanente que a vítima possuir; O pretenso diablerista não ganha nenhum benefício (incluindo a redução da Geração), se ele sobreviver ao processo. Além disso, Assamitas devem dizimar alguns dos lucros dos seus contratos para seus senhores ou superiores (geralmente cerca de 10 por cento de todas as suas receitas).

Organização: Uma insular, forma de organização hierárquica é muito do costume Assamita. "O Velho da Montanha" — o assassino mestre que faz o seu refúgio na montanha fortaleza de Alamut — é a autoridade máxima, e o Clã acata as ordens que descem a eles com uma mistura de reverência e terror. As células individuais e locais de Assamitas conhecidos como *falaqi* frequentemente têm licença para agir com autonomia, mas "vira-casacas" Contra a causa superior são raros.

Estereótipos

Brujah: *Onde são flagrante, são sutis. E é por isso que eles são um Clã quebrado e estão em ascensão.*

Gangrel: *Quando a lâmina os morde profundamente, morrem tão facilmente como todos os outros Membros.*

Giovanni: *Eles valorizam a sua independência como nós, mas desperdiçam-na em deboche profano.*

Lasombra: *Por toda a pose deles, são rápidos para pagar os nossos preços e contratar nossas facas.*

Malkaviano: *A parábola do escorpião e do sapo, que desempenha os papéis de ambas as criaturas condenadas.*

Nosferatu: *Mas seu desespero para serem incluídos na sociedade e os evitar, fariam deles puissant rafiq.*

Ravnos: *Faça-se conhecer a eles e eles vão reconhecer o seu lugar.*

Seguidores de Set: *A humildade diante de Deus é em si mesmo divina, mas certamente não humildade perante ao seu deus imundo.*

Toreador: *Nós matamos para honrar o nosso Deus. Eles matam para vingar um comentário espirituoso.*

Tremere: *Possuir o poder de Salomão não os faz mais sábios para ele, e a vingança será nossa.*

Tzimisce: *Eles suportam velhos rancores contra nós; nos encontramos com um olhar desconfiado.*

Ventrue: *Abutres a rodear o cadáver de uma nobreza a muito esquecida.*

Caitiff: *Toda cultura deve ter sua cabra de Judas.*

Camarilla: *Uma torre construída em Babel por Ícaro.*

Sabá: *Eles profanam o que é sagrado e fingem que é uma glória eminente.*

Anarquistas: *Os mais sábios das tribos – porque sabem quando admitir que não sabem.*

Citação: *O seu sangue é um anátema para mim, mas o ato de derramá-lo me aproxima de Haqim.*

BRUJAH

O legado dos Brujah é de uma grandeza calma marcada por sua própria natureza ardente. Deles era a glória da antiga Cartago, mas a traição Ventrue na Roma antiga trouxe o sonho ao fim. Desde então, os Brujah convivem com o rancor.

Hoje à noite, os Brujah são rebeldes e provocadores, balançando, bastões, arruaceiros e agentes da mudança em uma sociedade muito debilitada pelo imobilismo. Como rebeldes, é sua natureza desafiar o status quo — embora às vezes, sem oposição adequada, eles personificam o status quo. Ele funciona bem, porque há sempre um Brujah de sangue quente à espera nos bastidores para derrubar um companheiro de Clã que tem crescido muito confortável no papel de um rebelde que se tornou ditador.

Mais do que qualquer outro Clã, os Brujah ainda sentem as chamas das paixões que os inspiraram, como os mortais. O Clã Brujah ama uma causa e é rápido para agir em um discurso emocionante, a acusação de injustiça, ou um chamado às armas. Essa conexão com paixão pode ser uma bênção, mas a inspiração também pode ceder à loucura e a fome da besta.

Nenhum príncipe sábio vira as costas para o Brujah, é raro o Brujah que se permitiria ser manipulado ou alcovitado. Um Brujah é seu próprio mestre, em primeiro lugar, são aqueles que trazem para si uma tarefa terrível. Um Brujah que pensa que a extremidade da vara está ficando curta vai rasgar um inimigo em fitas de primeira e talvez lembre de perguntar depois, não importa se ele é um Primogênito ou uma autoridade mortal.

Alguns historiadores afirmam que Membros Brujah têm apostado sua antiga traição em um papel de agitadores contra a própria ordem que ajudam a sustentar. Outros afirmam que os Brujah têm se submetido muito que à vontade de mesma ordem, sendo pouco mais do que oposição leal impotente. A maioria Brujah não se importo de qualquer forma, contanto que alguém precisa de um bom burro-retrocesso e eles podem ser os únicos a entregar.

Apelido: Ralé

Seita: Com toda rebelião, o Clã Brujah em geral, se considera membro da Camarilla. A jovem Ralé, por vez, tende para a selvageria

do Sabá, mas os anciões afirmam que a Torre de Marfim fornece uma boa estrutura contra raiva.

Aparência: Muitos Brujah usam estilos afetados e maneirismos que refletem uma atitude de rebelião. Cabelo multicolorido, cabeças raspadas, pregos, rebites, arte de fetiche, e camisas com slogans arrojados podem recorrer em um Brujah. Embora nem todos Brujah usam o "uniforme", a turba muitas vezes gosta de adornar-se com roupas destinadas a provocar. Alguns jovens Brujah preferem dispositivos móveis como seus instrumentos de resistência, e podem provocar um tumulto com um toque numa tela.

Refúgio: Brujah podem sentir-se em casa numa cidade, mas eles raramente desenvolvem esse laço para com um local. Assim, em determinado momento, um Brujah, provavelmente, tem uma meia dúzia ou mais de esconderijos, casas seguras, e apartamentos disponíveis. Estes são muitas vezes pobres e mal conservados até o Brujah precisar deles. Refúgios Brujah também podem ter mortais que seguem a ideologia Brujah, ou o culto da personalidade. Isso funciona muito bem: Nunca é de mais ter uma peça de reposição em caso de emergência.

Antecedentes: Como criaturas de paixão, muitas vezes Brujah Abraçam sem realmente pensar muito sobre isso, e suas crias tendem a ser muito díspares. Às vezes, a Ralé Abraça aqueles que compartilham uma visão semelhante ou o entusiasmo por uma causa como o pai. Outras vezes, eles infligem o abraço naqueles de ideologia oposta, ofendendo ao rival com vampirismo como punição.

Criação de Personagem: Os Brujah são geralmente — mas não exclusivamente — atraídos por mortais com personalidades violentas ou incontroláveis. Suas Naturezas e Comportamentos são muitas vezes semelhantes, como malícia têm pouco uso para Brujah. Eles inclinam-se para os Atributos físicos, depois Social e Mental aproximadamente iguais. Muitos se beneficiam de Perícias e Talentos, mas a maioria respeita os saberes que os tornam mais do que apenas bandidos. Contatos, Aliados e Rebanho são Antecedentes comuns.

Disciplinas do Clã: Rapidez, Potência, Presença

Fraqueza: As mesmas paixões que inspiram a grandeza Brujah ou depravação, se não forem controladas, pode enviá-los em raivas incandescentes: As dificuldades de testes para resistir ou orientar um frenesi (p. 298) são duas acima do normal. Além disso, um Brujah nunca pode gastar Força de Vontade para evitar o frenesi, embora ele possa gastar um ponto de Força de Vontade para terminar um frenesi que já começou.

Organização: Ascensão e queda certas causas na moda Brujah, mas alguns do mais efetivo são aqueles que se dizem idealistas e iconoclastas. Iconoclastas querem descer a porrada, enquanto idealistas apreciam resolver seus problemas por meio da teoria. Estes últimos escutam um pouco as raízes clássicas do Brujah como os reis-filósofos, e a maioria dos idealistas estão entre os Brujah ancillae e ou anciões.

Estereótipos

Assamita: *Rápido, invisível, fanático, e eles querem beber o meu sangue porra? Soa como um bom exemplo para fazer aos outros.*

Gangrel: *Muito respeito, contanto que nós concordemos que é mútuo.*

Giovanni: *Se você tem que lidar com um destes dagos desagradáveis, você já perdeu.*

Lasombra: No habla *Ventrue com um chapéu diferente.*

Malkaviano: *Confiança de um? Não. Encontrar um terreno comum com um? Talvez.*

Nosferatu: *É melhor ter um merda dizendo-lhe sobre alguém do que o contrário, que seja legal.*

Ravnos: *Eu aposto que eu posso jogar um mais longe do que você pode.*

Seguidores de Set: *A maçã não cai longe da árvore, a árvore deveria ter sido cortada há muito tempo.*

Toreador: *Se você pode pegar um, veja se vai se surpreender. Eles podem também ser bons para alguma coisa.*

Tremere: *Se uma dessas bruxas começa a olhar para você de modo estranho, é melhor esperar que você pode chegar perto dele antes que seu sangue pegue fogo.*

Tzimisce: *Morcegos velhos fedorentos com garras, onde o seu lixo, costumava ficar. Mas pelo menos eles são geralmente honestos.*

Ventrue: *Se despeça, ao encontrarem esse cara.*

Caitiff: *Ensine-lhes algo e talvez eles retribuam o favor.*

Camarilla: *Eles funciomam principalmente quando esmurram na direção certa.*

Sabá: *Dar sua alma para o diabo faz de você um servo, você se fode.*

Anarquistas: *Pegue o ônibus e vamos destruir o novo Príncipe babaca juntos.*

Citação: *Eu vou lhe dar uma vantagem. Você é a tartaruga e eu sou a lebre — irritada, a lebre fode-o-mundo com as contas a acertar e a própria sede como o diabo.*

Gangrel

Um brilho de olhos vermelhos na escuridão, o cheiro almiscarado de um predador, um flash de presas, o som de carne rasgando: Essa é a marca da presença Gangrel. Mais do que qualquer outro Clã, os Gangrel se assemelham aos animais associados com as lendas de vampiros: Morcegos, lobos e outras criaturas das trevas. De fato, os Forasteiros podem desenvolver a habilidade de transformar-se nestas e outras formas mais primitivas.

Gangrel também têm outras características em comum com os animais. Muitos evitam as construções elaboradas sociais de ambos Membros e mortais. Um certo número deles prefere se mover sozinho ou como membro de um pequeno grupo ou círculos sociais. A maioria são agresivos e, quando pressionados, ferozes. E quando o Gangrel sucumbe às depredações da Besta, adquirem algum resquício de características do reino animal.

Como um Clã, os Gangrel são cautelosos e distantes. A maioria prefere passar as suas noites perseguindo presas ou levando vida selvagem nos telhados e cuidando de decretos principescos ou fazendo lobby para reconhecimento do domínio. Eles têm uma relação tensa com a sociedade de vampiros, e Forasteiros estão entre os mais frequentes para se transformar em Anarquistas ou Autarcas. Em algumas localidades, o Gangrel, coletivamente, abandonou a participação em qualquer Seita — na medida em que o Gangrel realmente faz alguma coisa coletivamente.

A Jyhad parece ser menos pronunciada entre os Gangrel do que entre outros Clãs, e os Forasteiros tem pouca consideração para o eterno conflito. As diferenças entre os Gangrel mais frequentemente caem ao longo da linha de domínio e os direitos de alimentação que eles fazem na desconfiança geracional, e as coisas que dizem respeito aos jovens Forasteiros são questões de preocupação do ancillae Gangrel e até anciões. Ainda assim, seria duramente pressionado a considerar a relação entre os Gangrel das gerações amigáveis, exceto nas situações isoladas senhor-cria. A Besta numca crê em quem leva o seu sustento.

Apelido: Forasteiros

Seita: O Gangrel, pelo menos nominalmente pertencem a Camarilla, mas o Clã sempre teve uma vocação para rejeitar a participação em qualquer Seita. Eles afirmam que jogos políticos e estruturas sociais não acresentam nada para o Gangrel primitivo.

Aparência: Apresentação pessoal muitas vezes não é um item de prioridades na lista de muitos Gangrel, a aparência de um Gangrel é muitas vezes mais uma questão de circunstância do que de decisão ativa. A fraqueza do Clã pode contribuir muito com sua aparência, assim como uma não-vida estendida nos locais onde eles fazem o seu Refúgio,

geralmente limitados de conveniências modernas.

Refúgio: O covil Gangrel onde muitas vezes eles podem, refugiar-se quando o sol ameaça nascer. Aqueles que mantêm refúgios permanentes, muitas vezes se inclinam para o básico: Tudo a partir de uma caverna a um beco coberto para uma invasão ilegal pode servir como um refúgio Gangrel, geralmente pouco demarcando como qualquer tipo de território pessoal (até que seja tarde demais para o intruso infeliz).

Antecedentes: Os senhor Gangrel cria como procura a presa: após longas caçadas durante a qual a futura criança nem sequer sabe que está sendo seguida. Criar um jovem significa a partilha de recursos limitados, de modo que cada relacionamento é único e significativo para o senhor e a criança. Forasteiros Abraçam porque escolhem um indivíduo, não por capricho ou imprudência. Aqueles que tem essa atenção são resistentes, física ou emocionalmente.

Criação de Personagem: Suficiência é a marca Gangrel, e muitos têm arquétipos de personalidade forasteira ou solitária. Atributos Físicos são de longe mais frequentes, assim como os Talentos com um punhado de Perícias e Conhecimentos. Muitos Gangrel focam em Disciplinas, em vez de Antecedentes, preferindo confiar em si mesmos mais do que nos outros. O Gangrel quase nunca tem Recursos significativos, Influência ou Lacaios.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Fortitude, Metamorfose

Fraqueza: Cada vez que um Gangrel entra em frenesi, ele adquire uma característica animal temporária (que pode substituir uma já existente e temporária). Um pedaço de pele, um torpor breve após a alimentação, ou nervosismo em torno de multidões — tudo isso pode estragar um Forasteiro após um frenesi. Características adquiridas em frenesis Gangrel não precisam ser apenas físicas – elas podem ser comportamentais também. Os jogadores em conjunto com o Narrador devem determinar o novo traço animal adquirido (se o frenesi envolveu o impulso de luta ou fuga, pode ser relevante). Com o tempo, ou em uma situação excepcional, uma característica animal particular pode tornar-se permanente, com o próximo frenesi adicionando um novo recurso. Uma boa orientação é exigir que cada traço frenesi-adquirido tenha algum efeito fundamentado em termos do sistema (como a redução temporária de pontos de atributos sociais ou uma perda permanente da Humanidade), embora alguns Narradores podem permitir apenas traços que podem moldar a história.

Organização: Grupos Regionais de Gangrel ocasionalmente reúnem-se em convocações que chamam de influências étnicas e culturais. Estes são assuntos informais, voltados mais para o compartilhamento de informações e folia do que avançar qualquer planejamento convincente. Além desses encontros raros, quase toda a organização Gangrel é muito local onde existe, a partir de pares de senhores-e-crianças através de grupos terríveis centrados em torno de um Forasteiro realizado.

Estereótipos

Assamita: *Retire a cabeça do desgraçado ele vai morrer.*

Brujah: *Eu não chamaria o que temos de "confiança". Mas temos a compreensão de termos inimigo em comum.*

Giovanni: *Eu tento fazer disso um hábito para não continuar a falar com as coisas uma vez que eu as matei.*

Lasombra: *Eu não tenho medo do escuro, então é melhor você ter algo mais debaixo daquela capa.*

Malkaviano: *Dez litros de besteira numa jarra de um litro.*

Nosferatu: *Quando ficar nervoso, dê o fora de lá.*

Ravnos: *Se começar a chamar-lhe de irmão, use suas garras e faça seu ponto. É a única maneira que vai aprender.*

Seguidores de Set: *Se cheira a carniça, eu não quero fazer parte disso.*

Toreador: *Suponha que eles querem algo de você quando eles descem ao seu nível.*

Tremere: *lute ou fuja com os grayfaces. Escolha com cuidado.*

Tzimisce: *Quando eu vejo através de uma carcaça comida por vermes, eu sou inteligente o suficiente para saber que está podre.*

Ventrue: *Se você gosta de responder a um mestre, você pode fazer pior... mas não muito.*

Caitiff: *A menos que aguente o peso, precisa de mais uma boca para alimentar?*

Camarilla: *Qualquer porta em uma tempestade, eu acho.*

Sabá: *Auto-hipócritas lixo evangélico.*

Anarquistas: *Quase. Eles quase conseguiram.*

Citação: *Este não é lugar para você, e é tarde demais para voltar atrás. Corra, homenzinho.*

Giovanni

Conseguiram destaque durante o Renascimento veneziano, a família Giovanni construiu sua fortuna na ascensão da classe média e nos lucros dos bancários e no pronto comércio mediterrânico (e no empreendimento criminoso que veio com ele). No entanto, com a ascensão da família veio a arrogância, como seus *chefes de família* buscavam cada vez mais o poder, e com essa arrogância veio o horror. Com o poder terreno em seu ápice, Augustus Giovanni virou-se para as artes de controlar os mortos, e ao fazê-lo, ganhou o abraço de um Antediluviano esquecido. Com um conclave de conspiradores, os Giovanni mergulharam em um Clã hoje perdido no esquecimento e construiram seu próprio legado cadavérico.

Desde as primeiras noites, os Giovanni não tiveram limites em suas ambições, apesar da oposição dos Membros de fora do Clã e uma reputação mais que merecida de "Membros Demônios". Eles estudaram artes proibidas, tornando-se formidáveis na *necromancia* que permitiu-lhes poder sobre os espíritos dos que partiram, a degeneração seguiu o rastro de rituais imundos. Nestas noites, o Giovanni é conhecido pela natureza insular do Clã e pelas práticas incestuosas que os povoam. Algumas famílias fora e facções cair sob o auspícios dos Giovanni, mas a grande maioria dos Clãs vem da família mortal degradada. A família continua a ser bem sucedida, apesar de todos os seus pecados horríveis, e tem acumulado uma vasta riqueza através do crime, política, e os segredos dos mortos que os mantém em sua posição de opulência degradada no ramo familiar regional.

Em vista do público, o Giovanni faz um grande show de humildade e respeito. Parte deste gentileza é um hábito de séculos, ainda em vigor a partir de quando os outros Clãs caçavam Necromantes usurpadores (e para preservar a neutralidade duramente conquistada do conflito entre Camarilla e Sabá). Outra parte é a luva de veludo escondendo o punho de ferro de sua natureza, notável para forçar fantasmas, mentes e corpos iguais para que se curvem à suas necessidades. Para fazer o Giovanni contar isso, Príncipes e Arcebispos ficam devendo muitos favores, que qualquer pessoa com algo a oferecer pode ganhar o seu patrocínio.

Para a maior parte, os Giovanni participam pouco da Jyhad, perseguem a sua própria meta de cultivar a riqueza e construir uma base de poder nas terras além do véu da morte. Forasteiros raramente compreendem os objetivos dos Necromantes, mas apenas o mais confiável Giovanni sabe que o Clã quer mergulhar o mundo em um estado onde os mortos se misturam aos vivos. E com seu domínio da Necromancia, o Giovanni seria posicionado para governar tudo.

Apelido: Os Necromantes

Aparência: Externamente, os Giovanni vestem-se com sutileza e gosto. Grande parte do Clã vem da família de origem mortal, e não é só compleições de azeitona italiana, mas alguma quantidade de características herdadas da família. Aqueles fora da imediata família muitas vezes aparecem "de um tipo", e no traje tradicional de sua Região.

Refúgio: A riqueza da família do Giovanni é evidente em

seus refúgios, que podem assumir a forma de casas ou propriedades de luxo. Os Necromantes, muitas vezes têm valores investidos em seus refúgios, tais como galerias de arte ou exposições de jóias. Muitos Giovanni também mantém refúgios secundários, onde podem ter criptas necromânticas elaboradas ou apenas apartamentos onde eles podem ficar sozinhos, se necessário.

Antecedentes: Giovanni do ramo principal da família geralmente gastam uma certa quantidade de tempo como vampiro em uma prática conhecida como o Beijo Proxy. Durante este tempo, os Membros-a-ser aprendem sobre a realidade traiçoeira e ciúmes da família de vampiros. Ele aprende a ambição e uma dose saudável de duplicidade, além da história familiar e dos costumes. Giovanni raramente enxergam o mundo exterior em seus próprios termos, durante o período do Beijo Proxy, e muitas vezes tornam-se insulares e alienados, enquanto ao mesmo tempo, ansiosos para se destacar entre os vampiros da família.

Criação de Personagem: Vampiros Giovanni muitas vezes têm saída, Comportamentos profissionais que escondem Natureza desagradável, deformada na sua educação. Atributos Sociais ou Mentais são geralmente primários, embora alguns dos "soldados" da família preferem Atributos Físicos. A ênfase também geralmente cai em Conhecimentos primários ou Talentos, dependendo da tendência. A divisão no Clã vê aqueles que favorecem a praticidade de Antecedentes (particularmente aqueles ligados à riqueza e influência exercida) divergem daqueles que preferem a pujança proibida de Disciplinas. Poucos Giovanni poderiam ser descritos como balanceados.

Disciplinas do Clã: Dominação, Necromancia, Potência

Fraquezas: O Beijo de um vampiro Giovanni causa uma dor excruciante em Fontes mortais que o recebem. Se o Giovanni não é cuidadoso, sua fonte pode morrer de choque e de agonia antes de ser totalmente sugada. Quando um Giovanni se alimenta de um mortal, impõem duas vezes mais danos que o beijo de outro vampiro iria infligir. Por exemplo, se um Giovanni leva um ponto de sangue a partir de uma fonte mortal, a vítima sofreria dois níveis de vitalidade de danos. Como resultado, eles tendem a utilizar bancos de sangue e outros meios de alimentação que não lutem tanto.

Organização: Como poucos outros Clãs, os Necromantes têm uma organização de cima para baixo, onde a política é feita por um progenitor do Clã (supostamente) ainda ativo, Augustus. A família mantém um enorme palácio conhecido como o Mausoléu em Veneza, onde tanto os Anciões e filhotes dançam aos caprichos de seus ventriloquistas antigos. A estrutura do Clã é familiar, com as complicações adicionais que oferecem degeneração e vampirismo. Incesto, culto aos ancestrais, necrofilia, cultos de culpa, e relacionamentos bizarros em que pais e avós são crias de sua própria emissão de fazer um lamaçal do Clã e da família, e fratura muitos Giovanni muito antes de se tornarem Membros.

Estereótipos

Assamita: *Cuidado, pois todo o dinheiro do mundo ainda não pode comprar uma passagem de volta do túmulo.*

Brujah: *Aliados ou inimigos baratas irascíveis.*

Gangrel: *Deixe-os ter a sua lama e miséria.*

Lasombra: *Como nós, eles estão com um pé no mundo temporal e um pé no ocultismo.*

Malkaviano: *Uma vez que se desfazem em pó, eles não têm que sofrer mais com sua loucura.*

Nosferatu: *Homens mortos contam contos, e os ratos de esgoto tem tantos contos para contar.*

Ravnos: *O vampiro tem sempre que fazer com o seu destino o que quiser, e é assim que quer gastá-lo?*

Seguidores de Set: *Relíquias perigosas iludidos por uma idéia primitiva do que se encontra além do Sudário.*

Toreador: *Como é trágico Membros desesperadamente amedrontados com o que realmente são.*

Tremere: *Nós não consagramos a história que nos fez o que somos, então por que eles?*

Tzimisce: *O verme de festas em sua própria carne deve, eventualmente, morrer de fome.*

Ventrue: *Eles muitas vezes se esquecem que Maquiavel trabalhava na esteira dos Bórgias e dos Médicis.*

Caitiff: *Sem saber as suas origens, o que eles poderiam atingir?*

Camarilla e Sabá: *Deixe-os ter a sua guerra sem fim, para enriquecermos com a venda de cada lado ao que precisam para continuar o esforço.*

Anarquistas: *Até que construiram algo duradouro de importação, é a mais feia das irmãs.*

Citação: *Você não compreende a situação, se você acha que é importante para mim viva.*

LASOMBRA

Para a mente de um Lasombra, é melhor reinar no inferno do que servir no céu. Medo, delírio, o poder de determinar se um outro vive ou morre: Estão na raiz do poder que o Lasombra admira. Considerando que outros vampiros tentam em vão conter a Besta ou entregar-se totalmente a ela, o Lasombra vence a Besta em sua apresentação, invocá-a quando lhes convém, mas a deixa presa quando querem governar a si mesmo.

É com todas essas predileções que nasce o estilo dos Lasombra é uma "nobreza obscura", uma aristocracia noturna que escolheu uma supremacia dos cainitas ao invés de mais veneração à Mascara.

Sua relação de ideias como a redenção e a salvação são cínicos na melhor das hipóteses, e grande parte da pompa que a perspectiva do Clã pré-Sabá forma permanece apenas com um senso de ironia ou um aberto humor negro. A opulência e rituais da Igreja e da aristocracia permanecem caros aos Lasombra, no entanto, o Clã foi fundamental não só na criação de muitos rituais do Sabá, mas também nas instituições que os mantêm mergulhados no caos a cada noite.

Se eles se vêem como instrumentos de Deus ou como párias de sua criação, o Lasombra acredita que têm o dever (sobre a Seita, Clã, bando, ou mesmo apenas em si), e a obrigação de suas responsabilidades lhes dá um senso de propósito. Mesmo um cabeça-de-pá Lasombra pode considerar-se uma posição acima do resto, um número surpreendente da massa Lasombra Abraça sobreviventes, talvez devido à intervenção de seus senhores.

Enquanto a noite pertence a todos os Membros, os Lasombra são verdadeiramente nascidos da escuridão, na medida em que seu nome de Clã, revela sua ligação com a sombra. Deles é a Disciplina Tenebrosidade, e que lhes permite manipular o material da sombra e da escuridão, e até mesmo ir além da escuridão do mundo físico para o abismo que está além.

Apelido: Guardiões (como em "meu irmão ...")

Seita: O Sabá seria muito diferente sem a influência do Lasombra, e eles continuam o seu Clã mais proeminente. O Lasombra jovem muitas vezes fazem iniciações auspiciosas no Sabá como Ducti ou sacerdote, levando os seus companheiros através de uma cobrança para a luta ou demonstram domínio da Besta.

Aparência: Os Lasombra são frequentemente atraentes. Seja através de origem espanhola, italiana, árabe e associado com Clã, ou devido ao mais cosmopolita dos antecedentes modernos, os Guardiões são uma figura marcante. Seu modo de vestir é muitas vezes conservador ou religioso, com base em anos de cerimônia e rituais fiéis. Raro é o Lasombra que não pode, pelo menos, manipular as sombras para afetar uma entrada dramática ou pose enigmática.

Refúgio: A obrigação de sua liderança leva muitos jovens Lasombra a manter refúgio comunal com outros membros

de seu bloco. Guardiões mais ricos e aqueles que são anteriores à Seita, muitas vezes mantém os seus próprios refúgios, desde suítes em coberturas sinistras ou se alastram pelas vilas do Velho Mundo.

Antecedentes: Potenciais Senhores do Clã Lasombra procuram tanto erudição quanto ambição em suas potenciais crias. Como muitos Lasombra vêm de origens profissionais, exibem enviados e até mesmo personalidade agressiva. Qualidade aos olhos de seus senhores Lasombra que assumem esses novatos, e os Guardiões não hesitam em abater suas fileiras de crias, falhas preguiçosas, ou grosseiras.

Criação de Personagem: Lasombra muitas vezes têm Natureza e Comportamento diferentes. Atributos Mentais ou Sociais têm a mesma probabilidade de ser primário. Atributos tendem a ser poucos e especializados, mostrando perícia individual. Guardiões cultivam Antecedentes de todos os tipos de forma semelhante em pequenas quantidades (inicialmente), para melhor diversificar-se.

Disciplinas do Clã: Dominação, Tenebrosidade, Potência

Fraquezas: Os vampiros Lasombra não têm reflexos. Seja num espelho, num copo de água, sobre uma superfície polida, ou no retrovisor de um táxi, a imagem do guardião não reflete.

Organização: Para o Lasombra, as noites de alta aristocracia nunca desapareceram, e os títulos e escritórios que um espectador moderno pode associar com a história, ainda carrega um grande peso entre os Guardiões. Um complexo sistema de patrocínio, orientação e linhagem caracteriza o Clã, similar aos tribunais e igrejas dos séculos passados. Crias se beneficiam muito de Senhores estimados e vice-versa, enquanto atos que conferem status para Seita ou para o Clã podem também elevar seus pares para um Lasombra, desde que ele associe seu sucesso com seus companheiros.

Estereótipos

Assamita: *Eles acreditam ser os leões, mas apenas possuem as formas de chacais.*

Brujah: *Filhotes petulantes em uma raiva sobre sua própria perda das regras a partir de uma profecia auto-realizável.*

Gangrel: *Toda sociedade precisa de seus animais de carga.*

Giovanni: *Sua corrupção interna se manifesta em todas as suas ações.*

Malkaviano: *O tolo não janta à mesa com os senhores.*

Nosferatu: *Eles são mártires, não monstros, e seus rostos são os estigmas que devem suportar.*

Ravnos: *Corrupção, adequada apenas a partir quando faz um exemplo.*

Seguidores de Set: *Ponto muito profundo na escuridão, serpente, e você deve achar que ele tem os meios para ferir.*

Toreador: *Uma rosa arrancada de seu jardim continua linda não por muito tempo antes que ela se desfaz em pó.*

Tremere: *Eles reverenciam apenas a si mesmos, e eles colherão uma recompensa justa para o sacrilégio que praticam.*

Tzimisce: *Embora possamos compartilhar um objetivo comum, um assassinato de corvos é sempre um mau presságio.*

Ventrue: *Um esforço tão equivocado, usar o cetro dos reis só para esconder-se dos seus vassalos.*

Caitiff: *Senhores geraram bastardos, e estão escondidos como as suas marcas de vergonha.*

Camarilla: *Quem gostaria de morar em um castelo que fecha suas portas por medo de camponeses rebeldes?*

Sabá: *Imperfeito, e, portanto, necessita cada vez mais de investimentos.*

Anarquistas: *Eles nunca devem ser iguais - é o suficiente para que eles pensem que são.*

Citação: *Empunhar as sombras é uma extensão do controle da escuridão em que estamos todos abraçados.*

Malkaviano

O Clã Malkaviano é condenado duas vezes: Uma vez pela maldição de ser vampiro e novamente pela confusão que perturba seus corações e mentes. Após o Abraço, todos os Malkavianos são afligidos com a insanidade insuportável que fratura sua visão para todas as noites vindouras, fazendo dela uma não-vida de loucura. Alguns consideram isso uma forma de visão oracular, enquanto outros simplesmente os consideram perigosos.

Não se engane: A loucura Malkaviana é um fenômeno doloroso, alienante, mas, ocasionalmente, oferece rajadas de visão ou perspectiva até então desconhecida aos Lunáticos. Loucura para os Malkavianos pode assumir a forma de qualquer forma clínica de insanidade ou pode ser uma hiperacuidade de outros sentidos que não sabem que têm, um titereiro sobrenatural puxando as cordas do Malkaviano, ou uma sensação de que o Malkaviano está de alguma forma à frente da meta evolutiva. Um Malkaviano pode acreditar ser uma ideia dada a outra forma física ou um avatar de algum conceito do Mundo das Trevas que ainda tem que encontrar. Ele pode ser um psicopata voraz incessante, ou pode ser um indivíduo na maior parte lúcido às vezes catatônico rendido por medo de um cataclisma cósmico iminente.

A sua estabilidade precária torna difícil para os outros Membros (ou, de fato, as fontes com as quais eles podem se encontrar) interagir com Malkavianos. O Clã às vezes se entregam em elaboradas, aterrorizantes, e perigosas "brincadeiras" que fazem muito pouco para torná-los benquistos a outros vampiros. Estes incidentes são nominalmente destinados a educar o alvo, mas a lição muitas vezes pode ser perdida entre o difícil progresso da segurança do vampiro e à incapacidade de analisar a lógica interna do Malkaviano. Brincadeiras comuns poderiam ser a substituição da porta de um refúgio Toreador por uma guilhotina ou redistribuir a riqueza de um ancião Brujah enquanto ele está em Elísio, ou pode assumir a forma de dar informação a um caçador local onde os Nosferatu se reúnem. Membros temem e se ressentem da palavra "brincadeira" quase tanto quanto o fazem os Lunáticos.

Apelido: Lunáticos

Seita: Em seus momentos de lucidez, os Malkavianos oferecem suas perspectivas pouco ortodoxas e defesa do Diabo para a Camarilla, oferecendo suas visões e percepções únicas para cortar as teias do engano. Príncipes e Primogênitos toleram os Lunáticos em graus variados, mas o Clã como um todo sempre foi um defensor da Torre de Marfim.

Aparência: Enquanto Malkavianos podem vir de qualquer cultura, a loucura após o Abraço tende a levá-los a extremos de auto-apresentação. Malkavianos podem aparecer descabelados, feridos ou simplesmente sujos. Eles poderiam ainda estar vestindo as mesmas roupas da noite de seu abraço ou eles podem ter roubado roupas de uma lavanderia ou uma loja de departamento durante um ataque de confusão ou fuga. Claro, Malkavianos são tão

suscetíveis a serem meticulosos e exigentes em aparência, tentando obsessivamente parecer mais normal possível.

Refúgio: Consistência é rara entre os Malkavianos. Simplesmente, eles estabelecem refúgios onde eles pensam que podem e onde podem recordar. Um número significativo de Malkavianos, literalmente não tem casa, passam cada noite, onde a exaustão ou os raios do sol os deixar. Outros podem ter permanentemente a suíte presidencial de um hotel luxuoso, uma ocupação em lugares remotos, a dispensa de uma cadeia do condado, ou um armário de vassouras em um marco histórico.

Antecedentes: Os Malkavianos Abraçam com todo o capricho que é de se supor partir deles. Crias lunáticas vêm de todos os estratos econômicos e culturais, embora a maioria tenha algum tipo de estória sorte-rígida ou negra e secreta por trás deles e provocaram seu pai a tomar nota. Malkavianos realmente danificados e que desconhecem os significados de suas ações não podem mesmo estar cientes que eles têm gerado crias, o que torna muito difícil para esses refugos, entrar na sociedade dos Membros, muitos dos quais acabam entre os Caitiff.

Criação de Personagem: Conceitos e arquétipos solitário, estranho, divergente prevalecem entre os Malkavianos, como ter Atributos Mentais (um louco Social-primário ocasional ou Físico-primário num maníaco que se esconde entre as fileiras). Talentos e Conhecimentos são provavelmente mais populares entre os Malkavianos. Antecedentes tendem a ser amplos e rasos ou poucos e profundos, o que representa a maneira pela qual os Malkavianos carambolam através da não-vida. Virtudes, Humanidade e Linhas frequentemente caem rapidamente, e geralmente na sequência Força de Vontade fazendo o mesmo.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Demência, Ofuscação

Fraquezas: Todos os membros do Clã Malkaviano sofrem de uma perturbação permanente incurável. Eles podem adquirir e se recuperar de outros distúrbios, e podem gastar Força de Vontade para amenizar efeitos da perturbação de uma cena, mas nunca se recupera de seu desarranjo original.

Organização: O boato é mais difundido que a verdade com relação à organização Malkaviana, e qualquer número de contos angustiantes descrevem a função do Clã. Alguns dizem que os Lunáticos compartilham uma consciência colméia, outros afirmam que esta, é de fato a consciência de Malkav progenitor do Clã. Outros ainda afirmam que uma rede de loucura coloca todos os Malkavianos em contato um com o outro e é a causa de sua insanidade incapacitante. Nada mais, Malkavianos provam ser inescrutáveis e misteriosa. Uma noite, cada um deles delira quando vêem um ao outro, enquanto na noite seguinte, todos eles convergem ao mesmo tempo ao refúgio do Xerife e o acusam de abrigar os espiões Sabá. Quem pode dizer que é a "doença de informação" ou costume da viagem de Clã entre eles?

Estereótipos

Assamita: *Há algo lisonjeiro no que eles estão fazendo. Como eu sou um pedacinho do seu Deus.*

Brujah: *Você não pode esconder seus chifres, diabo-homem.*

Gangrel: *Pregue a cauda sobre o OW, OW, OW, FODA!*

Giovanni: *Cinzas, cinzas, nós todos caímos, e volta para cima, e dança com fantasmas.*

Lasombra: *A hiena nunca vai optar por ser uma hiena, eu acho.*

Nosferatu: *Eu sonhei que caçava-os em suas tocas escuras, úmidas, e é o que cada um de nós pode se tornar, se não formos cuidadosos.*

Ravnos: *Parece diferente, dependendo se eu fechar a minha esquerda ou meu olho direito.*

Seguidores de Set: *Caminhando para o oeste, eles devem atender ao sol antes de afundar.*

Toreador: *Constituído das peças do povo que eles prejudicaram. Cada vez que eles se alimentam eles se tornam um pouco menos.*

Tremere: *Se você pode esfregar as cartas acima de suas testas, eles vão parar em suas trilhas.*

Tzimisce: *Eu tentei polvilhar sal na cauda de um e ele mordeu minha mão.*

Ventrue: *Eu vou fazer de você um colete bem novo, meu imperador.*

Caitiff: *Eu não fiz isso.*

Camarilla: *Quando tudo que você faz é olhar para trás, você nunca perceberá que a porta a frente de vocês está fechada.*

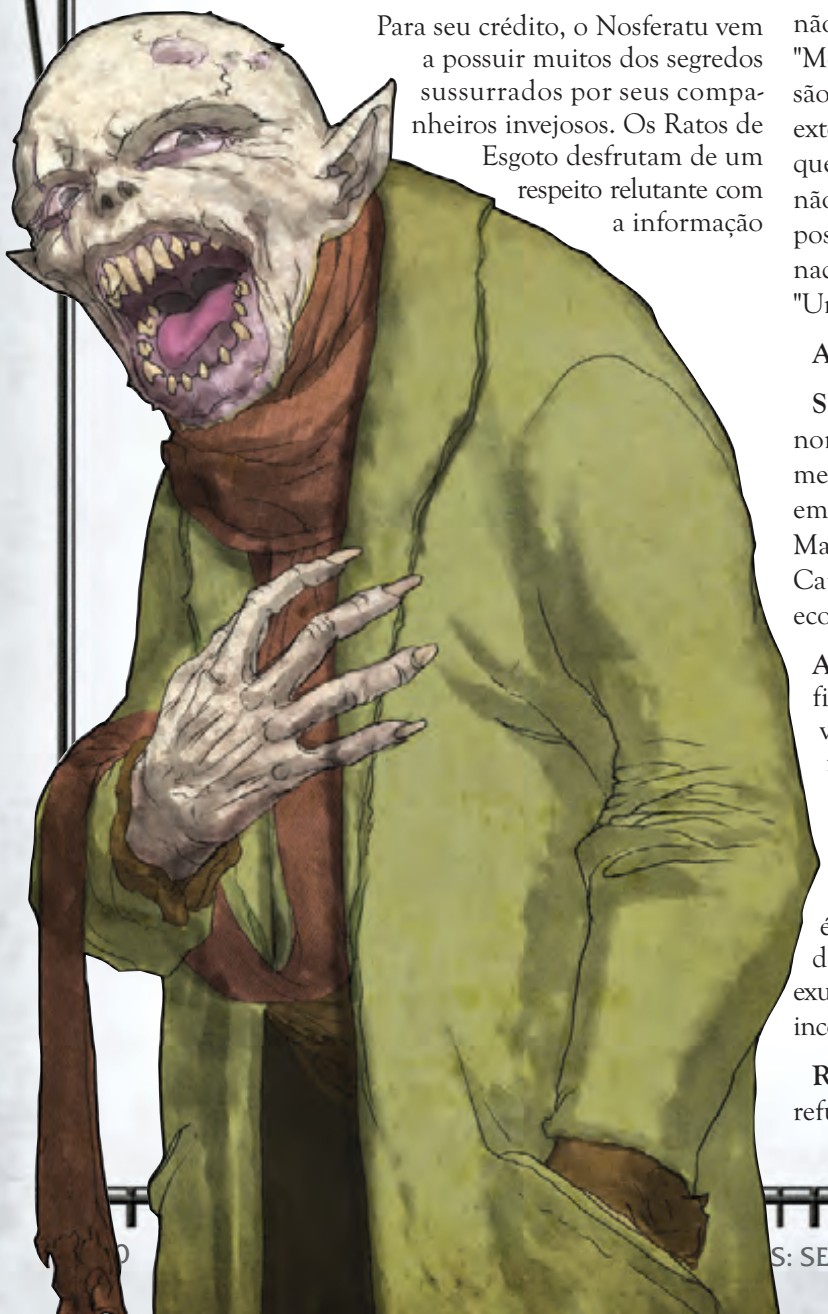
Sabá: *Eles têm a resposta, mas eles não entendem o enigma em si.*

Anarquistas: *Todos os do Sabá, virão; trarão ouro e incenso.*

Citação: *Eu estava tentando transformar água em vinho. De onde diabos todo este sangue veio? Oh, bem — resíduos não, não quero.*

NOSFERATU

Aqueles que duvidam que o Abraço é uma maldição precisa olhar mais distante que o Nosferatu. Deformados pela marca de Caim, os membros do Clã Nosferatu são distorcidos pelo Abraço em monstros terríveis. Como tal, se escondem, mantendo-se nas sombras, o que muitas vezes desperta a ira e zombaria de outros Membros por sua aparência de pesadelo. Ainda outros ficam tão apavorados ou revoltados com os Nosferatu que estes Membros têm deformado a interação social um pouco em tudo.



Para seu crédito, o Nosferatu vem a possuir muitos dos segredos sussurrados por seus companheiros invejosos. Os Ratos de Esgoto desfrutam de um respeito relutante com a informação dos corretores da Família, dada a sua perspicácia sobrenatural em furtividade e o fato de que muitos Membros preferirem os ignorar do que reconhecê-los. Nosferatu Sábios exploram isso para tudo o que venha a valer, transformando a hipocrisia dos outros vampiros em seu próprio lucro. Em geral, a condição Nosferatu é solitária e alienante. Como eles reagem a Maldição de Caim varia de acordo com suas perspectivas e resistência mental, mas é difícil ser um objeto de repulsa absoluta e não deixá-la formar uma disposição em direção a um "Membro" de alguma forma. Alguns dos Ratos de Esgoto são cruéis, marcados no interior como eles estão no exterior, enquanto outros são trágicos, criaturas miseráveis que foram amaldiçoadas com status de estranhos eternos não por escolha própria. Alguns dos Ratos de Esgoto, se posicionam como profetas ou mesmo avatares dos Condenados, incorporando fisicamente o enigma assustador, "Uma besta eu sou, para que a Besta não torne-me."

Apelido: Ratos de esgoto

Seita: O Clã Nosferatu pertence, pelo menos nominalmente à Camarilla, embora muitos de seus membros se tornem Autarcas ou apoiem os Anarquistas, em vez de navegar no labirinto social vicioso da Torre de Marfim. Alguns até afirmam que os Nosferatu precisam da Camarilla, porque sem ela não têm compradores para sua economia de segredos.

Aparência: A maior parte dos Nosferatu são horríveis fisicamente, e as inquietantes deformações são incontáveis. Nenhum Nosferatu tem duas malformações exatamente iguais, o Clã é um show de horror com membros embaralhados, presas salientes, semblante infernal, espinhas de serpentina, rostos arruinados, apêndices espasmódicos, e até mesmo recursos que não costumam ser vistos na linhagem mortal da qual o Nosferatu é atraído. Os ratos de esgoto por vezes escondem essas deformações sob vestes disformes e trapos, mas alguns exultam com essa presença provocando desconforto, e não se incomodam em disfarça-las. Podem ainda salientá-las.

Refúgio: Membros Nosferatu muitas vezes fazem seus refúgios longe do desprezo e despeito de outros vampiros.

Eles constroem tocas nos esgotos sugeridas pelo seu apelido ou eles esculpem um extenso ninho-pesadelo na torre de uma igreja condenada, Ratos de Esgoto valorizam segredos e distância dos rivais em seus refúgios. Nosferatu de meios mais humildes podem muito bem se arrumar em um cortiço ou beco abandonado. Então, desde que seja longe de outros Membros, é um bom refúgio.

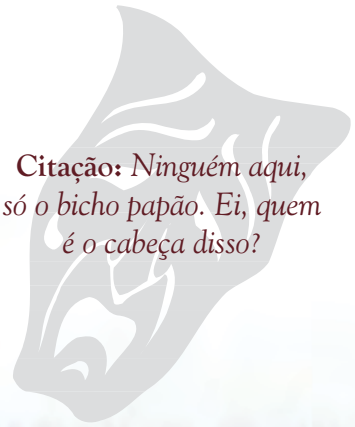
Antecedentes: Os Ratos de Esgoto em sua maioria se encaixam em uma das duas categorias. Alguns Nosferatu Abraçam o danificado, excluído, falho, ou vil, sentindo algum grau de parentesco com eles. Outros Abraçam acintosamente, arrastando o bonito ou privilegiado em um inferno imortal da desfiguração e monstruosidade.

Criação de Personagem: Muitos Nosferatu tem conceito solitário e forasteiro, Natureza e Comportamento. Eles favorecem Atributos Físicos e Mentais sobre os Sociais, e tendem a ser equilibrados em relação aos Talentos, Perícias e Conhecimento. Nosferatu preferem se especializar em vez de generalizar, Antecedentes, favorecem aqueles que carregam favores e informações como Aliados, Contatos, Mentor, e até um pouco de Influência.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Ofuscação, Potência

Fraquezas: Todo Nosferatu tem uma pontuação de zero em Aparência, e eles nunca podem melhorá-la. Transpor a ficha do personagem. Os testes de dados que usam o Atributo Aparência são naturalmente mais difíceis para estes Membros hediondos.

Organização: Ocasionalmente, um círculo de Nosferatu torna-se uma ninhada ou culto, muitas vezes em torno de um labirinto remoto. E podem expandir em grandes "reinos" de ratos de esgoto, que muitas vezes existem sem o conhecimento do Príncipe de um domínio ou Arcebispo. O Nosferatu estão entre os Membros mais propensos a compartilhar um refúgio comunal, se for apenas para proteção dos seus. Bem como, Nosferatu compartilham informações uns com os outros através de redes — seja digital, de ocultismo, pessoal, ou qualquer coisa menos definida — desafiando a compreensão de outros Membros.



Citação: *Ninguém aqui, só o bicho papão. Ei, quem é o cabeça disso?*

Estereótipos

Assamita: *Segredos para anistia parece ser um comércio justo.*

Brujah: *Emite uma chuva de faíscas. Aponte para longe do rosto. Aponte para algum cretino outra vez.*

Gangrel: *Temos alguns pontos em comum em sermos forasteiros, mas isso não significa que não deva ter cuidado com o que está a sua volta.*

Giovanni: *Nos esgotos vemos um monte de merda, mas nunca tanto como quando um Giovanni atravessa nosso caminho.*

Lasombra: *Eu tento me manter nas sombras, mas vou sair sob as luzes da rua quando sei que um destes desagradáveis tem o meu endereço.*

Malkaviano: *Vê o meu rosto? Isso é o que essas mentes maníacas parecem. Só que eles ainda sangram por dentro.*

Ravnos: *Vendedores de mentiras, eles fazem grandes bodes expiatórios, mas com certeza suportam o rancor.*

Seguidores de Set: *Eles querem nossa alma - até que eles normalmente entendam o fedor da alma de um Nosferatu.*

Toreador: *Venda-os sujeira em si e eles vão arranhar uns os olhos dos outros. É a única maneira de sair na frente com eles.*

Tremere: *Eles não são vampiros ainda, você sabia? Eles fizeram uma troca errada durante o dia e agora estão presos a isso.*

Tzimisce: *Eu pareço com esta causa,* tenho *que fazer estes filhos da puta* escolher. *Isso é como a natureza diz: "Mantenha distância. "*

Ventrue: *Alto e forte, até que eles precisem de você. Cobre dobrado quando eles vierem chamando. Eles podem pagar.*

Caitiff: *"Eu nunca conheci meu pai" Chore comigo um rio de merda.*

Camarilla: *Eu vou ser condenado, eles acham que suas reivindicações de domínio se estendem para os esgotos.*

Sabá: *Ou monumentalmente crédulos ou notas Bíblicas ímpias, de qualquer forma, é melhor quando eles estão em outro lugar.*

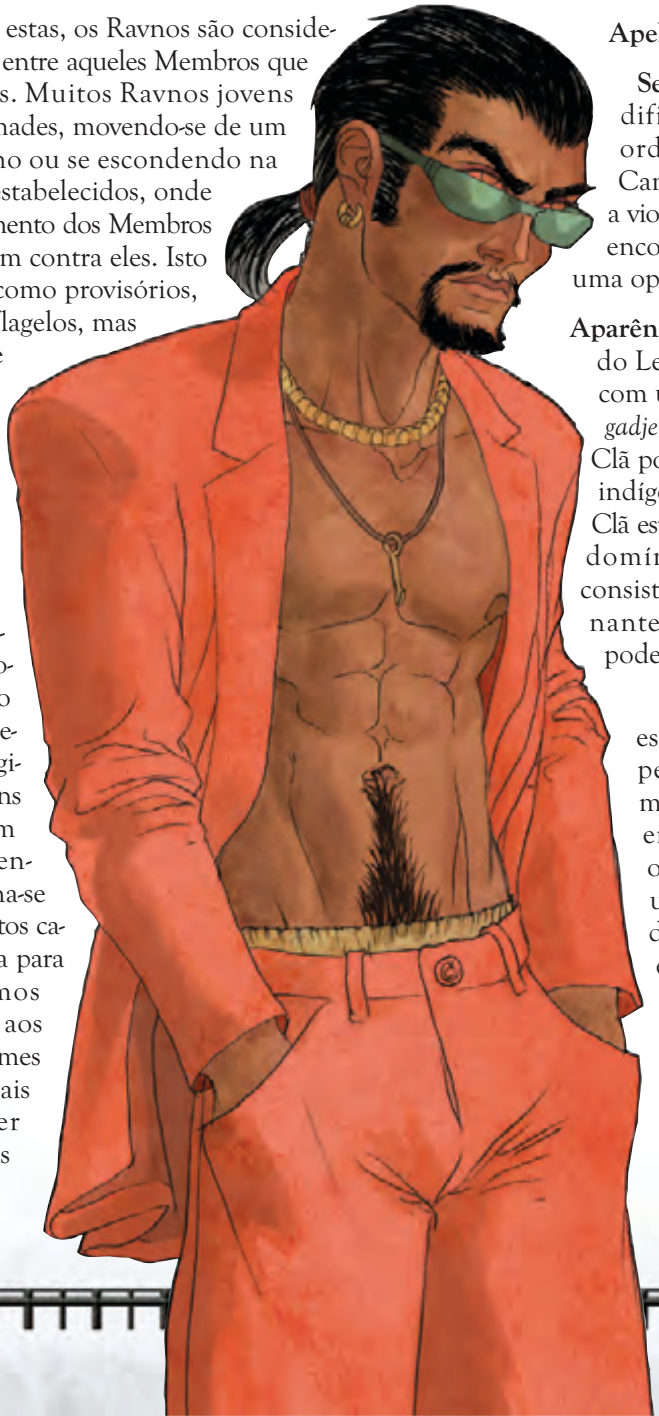
Anarquistas: *Claro, eu vou comprar o que você está vendendo. Por esta noite, pelo menos.*

Ravnos

Os Ravnos se movem como os rumores que os cercam. Eles são ladrões da noite, o *raksha* perseguido pelo vento, o pesadelo com muito medo de ser real. Se associado com o povo Romani da Europa ou *ghûl* ladrões de sepultura da Ásia Ocidental, a sociedade dos Membros sobrecarrega o Ravnos com preconceito de sujeira, impiedade e impureza.

Com reputação como estas, os Ravnos são considerados estranhos, mesmo entre aqueles Membros que não se aliaram as seitas. Muitos Ravnos jovens tendem a não-vidas nômades, movendo-se de um domínio para o próximo ou se escondendo na periferia de territórios estabelecidos, onde podem escapar do sentimento dos Membros locais quando se voltarem contra eles. Isto agrava a sua reputação como provisórios, ciganos, vagabundos e flagelos, mas os vampiros Ravnos se adaptam bem, prosperando em seu papel marginalizado. Na verdade, muitos optam por tornar-se os terrores vorazes que os Membros acreditam que sejam.

O Ravnos mais esclarecido segue uma ideologia do Clã inspirada no ciclo de reencarnações defendido por muitas religiões indianas. Entre alguns membros jovens e sem princípios do Clã, no entanto, essa filosofia torna-se uma propensão para certos caprichos ou uma desculpa para o caos. São estes últimos Membros que impõem aos Ravnos um tanto de nomes ruins, mas mesmo os mais devotos podem parecer bizarros para muitos vampiros.



Os Ravnos praticam uma disciplina única conhecida como Quimerismo que convence os seus inimigos a ver coisas que não existem. Quimerismo atrapalha muito e convence os Membros que o negócio para Ravnos é de mentiras e engodos, mas também pode vir a ser a salvação de um Enganador e aliviar os caprichos de uma não-vida errante.

Apelido: Enganadores

Seita: Clã Ravnos geralmente tem uma dificuldade em permanecer e acatar a ordem rigorosa de muitas cidades da Camarilla, e não tem amor natural para a violência do Sabá. Assim, os enganadores encontram-se independentes por falta de uma opção mais adequada.

Aparência: Jovens Ravnos muitas vezes vem do Leste com estoque Romani Europeu, com uma relativa escassez de "não-cigano" *gadje* nas fileiras. Quão pouco anciões do Clã podem durar se presume vir de origens indígenas ou Médio Oriente. Dado que o Clã está amplamente difundido e não detém domínio tradicional central, sem olhar consistente pode ser considerado predominante, e qualquer Membro mendicante pode ser de origem Ravnos.

Refúgio: Muitos Ravnos pegam a estrada em vez de estabelecer refúgios permanentes, residindo temporariamente entre comunidades itinerantes, em paradas de descanso na estrada, ou até mesmo em veículos. Quando um Enganador não finca raízes em um domínio, o seu refúgio permanente é muitas vezes longe do alto perfil de territórios Cainita. Refugiam-se em guetos étnicos, periferia industrial e geografia isolada são mais seguros e de fácil cultivo para os Ravnos.

Antecedentes: Os Ravnos são dispersos e suspeitos, e as crias que não têm a tendência de caminhar

em direção à auto-suficiência não dura muito. Em muitos casos, a vontade Ravnos é numca ter o pai, ou senhor companheiro e seguro, com pouca preocupação com o quão bem uma criança se sairá como vampiro. Ravnos raramente procuram crias ativas, em vez de desenhar aqueles cujos caminhos se cruzam em qualquer noite. Como tal, a reputação nômade de má sorte tende a seguir os Enganadores.

Criação de Personagem: Naturezas forasteiro e egoísta são comuns entre o Clã. Atributos Físicos e Sociais predominam, assim como Talentos e Perícias. Ravnos experientes desenvolvem uma gama de Antecedentes que podem dar-lhes uma vantagem quando estão em ação ou em apuros, como armazenar Recursos, Domínio defensável, e alguns Aliados ou Contatos.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Fortitude e Quimerismo

Fraqueza: A turbulenta história faz com que os Ravnos sejam escravos dos seus vícios. Cada Ravnos tem uma propensão para algum tipo de vício — a mentira, a crueldade, ou roubo, por exemplo. Quando apresentado com a oportunidade de se envolver em seu o vício, o Ravnos deve ceder a menos que seu jogador seja bem-sucedido em um teste de Autocontrole ou Instinto (dificuldade 6).

Organização: O Ravnos é um clã longínquo, com pouco para unifica-los e um reconhecimento que cada Enganador cuida de seus próprios interesses em primeiro lugar. Dito isso, Ravnos muitas vezes gostariam de fazer um grande show de camaradagem de Clã e ritual cultural, mesmo sabendo que as promessas feitas um ao outro são tão fugaz quanto o sussurrar do vento a noite. Enganadores tem sido conhecidos por se aliarem contra os inimigos comuns, como Príncipes tiranos ou a crueldade do Sabá, mas essas alianças rapidamente desaparecem uma vez que a ameaça deixa de existir.

Citação: *O quê? Aqueles que não são ossos. São sinos de vento. tudo vai ficar bem. Relaxe.*

Estereótipos

Assamita: *Metade do tempo, acho que tem um monte de merda, acho que os outros vampiros pensam, "Todos A-rabs olham igual "e confundem-nos com estes idiotas.*

Brujah: *Você pode entrar em um monte de problemas se um desses sanguessugas imaginar que você fez alguma coisa horrivelmente errada quando tudo o que estava fazendo era verificar sua namorada.*

Gangrel: *Eles sabem quão difícil é lá fora, e às vezes você pode até convencê-los a lhe dar uma pausa.*

Giovanni: *Gaudy, fútil, marcas fáceis. Claro, eles provavelmente também pensam isso sobre nós.*

Lasombra: *Nenhum policial de atitude a menos que esteja escondendo algo de que se envergonhar.*

Malkaviano: *Tenha cuidado. Você pode enganá-los ou você não pode, mas não consegue decidir qual deles é até que queira morder a isca ou perder as estribeiras.*

Nosferatu: *Dedure-os e você terá uma chance.*

Seguidores de Set: *Não há justiça. As pessoas pensam nós somos os demônios.*

Toreador: *Eles adoram ser enganados, mas odeiam quando alguém avisa que você esteve mentindo.*

Tremere: *Vá com cuidado ou estes idiotas vão beber sua alma e te culpar por isso.*

Tzimisce: *Nada de errado com esses caras que os prender em seus caixões e atear fogo não resolva.*

Ventrue: *Eu acho o que esses boketeiros realmente desfrutam sendo odiados por todos os outros. Quem mais poderia entrar na linha de fogo o tempo todo?*

Caitiff: *Os tempos difíceis fazem termos perigosos.*

Camarilla: *Todas as fantasias do mundo não significam que você não está roubando ou matando cada vez que você se alimenta, você fode os hipócritas.*

Sabá: *Eu já vi esse filme antes, e o fim é uma merda.*

Anarquistas: *Não são problema geralmente, a menos que comecem pedindo-lhe para votar ou dobrar o joelho. Uma vez que a revolução acabe e eles então se declaram imperadores, hora de pegar a estrada..*

Seguidores de Set

Vício, degradação, corrupção e desespero golpeiam o medo de muitos Membros que temem que a deles vai se tornar uma não-vida de ruína, mas para os Seguidores de Set, estas e outras são as ferramentas do comércio. Cafetões, traficantes e os sacerdotes, os Setitas atendem às necessidades dos desesperados, e as convertem para uma causa niilista ao fazê-lo. Se é necessário carne, dinheiro, drogas, ou segredos obscuros, os Seguidores de Set podem fornecer e quando fazem todas elas, acabam por garantir uma visita de retorno daqueles que os procuram.

Os Seguidores de Set são tanto uma religião ctônica como um Clã, embora a fé envolva o Clã. Sua mitologia é complexa e complicada, um panteão impenetrável do deus-monstro. No ápice deste culto está um sincretismo do Senhor egípcio do Submundo Set e grego hydra Typhon, tanto guardiães espirituais de lugares secretos como são os "libertadores" de outras almas. Para os de fora, esta é toda uma afetação blasfema religiosa, mas para Setitas religiosos, o culto e a causa são reais, e seu senhor escuro age a sua vontade através deles.

Desnecessário dizer, a política de desespero e o apaziguamento dos deuses maus colocam as Serpentes fora da sociedade dos Membros. Os Setitas lidam muito bem com isso. O vampiro pode muitas vezes se ver na necessidade de que os Seguidores de Set os abasteçam, e o "serviço" extra de segredos é um dos quais Setitas ficam felizes em fornecer — como um prêmio. Setitas oferecem um negócio do diabo, mas em seus próprios termos. Dessa forma, quando coletam sua dívida de sangue para alimentação e almas para o bucho da besta tifônica, todos os sacrifícios são dados de bom grado.

Apelido: Setitas, Serpentes

Seita: Externamente, nenhuma das Seitas terá os Seguidores de Set. Internamente, os Setitas às vezes se apresentam em termos de Seita e Clã. Eles não têm impulso real para adesão a qualquer uma, Camarilla ou Sabá, e os seus objetivos são diferentes das metas Anarquistas.

Aparência: Muitos Setitas anciões são oriundos do Norte Africano e etnias nativas do Mediterrâneo até o território histórico das Serpentes, mas eles Abraçam livremente entre os mortais das suas casas adotadas. Alguns templos Setitas antigos estão ligados a locais onde Serpentes "Egípcias" podem parecer fora do lugar, mas onde alguns aspectos da mitologia da serpente é presente, como na Mesoamérica ou até mesmo em localidades nórdicas distantes, e, assim, atraem a participação em populações locais. O cabelo vermelho é considerado uma marca da preferência de Set.

Refúgio: Onde seus templos escondidos supotaram, os Setitas fazem seus refúgios, individualmente ou em comunidade. Estes podem ter qualquer coisa de "Igrejas" como nunca antes ouviram denominações ou podem ser cultos definitivos que são mantidos para esconder as suas existências. As Serpentes misteriosas, por vezes, escondem refúgios individuais em locais onde outros Membros não vão com frequência, como bairros insulares étnicos, domínios abandonados, "a parte perigosa da cidade", e assim por diante. Alguns Setitas também refúgiam-se em lugares secretos e místicos que têm valor para o Clã, protegendo-os de forasteiros.

Antecedentes: Crias prospectivas para os Seguidores de Set, muitas vezes passam algum tempo envolvidas com um culto Setita, por isso, eles são doutrinados nos mistérios do Clã antes de se tornar um dos seus vampiros. Eles podem vir de qualquer origem cultural, embora muitos são estrangeiros, solitários, ou marginalizados pela sociedade, que muitas vezes é o que os levou, em primeiro lugar, aos frutos proibidos oferecidos pelo culto de Set.

Criação de Personagem: Senhores escolhem aqueles que demonstram talento em Atributos Mentais e Sociais, como o Clã precisa que seus proselitistas e os seus sacerdotes sejam carismáticos e de raciocínio rápido. Conhecimentos são quase sempre primários, embora Talentos podem ser as vezes, sobretudo entre as Serpentes envolvidas em relações com os outros. Setitas se concentram em Antecedentes que dão influência sobre os outros de forma sutil ou abertamente, fazendo dos Aliados, Contatos, Influência, Recursos e Lacaios às vezes populares.

Disciplinas do Clã: Ofuscação, Presença, Serpentis

Fraqueza: Dadas as suas origens na escuridão, as Serpentes reagem negativamente à luz brilhante: Adicione dois níveis de danos a saúde causados pela exposição à luz solar. Setitas também perdem um dado de parada de dados para as ações tomadas à luz do dia (holofotes da polícia, luzes de palco, chamas, etc.)

Organização: A organização Setita é mais local, com um templo único ou uma rede de cultos que representam a presença da serpente em uma cidade. Setitas nas cidades raramente planejam entre si, preferindo enfrentar as ameaças externas em unidade, em vez de o cismático auto-interesse das seitas. Sussurros persistem de um enorme templo dedicado a Set localizado em algum lugar na África, com um terrível Matusalém, que alega ser a cria do próprio Set. Se isso for verdade, então a maior meta do Clã provavelmente se origina aqui, mas os próprios Setitas permanecem em silêncio sobre o assunto.

Estereótipos

Assamita: *Eles não são tão diferentes de nós, e isso assusta o inferno deles.*

Brujah: *Poderíamos ter salvo sua preciosa Cartago, mas em seu orgulho, eles escolheram uma eternidade de extravagância e fracasso.*

Gangrel: *Não confunda o seu mau humor de selvageria nobre. Eles têm vícios, como qualquer outro.*

Giovanni: *Eles se distraem com os métodos e negligenciam seus objetivos.*

Lasombra: *Por trás de muitos sucessos os Lasombra tem uma dívida para com o templo.*

Malkaviano: *Eles fazem excelentes aliados, porque ninguém presta atenção neles, e no momento em que é devido a sua parte, tudo o que podem fazer é gaguejar.*

Nosferatu: *Forje uma relação e você vai encontrar-se sendo arrastado até um príncipe ou arcebispo com eles como testemunhas.*

Ravnos: *Desculpe-me, não levar o crédito. De você.*

Toreador: *Cha-ching.*

Tremere: *Um em cada cem percebe o que poderíamos fazer juntos. O resto são as suas próprias bundas.*

Tzimisce: *O Dragão não é a Serpente somente entre os Amaldiçoados.*

Ventrue: *Deixe-os odiar-nos publicamente, desde que continuem comprando.*

Caitiff: *Como se torna fácil pisar em cima de um converso.*

Camarilla: *A hipocrisia é grande para o negócio.*

Sabá: *Dê um passo a frente, dois passos para trás, ajuste o fogo auto, chute o próprio rabo. Trate a galinha.*

Anarquistas: *Um culto idealista de personalidade que às vezes tem êxito, apesar de si.*

Citação: *Eu sei o que você precisa.*

TOREADOR

Do ponto de vista Toreador, quando o sol se põe, a escuridão dá lugar a um mundo eterno e maravilhoso. Tudo está cheio de admiração e terror, política corrupta e glória sensual, o profundo e o profano, e uma tendência inegável ao sanguinário. Estes Membros são os Toreador, e eles passam a não-vida bem acomodados no prazer.

Claro que, para vampiros dessa disposição, é fácil tornar-se cansado e amargo. Mais do que os outros Clãs, os Toreador muitas vezes sucumbem ao tédio, ou lutam contra o enfado da imortalidade eventual imutável jogando em rivalidades. Um excesso de estimulação transforma-os em escravos das sensações que eles procuram. O mais degradante Toreador pode tornar-se o verdadeiro monstro, afundando-se a níveis inimagináveis de depravação, a fim de não sentir absolutamente nada.

Membros do Clã Toreador muitas vezes se envolvem muito no mundo dos mortais. Eles têm um número vasto de razões, quer desfrutando de proximidade com o ruborizar da vida, cultivando verdadeiros cultos de seguidores amorosos ou influentes e seguindo as tendências que a sua própria espécie, simultaneamente, zomba e venera. Ao ouvir o Toreador contar, eles são as musas de um mundo desesperadamente mortal, que inspiram através da sua beleza ou patrocínio.

A cultura Toreador é a mistura de sibaritas, diletantes, e visionários. Alguns Toreador, com ecos de paixão mortal, Abraçam amantes ou "projeto" de progênie que parecem contrariar cada costume Toreador. Estes ou não duram muito tempo ou inicia um grande destaque como subversivos e individualistas. Idéias, tendências e "a próxima grande coisa" se espalha pelo Clã, e outros Membros, muitas vezes olham para o Toreador como um guia. Os Degenerados sabem disso, e muitos se tornam Harpias, Príncipes e outras figuras-chave na sociedade vampírica.

Apelido: Degenerados

Seita: A Camarilla não teria sobrevivido as noites após a Revolta Anarquista sem a participação substancial do Toreador, e eles continuam entre os seus partidários mais fervorosos.

Aparência: São atraentes, quase até o fim, e de alguma forma, com a tradicional beleza de uma modelo de passarela ou o fascínio perigoso de algo mais predatório. Os Degenerados aumentam sua beleza física com senso de estilo pessoal, que pode assumir a forma de costura cara, avant-garde, street wear ou moda clássica projetada para enfatizar suas qualidades atraentes. Isto não quer dizer que Toreador feio não exista. Na verdade, aqueles dotados de beleza física, muitas vezes menor, tem que ir muito mais longe na sua escolha de apetrechos.

Refúgio: Os Degenerados não poupam nenhuma despesa ao apontar um de seus refúgios no luxo, muitas vezes com muitas obras de arte originais. É um ponto de orgulho entre os Toreador ter um refúgio (e, assim, memorável) convencional com confortos modernos, assim, muitos têm lofts e coberturas marcantes, enquanto que o mais ousado entre eles renova

ou reaproveita tudo, de aquários abandonados ou igrejas desconsagrada de jardins suspensos ou converções de armazém de galerias em vizinhança fashion-forward. Compartilhar um refúgio conjunto? Como *déclassé*.

Antecedentes: Muitos Toreador são oriundos da alta sociedade ou de Antecedentes "Boêmios". Na verdade, muitos deles próprios são artistas ou influentes entre a cena da arte local ou outras subculturas. Atores, cantores, músicos, escultores, poetas, dramaturgos, autores e folclóricos criativos de qualquer banda pode muito bem encontrar um lar no Clã, assim como aqueles que servem como patronos (ou viajantes em comitivas) desses tipos artísticos.

Criação de Personagem: Atributos Sociais são quase sempre primários, com um empate entre Talentos, Perícias e Conhecimentos, dependendo de como o Toreador diferenciar-se. Toreador também gosta de cultivar Antecedentes. Aliados, Contatos, Recursos, Domínio, Refúgio, Mentor, Recursos, Lacaios — todos estes têm grande valor entre os Toreador. O Toreador Sábio pode optar por desenvolver as suas Virtudes, a Humanidade, Trilha, ou Força de Vontade, porque com uma não-vida de degeneração, eles devem frequentemente atender ao feio negócio de trazer a Besta em seu calcanhar.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Rapidez, Presença

Fraqueza: Quando um Toreador experimenta algo verdadeiramente notável — uma pessoa, um *objet d'arte*, um nascer do sol bonito — o jogador deve fazer um teste de Autocontrole ou Instinto (dificuldade 6). A falha significa que o Membro se vê encantado com a experiência. O Toreador deslumbrado não pode agir durante o resto da cena além de comentar ou continua o seu envolvimento com o que quer que tenha atraído a sua atenção. Se a experiência não mais o afeta (se mover, for destruído, ou o que for apropriado para a situação), a captação termina. O Toreador arrebatado não pode sequer se defender se for atacado, apesar de, se ferido, lhe permite fazer um outro teste de Autocontrole ou Instinto.

Organização: O Clã Toreador é faccioso e paroquial em seus domínios locais, mas muito raramente em um nível que afeta o Clã em nível personalizado. O bomToreador (e alguns de fora do Clã), por vezes, usam o termo "artista" e "impostor", quando descreve o individuo Toreador, muitas vezes pejorativamente, para descrever se o Degenerado em questão é aquele que é visto como criativo ou simplesmente um seguidor de tendências estabelecidas, mas estas são certamente distinções informais.

Estereótipos

Assamita: *Encharcados de sangue bárbaro.*

Brujah: *Um incêndio pode ser inflamado, mas se o deixar só, pode destruir o que uma vez aqueceu.*

Gangrel: *A Bela e a Fera, só que sem a complicação da Beleza. Pena deles.*

Giovanni: *O que é mais oleoso: seu sorriso ou seu cabelo?*

Lasombra: *Se me parecesse com eles, eu me esconderia no escuro também.*

Malkaviano: *O tédio de tudo.*

Nosferatu: *Eles trazem um forte argumento para a marca de Caim ser uma doença.*

Ravnos: *Existem dois tipos dessas criaturas: Terrível e ausente.*

Seguidores de Set: *Raça de vermes em suas pegadas vis.*

Tremere: *Não são eles que deveriam voltar em abóboras à meia-noite?*

Tzimisce: *É um artista pobre, que culpa suas ferramentas, mas essa é a única resposta concebível aqui.*

Ventrue: *Por que os irmãos mais velhos sempre são corpulentos e valentões?*

Caitiff: *A pior espécie de peixe é o que alimenta a parte inferior.*

Camarilla: *Esta casa precisa de uma boa limpeza.*

Sabá: *Paixão tão maravilhosa desperdiçada em tal demência covarde.*

Anarquistas: *Apenas uma pequena escala não reconhece nenhum propósito maior do que ela.*

Citação: *Muito tempo depois de você morrer, ainda serei jovem, bonito e adorado por todos aqueles cuja vida eu tocar.*

TREMERE

Em noites perdidas a muito tempo para a passagem do tempo, o Tremere existiu, se fossem *outra coisa*. Os Tremere cedo, então fez um trato — ou feito um feitiço, ou qualquer número de outros métodos angustiantes atribuídos ao Clã — que mudou-os do que tinham sido para os vampiros de hoje à noite. Alguns afirmam que eles roubaram a Maldição de Caim a partir de um Antediluviano torpe, ou que inventaram a imperfeita imortalidade dos Membros, roubado vitae de outros vampiros. Tais origens misteriosas, que alguns descrevem como traiçoeira ou até mesmo blasfema, assombram os Tremere, os outros Clãs olham para eles com desconfiança e suspeita. A história — e, de fato, o legado moderno — do Tremere é um Clã marcado pela guerra, ressentimentos seculares, e a mancha de insalubres mistérios que deixou muito tempo sem solução.

Hoje à noite, o Clã Tremere é um Clã moldado pela sua prática de feitiçaria de sangue. Uma Disciplina flexível, Taumaturgia é fortemente entrincheirada dentro do Tremere, e mantêm refúgios de culto conhecidos como capelas para estudar os seu uso e partilhar segredos entre si. Para os Tremere, o sangue é tanto sustento e fonte de poder místico, pois eles se reúnem em suas casas-de-bruxas para aprofundar o seu conhecimento da vitae que é em tal ponto focada em suas não-vidas.

Além da prática de Taumaturgia em si, os Feiticeiros são conhecidos por sua hierarquia unida. Eles são oriundos do Velho Mundo, com uma base de poder com sede em Viena para que todos os membros do Clã respondam em algum grau. Embora possam ser um dos Clãs mais jovens — nos termos com que criaturas imortais como vampiros medem o tempo — eles são tão hábeis na Jyhad como qualquer outro Membro. Assolados por inimigos que os chamam de usurpadores e apoiados por aliados que podem ou não defender as alianças forçadas, os Tremere evoluíram para ser auto-suficientes. De fato, muitos os olham com cautela acham que eles possuem uma grande guarnição, com sua Disciplina flexível e a estrutura do Clã e da capela se protege, e se move contra os dois secreta e abertamente.

Apelido: Feiticeiros

Seita: O Clã Tremere se considera um dos pilares da Camarilla. Há rumores de que uma vez realizaram um ritual para todos aqueles erradicados do Clã não leais à Torre de Marfim (e, portanto, a hierarquia piramidal dos Tremere).

Aparência: Tremere costuma ter duas apresentações distintas: um aspecto tradicional e severo público e um semblante muito mais místico mais adequado para exercer as feitiçarias de sangue. Quando em público ou nos eventos de Membros, e os fatos favoreçam Tremere conservadores usam ternos e vestidos em tons suaves. Quando em suas capelas ou convocados por outros de seu Clã, eles geralmente preferem roupas decoradas com ocultismo sutil símbolos ou vestimenta com várias dobras e vários bolsos para seus ingredientes bizarros utilizados em rituais.

Refúgio: Muitos Tremere confiam em uma capela central do Clã que mantém nas cidades onde tem uma presença notável. Feiticeiros mais solitários desenvolvem refúgios particulares, com todas as armadilhas que se poderia esperar de um estudioso do oculto, partindo de bibliotecas para laboratórios alquímicos aos observatórios de varanda ao luar e até mesmo masmorras mais sinistras onde cobaias "sujeitos de pesquisa", de acordo com sangramento experimental controlado por estímulos Tremere.

Antecedentes: O Tremere desenhado a partir de uma união bastante limitada de acólitos potenciais. Aqueles que têm uma consciência do sobrenatural, que são levados a ter sucesso, que buscam respostas que os indivíduos menos curiosos iludem, mas que também têm a disciplina necessária para fazer bem e atender os ditames da hierarquia Tremere. Isso não quer dizer que os individualistas não têm espaço no Clã, mas sim, aqueles que seguem o seu próprio caminho podem muito bem se encontrar levado a uma capela — ou saudação ao sol, se seus interesses não se alinham com os da pirâmide.

Criação de Personagem: Atributos Mentais e Conhecimentos são proeminentes entre os Tremere. Muitos têm grande Coragem e Força de Vontade, mas falta um pouco de Consciência ou de Convicção. Eles muitas vezes favorecer Antecedentes que aumentam sua relação com o Clã, como Mentor, Status, e Lacaios (a quem um Feiticeiro realizado pode criar a partir de componentes inertes de outra forma).

Disciplinas do Clã: Auspícios, Dominação, Taumaturgia

Fraqueza: A dependência Tremere sobre o sangue é ainda mais pronunciada do que as de outros Membros. Leva apenas dois goles de sangue de outro vampiro para um Tremere contrair o laço de sangue ao invés dos três normais — conte a primeira vez como se o Tremere tomasse duas vezes. (Para mais informações sobre o laço de sangue, ver p. 286). Os anciões do Clã são bem conscientes disso, e procuram transmitir lealdade ao Clã, forçando todos os Feiticeiros novatos a beber do sangue (transubstanciado) dos sete anciões Tremere logo depois do abraço.

Organização: A marca do Clã Tremere é a "pirâmide", a rígida hierarquia que rege o Clã e torna-a mais organizada de todas as linhagens dos Membros. Com vários níveis de associações, facções internas, e círculos de mistério, a hierarquia Tremere apresenta uma face unificada para aqueles de fora do Clã, e é quase tão unificada nos bastidores. Ainda assim, a pirâmide inculca mais que sua cota de paranóia, pois ambos desonestos Feiticeiros e um ambiente competitivo do ocultismo acadêmico coloca cada acólito contra seus pares para a maior realização do Clã.

Citação: *Quando o mundo se recusa a dar, ele que se faz dono do mundo continua a poder tomar.*

Estereótipos

Assamita: *Eles mostram sinais de serem capazes de subverter nossos rituais, assim o tempo de tolerá-los expirou.*

Brujah: *Orgulho arrogante e uma falta de auto-disciplina tem abatido o Clã de guerreiros-poetas.*

Gangrel: *Eles têm uma alimentação simples, mas formidável. Felizmente, seu sangue é tão sensível para a mestria como o de todos os Membros.*

Giovanni: *Sua desajeitada compreensão dos caminhos secretos vão acorrenta-los em rituais vazios em vez de libertá-los para funcionar às suas vontades.*

Lasombra: *Uma linhagem uma vez consumada arrastada na lama por falta de associações.*

Malkaviano: *Uma vez que podem sintetizar a sua estocástica percepção, os Membros não terão mais a regato seu capricho perturbador.*

Nosferatu: *Aqueles involuntariamente colocados fora do sistema podem ser aliados frutíferos ou cúmplices.*

Ravnos: *Transtorno semeia suas próprias punições, mas eu estou feliz por acelerar os resultados.*

Seguidores de Set: *Buscamos os segredos do mundo e buscam os segredos em seus locais escuros. Quando muitos sabem, segredos não são mais segredos.*

Toreador: *A forma segue a função, o que torna o destaque em curso destes auto-adoradores, o quão desanimador é o enigma.*

Tzimisce: *Descasque e afaste a podridão e idolatria e tudo o que resta é a carcaça de palhaçada fora de moda.*

Ventrue: *César terá seu vencimento, e para o nosso beneficio, o seu amor de cegos lucra o poder verdadeiro.*

Caitiff: *Como Vesalius reuniu os seus cadáveres, assim como nós solicitamos voluntários na compreensão de nossas ciências.*

Camarilla: *A casa separada ainda oferece abrigo.*

Sabá: *Eles não entendem seus próprios fins, e condenam-se assim.*

Anarquistas: *Na ausência de estrutura autarca, rendimentos são apenas a brutalidade de menor afim.*

Tzimisce

A lua de sangue lança uma luz vermelha sobre a terra para além da floresta e alguns uivos terríveis de agonia na noite. O Tzimisce chamam estas terras de seu lar ancestral. Desde tempos imemoriais os Demônios foram os capitães e senhores dos domínios de grande parte da Europa Oriental. Mas o deles é um Clã, orgulhoso e egoísta para que a tradição vai somente até agora, apesar de suas origens aristocráticas. Na verdade, o Clã alega ter destruído seu Antediluviano, e a sequência desse acontecimento memorável, que ajudou a estabelecer as fundações do Sabá.

Tzimisce praticam uma Disciplina estranha conhecida como Vicissitude que lhes permite deformar pele e ossos de suas vítimas. Em muitos casos, refinam suas artes carnais, praticando em si mesmos, com a mesma frequência a usam sobre os seus lacaios e servos, os transformando seus boiardos e *szlachta* em servos monstruosos. Vicissitude em si é uma Disciplina muito mal compreendida, e muito é debatido sobre suas origens e ocasionalmente mergulha o Clã em ferozes rivalidades partidárias.

Clã Tzimisce é um Clã de extremos, e longas, noites frias passadas em castelos remotos viraram perspectivas de muitos Demônios, tanto dos de dentro quanto de fora. Místicos do Clã estudam uma filosofia de metamorfose, tentando descobrir o que está além do estado do vampirismo. Uma atitude estranha do secularismo espiritual caracteriza muitos Tzimisce. Jovens membros do Clã notam-se frequentemente destacados do papel histórico dos terríveis Demônios senhores que aqui chegaram, e se jogam totalmente em uma causa de sua própria escolha, seja como fanáticos do Sabá, horrores moldados, ou feiticeiros transcendentais *Koldun*.

Apelido: Demônios

Seita: Os Tzimisce são membros de longa data, mas em grande parte dedicados do Sabá. Eles foram fundamentais no princípio da seita, e continuam sendo um dos Clãs mais numerosos.

Aparência: Dada a sua capacidade de manipular sua aparência física com Vicissitude, o visual Tzimisce no entanto almeja, e muitas vezes consegue perturbar ou assustar. Alguns preferem modificações extremas e experimentações com seus corpos que os deixam uma aparência vagamente humanóide. Outros procuram redefinir e até transcender os limites de suas formas, reconstruindo-se nas imagens de anjos, monstros, pesadelos, e as coisas ainda menos reconhecíveis.

Refúgio: Os Tzimisce jovens são frequentemente sacerdotes do Sabá ou Ducti, e preferem manter

refúgios públicos com seus bandos. Eles incentivam o bando a viver em locais temíveis, como debaixo de um hospital ou necrotério, ou no retiro úmido de um mausoléu. Anciões do Clã, por vezes, têm participações ancestrais no Velho Mundo, e a imagem do vampiro na montanha escarpada em um castelo em ruínas deve muito aos senhores Tzimisce. Raramente estas participações antigas são mantidas para todos os padrões modernos de conforto, mas os senhores são estranhamente hospitaleiros para convidados (e são terrivelmente intolerantes aos penetras não convidados).

Antecedentes: Anciões Tzimisce, particularmente aqueles da nobreza que desembarcaram ainda no venerável antigo domínio, pode ter linhas de família a partir da qual eles Abraçam, ou eles podem restringir e gerar sua ocasional cria nas aldeias aterrorizadas que sofrem escravizadas sob suas propriedades. No Novo Mundo os jovens Tzimisce não são tão exigentes e são mais práticos. Na verdade, Muitos Tzimisce novatos são pouco mais do que tropas de choque, Abraçado e transportado para os limites de seus quadros para causar repulsa e se deleitam em derramamento de sangue até tombar.

Criação de Personagem: Poucos Tzimisce sabem moderar, e, assim, muitas vezes favorecem Atributos Físicos ou Mentais, geralmente com um traço extremamente elevado. Conhecimentos são geralmente favorecidos, embora Perícias sejam valorizadas também. Mentor, Aliados, Domínio e Lacaios são bastante apropriados para Tzimisce, como são refinadas — e quase superdesenvolvidas — as Disciplinas. Suas atitudes estranhas, muitas vezes os levam a seguir as Trilhas da Sabedoria. O horror a que muitos Tzimisce são frequentemente expostos, durante seus anos inexperientes, às vezes resultam em transtornos complicados.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Auspícios, Vicissitude

Fraquezas: Os Tzimisce são inextricavelmente ligados aos seus domínios de origem, e devem descansar na proximidade de pelo menos dois punhados de "terra natal" — terra de um lugar importante para ele quando mortal, tal como o solo de sua terra natal ou do cemitério onde passou pelo Abraço. Cada noite que passar sem essa conexão física com a sua terra, limita todas as jogadas de dados do Tzimisce pela metade, cumulativamente, até que tenha apenas um único dado para testar. A pena permanece até que ele descanse por um dia inteiro em meio à sua terra novamente.

Organização: Os Demônios são, em geral, desconfiados dos outros Membros, especialmente os outros de seu próprio Clã. Como organização, tais Tzimisce, como são, tem um grande respeito pela solidão. É contra a sua natureza serem, inclusivos e, portanto, eles têm trabalhado para o Sabá operar (embora isso seja menos difícil para os mais jovens Tzimisce, pelo menos, em perspectivas pouco modernas). Este também é um motivo chave para que muitos deles se comprometam em Trilhas da Sabedoria: Dar a sua finalidade xenofóbica, mas também para fornecer algum ponto de referência comum aos outros na Trilha.

Estereótipos

Assamita: *A raposa convence as galinhas a deixá-lo cuidar de seus preciosos ovos — delicioso!*

Brujah: *Eles mergulharam em ruína há milênios atrás e continuam a culpar os outros por seus próprios fracassos.*

Gangrel: *Eles comandam a força feroz, mas a empunham com pouco mais que uma vontade primitiva.*

Giovanni: *Esterco nos estábulos, grandalhão se babando.*

Lasombra: *Competente. Principalmente.*

Malkaviano: *É apropriado fazer abajures de seus restos mortais.*

Nosferatu: *Ah, os paradoxos maravilhosos, impregnados do lodo que ainda possuíam a sabedoria de se adaptar!*

Ravnos: *Eu vou ter trinta, apostou com o sol e colocou nas muralhas.*

Seguidores de Set: *Por que adorar deuses mortos quando um pode se tornar um deus?*

Toreador: *Tu não fará uma puta sofrer para viver.*

Tremere: *Eles são a gota de corrupção que jorra de uma gangrena fervente, só que não têm nenhum carisma.*

Ventrue: *Nós guerreamos por tanto tempo que lhes é devido um respeito relutante antes de extinguir o fogo do seu coração.*

Caitiff: *Como engraçado! Eu sempre achei que o termo para eles era "peças de reposição."*

Camarilla: *Quando os servos não acreditam em seus mestres, o reich perde a guerra.*

Sabá: *Nós jogamos o jogo com os peões — er, peças que nos são dadas.*

Anarquistas: *Há uma nobreza equivocada no que fazem, apesar de serem muito infantis para obter um bom aproveitamento.*

Citação: *Por que diabos você pensa que eu queria que você parasse de gritar? Eu acho os resultados muito mais melodiosos quando você cocede o seu medo.*

Ventrue

Ao longo da história, enquanto os outros Clãs esconderam-se sobre suas intrigas mesquinhas, os Ventrue têm preparado a favor de César, sussurrado no ouvido de Carlos Magno, financiaram a Era dos Descobrimentos, e até influenciou a política na Santa Sé. Deles é um legado de regência, desde calouros Ventrue em sua escalada até o topo para os mais poderosos anciões, cuja influência se estende por todo o mundo. Desde quando eles jogaram como criador de reis nas sombras do mundo mortal, há tempo eles têm sido o Clã dos Reis entre os Membros. Outros Clãs, é claro, encaram isso como insuportavelmente pomposo na melhor das hipóteses, na pior das hipóteses castigo tedioso. Alguém tem que levar, com certeza, mas por que sempre tem que haver algum Ventrue enfadonho, e auto-engrandecendo? Os Sangue Azul tentam suportar as críticas de seus menores com um senso de nobreza obrigada — sempre pesa na cabeça que usa a coroa — mas mesmo o mais generoso dos líderes dos Membros ocasionalmente vem a sucumbir à tirania e raiva sangrenta.

Nas noites modernas, os Ventrue são uma síntese do moderno com o antigo, muitas vezes em contraste gritante dentro do Clã entre eles próprios. Deles é o dinheiro da antiguidade, dos cofres subterrâneos de Creso, mas os seus jovens manipulam o mercado das bolsas e também influenciam moedas. Anciões podem comandar exércitos ou mesmo governos inteiros, enquanto novatos conjuram suas posses a partir de um site ou de aplicativo de smartphone. Mas para toda a sua riqueza, sua história distinta, e seu status entre os condenados, cada Ventrue ainda deve perseguir um recurso que torna a sociedade dos Membros igualitária: o precioso sangue.

Apelido: Sangue Azul

Seita: Ao ouvir o Ventrue falar sobre, a própria idéia da Camarilla se originou com eles. Cada um dos outros Clãs perceberam que era uma proposição de valor inestimável se reunirem à sua bandeira.

Aparência: A roupa favorita do Ventrue conservador é a apresentação reservada, a menos que eles estejam fazendo um ponto sobre o poder ou dinheiro. Príncipes Ventrue podem muito bem usar um colar ou transportar um cetro como símbolo do seu cargo, enquanto jovens Sangue Azul exibem sua própria realização através de ternos, gravatas, vestidos e acessórios que são facilmente ignorados, singularmente, mas somam um efeito impressionante no geral. Se um Ventrue tem muito é um fio de cabelo fora do lugar, por ter que passar a noite toda correndo da Sociedade de Leopoldo e exigindo a retirada da ameaça Sabá.

Refúgio: Um refúgio Ventrue exibe tanto seu grande poder (lê-se: riqueza) e gostos distintos. Opulência, grandiosa, mesmo barroca — estes podem ser todos aplicados em um refúgio Ventrue. Eles evitam exibições vistosas de outros Membros, e seu estilo tende menos para o avant-garde do que para o clássico e tradicional. Para os de Sangue Azul, um refúgio

bem-mantido é uma extensão de si mesmo, e alguém para vê-lo em menos de um estado impecável implica fraqueza, distração, ou até mesmo loucura.

Antecedentes: Qualquer um que tenha "feito algo de si mesmo" pode atrair a atenção do Ventrue, que julgam suas crias com base em sua importância e sucesso antes mesmo de começar a prepará-los para o Abraço. Socialites, família endinheirada e *prodígios* corporativos, líderes militares, e até mesmo recém-chegados não testados que mostram ser uma grande promessa, são muito valorizados entre os de Sangue Azul.

Criação de Personagem: Os Ventrue geralmente têm arquétipos de personalidade de direção ou de saída. Os membros do Clã Ventrue favorecem Atributos Sociais e Mentais, mas qualquer categoria de Habilidade pode ser primária, refletindo uma estrada pessoal de especialidade. Antecedentes são muitos e profundos para os Ventrue, como quase todos os Sangue Azul que possuem uma certa quantidade de Recursos, Status e Rebanho (principalmente o último, dada a fraqueza do Clã). Os anciões em particular cultivam refúgios invejáveis e Domínios extensos.

Disciplinas do Clã: Dominação, Fortitude, Presença

Fraquezas: Os Ventrue têm gosto rarefeito, e encontram apenas um tipo específico de sangue mortal agradável e vital para eles. Quando um jogador cria um personagem Ventrue, ele deve decidir com o Narrador o tipo específico em ternos de sangue do personagem, e esta escolha é permanente. Sangue de outros tipos (até de animais) simplesmente oferecidos ao vampiro não aumentam os pontos de sangue, não importa o quanto ele consuma — ele simplesmente vomita-o de volta. Este paladar refinado pode ser muito reduzido ou muito amplo — digamos, o sangue de irmãs mais novas, ou o sangue de crianças nuas. O sangue vampírico é isento desta restrição.

Organização: A organização do Clã a nível dos Ventrue é localizada e feudal, com vários nobres, universalmente compreendidos, vassalagens, juramentos de fidelidade e vantagens juramentadas tomando o lugar de uma hierarquia rígida. O estilo de muitos Ventrue são como mestres secretos de seus domínios, o poder de consolidar redes de longa data e conspirações formadoras. A propriedade Ventrue tem muito valor e honra, e usam muitas formas de endereço e respeito — suas Leis de decoro são complexas e rígidas, e poderiam encher vários volumes. Quase todos os Ventrue validam o seu status por pode recitar sua linhagem, pelo menos, de volta aos anciões, se não para os grandes Matusalens.

Estereótipos

Assamita: *Útil apenas enquanto eles não se tornem um veneno em nossas veias.*

Brujah: *Admita que você foi superado e isso vai se tornar muito mais agradável.*

Seguidores de Set: *Quando você descobrir um deles em seu domínio, não hesite em apresentá-los ao seu mestre, o sol.*

Gangrel: *Quem diria que vampiros tão simples poderiam ser tão infundadamente orgulhosos?*

Giovanni: *Nossos irmãos natimortos, que nunca desenvolveram um senso de certo e errado ou que não penetra seu pau em nada.*

Lasombra: *Hipócritas para o nosso manto da dignidade e honra, embora eles sejam formidáveis.*

Malkaviano: *Quando se encontrar fazendo justificativas para eles, é o momento de começar o expurgo.*

Nosferatu: *Surpreendentemente funcional, você deve ser capaz de lidar com suas personalidades odiosas, e uma superestimação de seu próprio valor.*

Ravnos: *Nenhum reino sobrevive se misturando com o conquistado.*

Toreador: *Para cada rei há uma rainha, e há um bom número de rainhas entre as fileiras do Clã da Rosa.*

Tremere: *Eles podem ser aliados ou inimigos destemidos e traiçoeiros, muitas vezes, tanto dentro da mesma pele, de modo que eles saibam quem manda.*

Tzimisce: *O que mais você precisa além de seu enjoativo cheiro de corrupção para saber que a deles é uma presença doente?*

Caitiff: *Eles são mestiços, pouco dignos de nomes. Você pode também se preocupar com o seu mobiliário.*

Camarilla: *É o nosso maior triunfo, mas também a nossa maior responsabilidade.*

Sabá: *Os detentos executam esse asilo.*

Anarquistas: *Há algo admirável em que eles fazem, mas como eles fazem isso é totalmente pueril.*

Citação: *Não há vergonha em dobrar os joelhos para alguém como eu, então preste sua homenagem merda antes que eu perca a paciência.*

LIVRO DOIS:
O DEVIR

Cada um criou uma ninhada
a fim de reivindicar a glória de Caim.,

Contudo não tivemos sua sabedoria ou contenção.

Uma grande guerra foi travada, os Anciões contra seus filhos,
assim como Uriel tinha dito,
e as crianças mataram seus pais.

Eles se levantaram
usando fogo e madeira
espadas e garras
para destruir aqueles que os havia criado.

Os rebeldes, então, construíram uma nova cidade.
Fora do Império caído,
Eles recolheram os Treze clãs
Que tinham sido espalhados pela Grande Guerra,
e os levou todos juntos.

CAPÍTULO TRÊS: PERSONAGENS E CARACTERÍSTICAS

"Primeiramente provei o fruto das árvores, senti as sementes da Vida e Conhecimento queimar dentro de mim, eu jurei um dia que eu não iria voltar ..."

- A partir do Juramento de Lilith

Como um jogador de **Vampiro**, você cria um personagem — um alter ego através do qual você interage com o mundo do jogo e toma sua parte na história. Como um personagem de um romance ou um filme, esse personagem se torna um protagonista nas histórias que você conta. Ao invés de fazer um novo personagem para cada sessão, você cria um personagem único, ricamente detalhado, em seguida, assume o papel do personagem a cada vez que você jogar. Ao passo que sua trupe conta suas histórias, você assiste seu personagem crescer e se desenvolver. Em última análise, o personagem que você cria torna-se tão real e tão intemporal como um dos grandes protagonistas (ou antagonistas) em uma obra literária.

Este capítulo descreve como criar um personagem vampiro, começando com um conceito geral e traduzindo esse conceito para as características e as estatísticas que são usadas no jogo. Embora o processo é relativamente simples, o melhor é criar personagens sob a supervisão do Narrador, para que ele possa responder a perguntas e orientar o processo de criação.

Características

Boa parte da vida de um personagem vem da maneira como você o descrever e interpretar. Por exemplo, a disposição geral do seu vampiro e a atitude em relação a alimentação, como decidido por você, pode contribuir para seu papel na história. No entanto, certos aspectos de um personagem — sua aptidão física, sua aparência e seus poderes vampíricos, por exemplo — são descritos em termos numéricos e usado em conjunto com os sistemas do jogo. Esses recursos são chamados de *Características*. Características quantificam pontos fortes e fracos do seu personagem, guiando o personagem em suas interações com personagens de outros jogadores e os personagens que o Narrador cria. Por exemplo, seu personagem pode ter Características Mentais altas, tornando-se inestimável quando o cérebro e a astúcia são necessários. No entanto, ele pode ter baixo nível na Característica Física, obrigando-o a confiar no personagem de um amigo quando a violência ou força bruta é necessária.

Características são comumente descritas em termos numéricos com classificações de 1 a 5. (avaliações de Humanidade/ Trilha e Força de Vontade são exceções a essa diretriz, e alguns vampiros particularmente antigos e poderosos têm outras Características superiores a 5). Estes números representam a quantidade e a qualidade das proezas do personagem com uma determinada Característica. Um ponto é considerado pobre, enquanto cinco pontos indica superioridade. Pense em classificações de Característica como semelhantes as estrelas com as quais restaurantes e hotéis são classificados — um é pouco adequado, enquanto cinco é excelente. Avaliar Características tornam-se importante quando rolar os dados e realizar ações (ver Capítulo Cinco para detalhes).

Características e Termos Comuns

Personagens **vampíricos** são compostos das seguintes Características:

Nome: O nome do personagem — o que pode ser qualquer coisa desde o nome do personagem ou mesmo um pseudônimo. Alguns vampiros antigos são conhecidos por muitos nomes, enquanto outros não são mais conhecidos por nenhum nome.

Jogador: Este é o nome do jogador que retrata o personagem em questão.

Crônica: Esta é a série de histórias relacionadas em que o personagem participa. O Narrador irá fornecer-lhe o nome da crônica (embora ele possa precisar de sua ajuda para decidir!).

Atributos: Atributos definem aptidões inatas e potenciais do seu personagem . Ver p. 96.

Habilidades: Habilidades são aquelas proficiências que seu personagem possui intuitivamente ou as aprendidas. Ver p. 100.

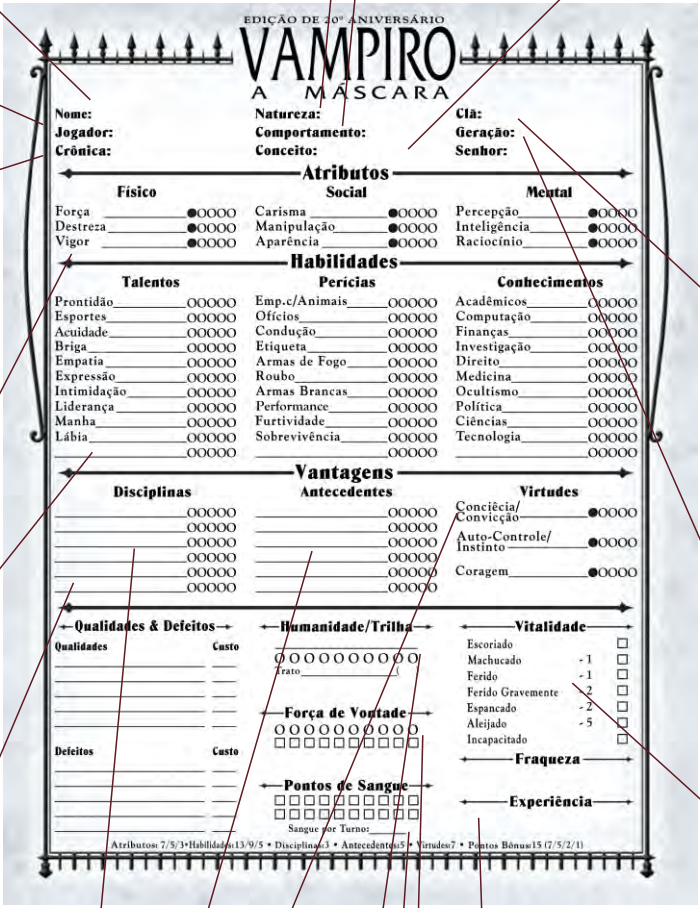
Vantagens: Um termo genérico para os inúmeros benefícios que um vampiro tem a mais que pessoas normais, Vantagens refere-se a uma coleção de três outras características:

Disciplinas (p. 127) referem-se aos poderes vampíricos que um personagem adquire como resultado de seu abraço.

Antecedentes (p. 110) Definem os bens materiais e a rede social do personagem.

Virtudes (p. 119) mostram fibra moral e espiritual do personagem— ou a falta dela.

Humanidade / Trilha: essas características definem as perspectivas de seu personagem na não-vida. Um personagem tem a classificação de Humanidade ou uma classificação em uma Trilha específica, nunca ambos. (Apesar de um personagem poder fingir) Humanidade é a Característica padrão (ver p. 311), mas tanto a Humanidade e as Trilhas são apresentadas no Capítulo Sete.


EDIÇÃO DE 20º ANIVERSÁRIO
VAMPIRO
A MÁSCARA
Nome: Natureza: Clã:
Jogador: Comportamento: Geração:
Crônica: Conceito: Senhor:
Atributos
Físico: Força, Destreza, Vigor
Social: Carisma, Manipulação, Aparência
Mental: Percepção, Inteligência, Raciocínio
Habilidades
Talentos: Prontidão, Esportes, Acuidade, Briga, Empatia, Expressão, Intimidação, Liderança, Manha, Lábia
Perícias: Emp.c/Animais, Ofícios, Condução, Etiqueta, Armas de Fogo, Roubo, Armas Brancas, Performance, Furtividade, Sobrevivência
Conhecimentos: Acadêmicos, Computação, Finanças, Investigação, Direito, Medicina, Ocultismo, Política, Ciências, Tecnologia
Vantagens
Disciplinas
Antecedentes
Virtudes: Consciência/Convicção, Auto-Controle/Instinto, Coragem
Qualidades & Defeitos
Qualidades / Custo
Defeitos / Custo
Humanidade/Trilha
Força de Vontade
Pontos de Sangue
Sangue por Turno:
Vitalidade
Escoriado
Machucado - 1
Ferido - 1
Ferido Gravemente - 2
Espancado - 2
Aleijado - 5
Incapacitado
Fraqueza
Experiência
Atributos: 7/5/3 • Habilidades: 13/9/5 • Disciplinas: 3 • Antecedentes: 5 • Virtudes: 7 • Pontos Bônus: 15 (7/5/2/1)

Natureza: Esta é a "verdadeira" personalidade do seu personagem — aquela que está no âmago. Ver p. 87.

Comportamento: Esta é a personalidade que seu personagem apresenta para o mundo. Usa frequentemente, Natureza e Comportamento são diferentes, especialmente levando em conta as artimanhas dos vampiros. Ver p. 87.

Conceito: O conceito do seu personagem é um "esboço" breve do quem seu personagem era antes do Abraço — nada de Justiceiro Enlouquecido para envelhecer a estrela da pornografia.

Clã: O Clã do seu personagem a linhagem e a relação com Caim, o progenitor vampiro. O Clã dita os poderes e as fraquezas do seu personagem. Os Clãs começam na p. 48.

Geração: Intimamente relacionado com o Clã, e a Geração do seu personagem define a potência do seu sangue e quantos passos está distante de Caim. Ver p. 28.

Vitalidade: Apesar do Membro não estar mais "vivo", seu corpo cadavérico ainda pode sofrer danos suficientes para incapacitá-lo, e uma quantidade de suficiente de danos pode até "matar" o vampiro novamente, (forçando-o a criar um novo personagem). A Característica Vitalidade mede a quantidade de ferimentos que o personagem tenha sofrido. Ver p. 121.

Experiência: A característica Experiência do seu personagem representa o quanto ele aprendeu desde seu abraço. Todos os personagens começam o jogo com zero nessa Característica. Experiência é gasta para adquirir novas Características. Ver p. 122.

Força de Vontade: Esta Característica reflete o desejo interior de seu personagem o desejo de sucesso em tarefas que ele se compromete. Ver p. 120.

Pontos de Sangue: Os Pontos de Sangue do seu Personagem determinam o quão bem alimentado está, ou, inversamente, o quão faminto. Ver p. 268.

Começando

O sistema de criação de personagem de **Vampiro** foi concebido em torno de cinco preceitos básicos. Mantenha isso em mente ao gerar o personagem que você irá assumir no Mundo das Trevas.

• Você pode criar um personagem de qualquer idade, de qualquer cultura e em qualquer nação, sujeito à aprovação do Narrador. No entanto, todos os personagens são assumidos ao começar o jogo como vampiros novatos que só recentemente deixaram a segurança de proteção dos seus senhores com mais de 25 anos de experiência com os Membros. Eles sabem relativamente pouco da sociedade dos Membros, além do que seus senhores lhes disse. Isso permite que personagens experimentem o Mundo das Trevas que se desenrola diante deles em todo o seu mistério, ao invés de ter a sabedoria de idades dos seus cintos. Idade aparente de um personagem é a idade em que ele foi Abraçado e se tornou um dos Membros.

• O sistema de criação de personagem destina-se mais como um dispositivo de desenvolvimento de personagens do que como um rigoroso sistema mecânico. Quem quer mais regras em detrimento de um personagem interessante ou uma boa história? O personagem não pode existir como meros pontos em uma página — interpretar é sempre mais importante do que os números.

• Os jogadores têm um certo número de pontos para gastar em Características, menos do que gostariam que seus personagens tivessem. Os jogadores também ganham "pontos de bônus" no final da criação de personagem, pois eles podem usar estes para completar seus personagens, adicionar personalidade e diferenciar ainda mais seus personagens dos de outros jogadores.

• A Classificação de uma Característica 1 é pobre, enquanto uma classificação de 5 é excelente. Assim, um personagem com um único ponto em uma Característica não é muito bom, com essa Característica ou é um iniciante. Não pense que seu personagem é um merda porque ele só tem um ponto em Manipulação. O sistema de experiência apresentado na p. 122 permite que personagens cresçam e melhorarem suas Características. Características são classificadas de acordo com uma escala humana (exceto Características vampíricas como Vantagens e pontos de sangue, que são classificados em um padrão dos Membros).

• É de sua responsabilidade assumir um papel que não é prejudicial para o círculo. Os vampiros são criaturas solitárias, por isso tem que haver alguma razão para que você se junte aos seus companheiros Membros (personagens dos outros jogadores). Apesar do fato de que o mundo hostil das forças da escuridão e dos círculos sociais funcionam em conjunto, os Membros simplesmente não sairão para esse inferno.

Personagens Novos Avançados

Narradores podem optar por permitir aos jogadores criar personagens mais experientes e conhecedores. Na verdade, os jogadores de **Vampiro: A Máscara Edição de 20º Aniversário** podem preferir um "jogo ancillae" ou uma crônica com todos anciões.

Neste caso, recomendamos criar primeiro um personagem novato e, em seguida, garantir aos jogadores um número de pontos de experiência que lhes permita aumentar as Características de seus personagens a níveis adequados para a crônica e a idade de seus vampiros. Como regra básica, "ocioso" os Membros devem ter um número de pontos em Disciplina igual a raiz quadrada de sua idade. Lembre-se que os personagens dos jogadores são raramente "ociosos" como os personagens dos Narradores, então eles vão rapidamente ultrapassar esta diretriz. Isso é bom, eles estão lá fora no mundo, tendo encontros emocionantes e ganhando mais experiência do que personagens passivos do Narrador. Lembre-se que o custo para a criação de uma Característica que já está avançada pode ser muito cara. Ver p. 124 para obter mais informações sobre gastar pontos de experiência.

Membros Categoria Idade	Pontos de Experiência
Novato	0-35
Ancillae	75-220
Ancião	250-600
Matusalém	1000 +

Processo de Criação de Personagem

• Primeiro Passo: Conceito do Personagem

Escolha o Conceito, Clã, Natureza e Comportamento.

• Segundo Passo: Selecione os Atributos

Priorize as três categorias: Físico, Social, Mental (7/5/3). Seu personagem tem automaticamente um ponto em cada Atributo.

Escolha os Atributos Físicos: Força, Destreza, Vigor,.

Escolha os Atributos Sociais: Carisma, Manipulação, Aparência.

Escolha os Atributos Mentais: Percepção, Inteligência e Raciocínio.

• Terceiro Passo: Selecione as Habilidades

Priorize as três categorias: Talentos, Perícias e Conhecimentos (13/9/5).

Escolha Talentos, Perícias e Conhecimentos.

Nenhuma capacidade é maior do que 3, nesta fase.

• Quarto Passo: Selecione as Vantagens

Escolha as Disciplinas (3), Antecedentes (5), e Virtudes (7). Seu personagem tem automaticamente um ponto em cada Virtude.

• Quinto Passo: Toques Finais

Anote a Humanidade (igual a Consciência + Autocontrole), Força de Vontade (igual a Coragem), e Pontos de Sangue.

Se o seu personagem está em uma Trilha, consulte o Capítulo Sete.

Gastar pontos bônus (15). Opcional: Escolha Qualidades e Defeitos (max. 7 pontos).

Exemplo de Conceitos

• **Artista** — Músico, estrela de filme, artista, garoto de clube, modelo, celebridade da web

• **Criança** — Infantil, pária, fugitivo, ouriço, gangue

• **Criminoso** — Cativo, mafioso, traficante de drogas, cafetão, ladrão de carros, bandido, ladrão de cerca

• **Errante** — Vagabundo, traficante, prostituta, drogado, peregrino, jogador, motociclista

• **Intelectual** — Escritor, estudante, cientista, filósofo, crítico social

• **Investigador** — Detetive, perito policial, agente do governo, detetive particular, caçador de bruxas

• **Observador** — Urbano primitivo, refugiado, minoria, teórico da conspiração, viciado

• **Político** — Juiz, funcionário público, conselheiro, assessor, escritor de discursos

• **Profissional** — Engenheiro, médico, programador, industrial, advogado

• **Repórter** — Jornalista, blogueiro, paparazzo, anfitrião de programa de entrevistas, especialista em mídia

• **Boêmio** — Cluber, gótico, skinhead, punk, frequentador de bar, moderno, sedutor substancial

• **Socialite** — Diletante, anfitrião, playboy, bajulador, esposa troféu

• **Soldado** — guarda-costas, agente da lei, soldado da fortuna, assassino de aluguel

• **Trabalhador** — Motorista de caminhão, fazendeiro, assalariado, servo, trabalhador da construção

Clãs

• **Assamita** — O justo escolhido de um culto de sangue, os *Assassinos* são os mestres da morte silenciosa e de uma arcana tradição de sabedoria.

• **Brujah** — A *Ralé* é rebelde e insurgente, lutando apaixonadamente por causas diferentes. A raiva Brujah contra a tirania — ocasionalmente até mesmo contra a sua própria.

• **Gangrel** — Os *Forasteiros* nômades são ferozes e selvagens. Esses andarilhos solitários são a fonte de grande parte da sabedoria são os vampiros comparados com animais obscuros.

• **Giovanni** — Insular e incestuoso, os *Necromantes* têm seu comércio no sangue, dinheiro e nas almas dos mortos.

• **Lasombra** — Os sombrios *Guardiões* maus nominalmente conduzem o Sabá. O Clã Lasombra serve em primeiro e em segundo lugar para a escuridão interior.

• **Malkavianos** — Perigosamente dementes, os *Lunáticos*, no entanto possuem um vislumbre misterioso.

• **Nosferatu** — Desfigurados e covardes, os hediondos *Ratos de Esgoto* encontram-se desprezados pela sociedade dos Membros, mas reúnem os segredos da escuridão que os esconde.

• **Seguidores de Set** — Guardiões do mais negro segredo do mundo, as *Serpentes* são temidas pelo que protegem, e muitas vezes seduzidos por isso.

• **Ravnos** — Os *Enganadores* são adeptos da arte de ilusão e engano, e muitas vezes vêm a incorporar os preconceitos que lhes são imputados.

• **Toreador** — Amantes do sensual e da estética, os *Degenerados* estão presos na estagnação dos mortos-vivos.

• **Tremere** — Um Clã de feiticeiros mágicos do sangue, os *Feiticeiros* são amplamente desconfiados... e extensamente temidos.

• **Tzimisce** — Um Clã de nobres caídos da Europa Oriental, brilhantes mas monstruosos, os *Demônios* agora servem ao Sabá.

• **Ventrue** — A aristocracia relutante dos Membros, os *Sangue Azul* expiam sua maldição, reforçando as tradições e a Máscara.

• **Caitiff** — Alegando não ter Clã, o Caitiff não apresenta características comuns, e muitas vezes encontram-se marginalizados por vampiros de linhagem distinta.

Arquétipos (Natureza e Comportamento)

• **Arquiteto** — Você constrói algo de valor duradouro.

• **Autocrata** — Você precisa de controle.

• **Bon Vivant** — A não-vida é para o prazer.

• **Caçador de Emoções** — A corrida é o que importa.

• **Camaleão** — Você consegue se misturar em qualquer situação.

• **Capitalista** — Por que entregar de graça quando você pode vender?

• **Celebrante** — A sua causa lhe traz alegria.

• **Cientista** — Tudo é um enigma para ser resolvido.

• **Criança** — Será que alguém não esta lá por você?

• **Conpetidor** — Você deve ser o melhor.

• **Conformista** — Você segue e assiste.

• **Diletante** — É sempre sobre a próxima grande coisa.

• **Diretor** — Você supervisiona o que deve ser feito.

• **Enigma** — Apenas quando as pessoas pensam que você figurou algo, você muda o jogo.

• **Esperto** — Existem outros para seu benefício.

• **Excêntrico** — O status quo é para os ovinos.

• **Fanático** — A causa é tudo que importa.

• **Galante** — Você não é a canção mais aplaudida: você é o show!

• **Guru** — Pessoas o acham espiritualmente convincente.

• **Idealista** — Você acredita em algo maior.

• **Juiz** — Seu julgamento irá melhorar as coisas.

• **Malandro** — Rir ofusca a dor.

• **Mártir** — Você sofre para o bem maior.

• **Masoquista** — A dor lembra que você ainda existe.

• **Monstro** — Você é Amaldiçoado, assim, agi como tal!

• **Olho da Tempestade** — Caos e destruição o seguem, mas nunca chegam a você.

• **Pedagogo** — Você salva outros através do conhecimento.

• **Penitente** — A não-vida é uma maldição, e você deve expiar por isso.

• **Perfeccionista** — Se esforça para a meta inatingível.

• **Ranzinza** — Tudo tem suas falhas.

• **Rebelde** — Você não segue as regras de ninguém.

• **Ladino** — É tudo sobre você.

• **Sadista** — Você vive para causar dor.

• **Samaritano** — Todos precisam de carinho.

• **Show de Horrores** — Alvos repugnantes o faz sorrir.

• **Sociopata** — O inferior deve ser destruído.

• **Solitário** — Você faz seu próprio caminho.

• **Soldado** — Você segue ordens, mas da sua própria maneira.

• **Sobrevivente** — Nada pode te manter no chão.

• **Tradicionalista** — Como sempre foi, por isso deve ser.

• **Valentão** — O poder dá razão.

• **Visionário** — Algo existe além de tudo isso.

Disciplinas

• **Animalismo** — Afinidade com o Sobrenatural e controle de animais.

• **Auspícios** — Percepção Extra-sensorial, consciência e premonições.

• **Demência** — A capacidade de infligir loucura sobre uma vítima.

• **Dominação** — O controle da mente praticado através do olhar penetrante.

• **Fortitude** — Tenacidade Sobrenatural, até mesmo ao ponto de resistir a fogo e a luz solar.

• **Metamorfose** — Mudança de forma, do crescimento de garras à fundir-se com a terra.

• **Necromancia** — O poder sobrenatural de invocar e controlar os mortos.

• **Ofuscação** — A habilidade de permanecer obscuro e invisível, até mesmo em multidões.

• **Potência** — A Disciplina do vigor físico e força.

• **Presença** — A capacidade de atrair, influenciar e controlar a multidão.

• **Quietus** — A arte do assassinato.

• **Quimerismo** — A habilidade de criar ilusões e alucinações.

• **Rapidez** — Velocidade e reflexos sobrenaturais.

• **Serpentis** — A Disciplina de poderes reptilianos.

• **Taumaturgia** — O estudo e a prática da feitiçaria de sangue.

• **Tenebrosidade** — Controle Sobrenatural sobre as sombras.

• **Vicissitude** — A arte de moldar a carne.

Antecedantes

• **Aliados** — Cúmplices mortais, família ou geralmente amigos.

• **Contatos** — As fontes de informações que o personagem possui.

• **Domínio** — Locais de alimentação reconhecido pela sociedade dos Membros.

• **Fama** — Como bem conhecido o personagem está entre os mortais.

• **Geração** — O quão distante o personagem é de Caim.

• **Influência** — O poder político do personagem dentro da sociedade mortal.

• **Identidade Alternativa** — A identidade falsa, completa com a documentação.

• **Lacaios** — Seguidores, guardas e servos.

• **Membros da Mão Negra** (Sabá) — O número de membros da Mão Negra que você pode convocar.

• **Mentor** — O patrono vampiro que aconselha e apóia o personagem.

• **Rebanho** — As fontes para as quais o personagem possui acesso livre e seguro.

• **Recursos** — Riqueza, pertences e renda.

• **Rituais** (Sabá) — Quantos ritae o Cainita sabe e pode realizar.

• **Status** — Posição do personagem na sociedade dos mortos-vivos.

Pontos Bônus

Característica	Custo
Atributos	5 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Disciplinas	7 por ponto
Antecedentes	1 por ponto
Virtudes	2 por ponto
Humanidade / Trilha	2 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto

O Narrador e a Criação de Personagem

O Narrador pode escolher guiar os jogadores através da geração individual de personagem, ou pode querer executar uma sessão do grupo de personagens em uma narrativa de criação, ou pode permitir que os jogadores criem personagens como desejarem antes da crônica começar. Cada método tem suas vantagens.

Narradores podem optar por supervisionar a criação do personagem, não só para garantir a compreensão dos jogadores do processo, mas também para começar a obter uma sensação dos personagens que eles estão criando. A criação de personagens pode fornecer aos Narradores algumas idéias de enredos maravilhosos — aquelas que provavelmente nunca consideraria por conta própria. Da mesma forma, se os jogadores não estão familiarizados com as regras, o Narrador deve usar a criação de personagens como uma introdução ao jogo como um todo, informando ao grupo como funcionam as regras e dando-lhes exemplos baseados nos personagens que eles estão criando.

Como o Narrador, começa por imprimir poucas fichas de personagens, copiá-las da parte de trás do livro, ou usar seu próprio método de criação de personagem digital como um wiki. Guie os jogadores em um "tour" na ficha, explicando o que é cada seção. Deixe os jogadores fazerem perguntas ao longo do caminho, e ajude-os através do processo ao invés de deixá-los se virar sozinhos.

Depois que os jogadores estão familiarizados com a ficha de personagem, dê-lhes algumas orientações, sobre que tipos de personagens serão adequados para a crônica. Por exemplo, Narradores com jogo em cidade com organização-Camarilla, pode proibir vampiros do Sabá ou independentes sem rodeios. Às vezes um jogador vai tentar retratar um personagem totalmente inaceitável para os seus enredos, e você deve se sentir livre para não permitir isso em favor de um personagem que não irá interromper o jogo. Por exemplo, se, como Narrador, você quer posicionar o Tremere como antagonista universal, você pode restringir o Tremere para escolha dos jogadores. Alternativamente, você pode querer executar a crônica com personagens Tremere, dando a seus jogadores a oportunidade de experimentar o horror nascente do Clã que escolheram.

Narradores são aconselhados a passar uma sessão inteira simplesmente criando personagens e prelúdios de curso (ver p. 352) com os jogadores. Personagens excepcionalmente complexos ou crônicas secretas podem até justificar uma sessão inteira individual para cada jogador. Passar uma quantidade adequada de tempo na geração de personagens garante que os jogadores criem personagens realistas e não simplesmente uma lista de Características.

Primeiro Passo: Conceito do Personagem

Conceito é a sala de parto para o que um personagem se tornará. Ele só precisa ser uma idéia geral — bruto; mafioso liso; maníaco sequestrador Malkaviano — mas deve ser suficiente para incendiar a sua imaginação. Se você escolher, um conceito pode ser bastante complexo — "Meu personagem é um Nosferatu das ruas, Abraçado como uma criança, mas com um nível precoce de maturidade. Ser um vampiro assusta, mas ele sabe que a alternativa é a Morte Final e ele não está pronto para isso ainda. "Esta etapa envolve a seleção de conceito do personagem, Clã, Natureza e Comportamento.

Conceito

Conceito de um personagem geralmente se refere ao que o personagem era antes de se tornar um vampiro. Muitos vampiros se agarram desesperadamente a qualquer aspecto que possa ser salvo de sua personalidade anterior — sua auto-imagem, sua ocupação, como ele vivia, o que era único sobre ele. Em seu novo mundo noturno, os ecos de sua vida mortal estão todos eles entre muitos Membros e a loucura.

Conceito é importante porque ajuda o vampiro a se relacionar com o mundo. Não é uma Característica numérica, e não tem qualquer efeito mecânico sobre o jogo. Sua vantagem é que permite que você formule uma personalidade para o seu personagem, e forneça uma segurança para um vampiro que deseje preservar a sua Humanidade cada vez menor — ou trilhar contra ela.

Alguns conceitos de amostra são apresentados na p. 80. Se você não vê um conceito que goste, invente um! Sua única finalidade é ajudar você a expressar sua idéia de personagem de forma concisa.

Clã

O Clã do personagem é sua "família" vampírica, o legado morto-vivo em que ele foi Abraçado. Os vampiros são sempre do mesmo Clã que seus senhores, os vampiros que os abraçam. Volte ao Capítulo Dois, veja os modelos, e decida qual o Clã você gostaria que seu personagem pertença. Como mencionado anteriormente, o Narrador pode não permitir membros de determinados Clãs com base nas Seitas que a crônica envolve. Muitas crônicas, por exemplo, permitem apenas os vampiros dos Clãs Camarilla, enquanto os jogos são executados em convenções ou por clubes de jogo organizado, às vezes estipulam critérios e "local apropriado" específico.

Se um jogador preferir, não precisa escolher absolutamente um Clã. Muitos vampiros nas noites modernas tem sangue tão diluído que pode verdadeiramente não reivindicar nenhum Clã. Não desejado

e desprezado, estes "Caitiff" sem Clã são cada vez mais comuns. Se você quiser jogar com um personagem, basta escrever "Caitiff" sob o título Clã na ficha de personagem.

Natureza e Comportamento (Arquétipos)

Depois de escolher o Conceito e o Clã, o jogador deve escolher a Natureza e Comportamento do seu personagem. Estas Características comportamentais, conhecidas como *Arquétipos*, ajudam os jogadores a entender as personalidades de seus personagens.

Comportamento é a maneira como um personagem se apresenta ao mundo exterior. É a "máscara" que ele usa para proteger o seu eu interior. O comportamento de um personagem muitas vezes difere de sua natureza, embora talvez não. Além disso, o comportamento refere-se à atitude que um personagem adota na maioria das vezes — pessoas mudam Comportamentos tão frequentemente como mudam as suas mentes. Comportamento não tem nenhum efeito sobre as regras.

A *Natureza* é o personagem o "eu" real, a pessoa que ela realmente é. O jogador escolhe um Arquétipo para o personagem que reflita profundamente os sentimentos arraigados sobre si mesmo, aos outros e ao mundo. A Natureza não deve ser o *único* aspecto da verdadeira personalidade de um personagem, apenas a mais dominante. A Natureza também é usada para determinar a capacidade do personagem em recuperar pontos de Força de Vontade (ver p. 267).

Para obter uma lista completa de Arquétipos para a escolha de Natureza e Comportamento, ver pp 87-96.

Passo Dois: Selecione Atributos

Os jogadores agora vão atribuir pontos em suas fichas. O primeiro passo na determinação das Características numéricas de um personagem é priorizar os seus Atributos. Os *Atributos* são as habilidades e capacidades naturais primas da qual um personagem é feito. Quão forte é um personagem? Como é atrativo? O quão rápido? Como é inteligente? Atributos tomam conta de todas estas perguntas e muito mais. Todos os personagens **Vampiros** têm nove Atributos, que são divididos em três categorias: Físico (Destreza, Força, Vigor), Social (Carisma, Manipulação, Aparência) e Mental (Percepção, Inteligência, Raciocínio).

Primeiro, o jogador deve selecionar o grupo de Atributos que é o ponto forte de seu personagem (primário). O jogador, então, seleciona o grupo em que o personagem é médio (secundário). Finalmente, o grupo restante é designado como ponto fraco do personagem (terciário). Seu personagem é difícil, anti-social, ou lindo, mas um cabeça oca completo? Conceito de personagem e Clã podem sugerir algumas graduações para estas prioridades ou formas óbvias para jogar contra esse tipo, mas sinta-se livre para decidir sobre qualquer esquema, por favor. Seu personagem é uma pessoa primeiro e um vampiro em segundo.

Todos os personagens vampiros começam com um ponto em cada Atributo, refletindo as capacidades básicas dos mortais a partir do qual eles são desenhados. (Há exceções, como Nosferatu e Samedi, que não tem pontos no seu Atributo Aparência.) As prioridades de um personagem determinam quantos pontos o jogador pode atribuir a esse conjunto de Atributos. Um jogador pode distribuir sete pontos adicionais para o grupo principal de seu personagem, cinco pontos adicionais para o grupo secundário, e três pontos para o grupo terciário. Por exemplo, um personagem resistente, atlético, provavelmente, alocará sete pontos a sua categoria Física, enquanto um personagem inteligente, sábio irá colocar sete pontos em sua categoria Mental.

Terceiro Passo: Selecione Habilidades

Habilidades também são divididas em três categorias: Talentos, Perícias e Conhecimentos. *Talentos* são capacidades intuitivas inerentes ou aprendidas afiando a aptidão prima. *Perícias* são habilidades aprendidas por meio de treinamento rigoroso ou determinação. Eles podem ser melhorados com a prática cuidadosa, mas também podem ser estudados ou aprendidos através da formação. *Conhecimentos* são apenas isso — aprendizagem em livro e afins. Conhecimentos são tipicamente buscas mentais ou estudos aprendidos através da escolaridade ou de pesquisa.

Como Atributos, são grupos de capacidades também priorizados durante a criação do personagem. Os jogadores devem selecionar os grupos primários, secundários e terciários de suas Habilidades. O grupo primário recebe 13 pontos, o grupo secundário fica com nove, e o grupo terciário recebe cinco. Note que, ao contrário de Atributos, os personagens não começam o jogo com pontos automáticos em qualquer capacidade. Além disso, nenhuma Habilidade pode ser comprada acima de três pontos durante esta fase de criação de personagem — mesmo entre os mortos-vivos, especialistas de um campo não cresce em árvores. Você pode elevar mais as Habilidades com pontos bônus mais tarde.

Passo Quatro: Selecione Vantagens

Agora vem a parte de criação de personagens durante o qual o vampiro se torna verdadeiramente único. *Vantagens* são Características que tornam o vampiro um competidor na hierarquia da noite. Vantagens não são priorizadas, em um número definido de pontos que são atribuídos para cada categoria. Embora este número seja fixo, pontos de Vantagem adicionais podem ser comprados com pontos bônus.

Disciplinas

Quando os vampiros são Abraçados, seus senhores passam-lhes certos poderes místicos do sangue, conhecidos como *Disciplinas*. Cada personagem começa com três pontos de Disciplinas, que podem ser alocados como o jogador escolher. Por exemplo, ele pode gastar os três pontos em uma Disciplina ou gastar um ponto em cada uma das três Disciplinas. Disciplinas compradas com pontos de Vantagem devem ser a partir das três Disciplinas que os Clãs possuem. Cada Disciplina de Clã é relacionada no Capítulo Dois, as Disciplinas praticadas por esses Clã (variações de linhagem dos Clãs podem ser encontradas no Capítulo Dez). Se o personagem é um Caitiff sem Clã, pode comprar qualquer Disciplina, sujeito à aprovação do Narrador. (Nota:. Disciplinas compradas com pontos bônus não precisam ser Disciplinas do Clã)

Antecedentes

Um personagem iniciante tem cinco pontos no valor de *Antecedentes*, que podem ser distribuídos a critério do jogador. Características de Antecedentes devem caber no Conceito do personagem — por exemplo, um Gangrel pregador de rua desamparado não é provável que tenha recursos — embora o Narrador possa não permitir ou incentivar os jogadores a tomar certos Antecedentes para seus personagens.

Vampiros Mais Desumanos

Alguns vampiros, como os do Sabá, se concentram mais em sua Natureza vampírica do que no mundo em torno deles. A critério do Narrador, um personagem novo pode começar com quatro pontos em Disciplinas em vez de usarem quaisquer pontos de partida em Antecedentes.

Virtudes

Virtudes são muito importantes para personagens **Vampiros**. Eles constituem a espinha dorsal moral para os personagens e determinam como eles facilmente resistem às tentações da Besta. Respostas emocionais de um personagem são muito intimamente ligadas às suas Virtudes, essas Características definem como personagem resiste ao frenesi e quão profundamente ele sente remorso. As Virtudes são essenciais para resistir a impulsos da Besta e da fome, e a maioria dos vampiros perde pontos em suas Virtudes à medida que envelhecem e ficam mais insensíveis.

Um personagem **Vampiro** tem três Virtudes. A *Consciência* governa o sentido que um personagem tem de certo e errado, enquanto o *Autocontrole* determina quão prontamente ela mantém a compostura e contém a Fome. *Coragem* mede o caráter de bom senso e a capacidade de resistir a proximidade do fogo, luz solar, e outras coisas que apavoram vampiros.

Uma vez que o **Vampiro** vai fundamentalmente se confrontar com a própria natureza monstruosa e, esperançosamente, superá-la, Narradores que querem enfatizar a luta do **Vampiro** e o núcleo da Besta contra a Humanidade pode incentivar seus jogadores a selecionar Virtude, Consciência e Autocontrole para os seus personagens. No entanto, alguns Membros, especialmente os vampiros do Sabá, aderem a diferentes perspectivas éticas. Para esses vampiros, temos as Virtudes *Convicção* e *Instinto* que podem substituir as Virtudes *Consciência* e *Autocontrole*, respectivamente. (Todos os vampiros têm a Virtude Coragem.) Convicção e Instinto são apresentados na p. 314. Se você decidir que seu personagem é suficientemente inumano para justificar essas Virtudes, e se o Narrador lhe permitir usá-las, você pode circular as Virtudes apropriadas na ficha de personagem. Esteja avisado que, ao tomar essas Virtudes, você efetivamente designou seu personagem um monstro.

Cada personagem começa com um ponto em Consciência e Autocontrole, e sem pontos em Convicção e Instinto. O jogador pode, então, distribuir sete pontos adicionais entre as Virtudes que ele achar melhor. Estas Virtudes têm um papel fundamental para determinar a Humanidade a partir de um personagem (ou Trilha) e os níveis de Força de Vontade, então seja cuidadoso em como você gasta os pontos.

Quinto Passo: Últimos Retoques

Nesta fase, o jogador pode gastar 15 pontos de bônus para personalizar seu personagem. Antes, porém, um pouco de contabilidade precisa ser feita.

Humanidade

Avaliação da Humanidade de um personagem parte da soma de suas Características Consciência + Autocontrole, resultando em uma pontuação entre 5 e 9. Os jogadores também podem aumentar a sua Humanidade com pontos bônus, uma classificação muito baixa indica que a Besta reside na proximidade.

Nota: Os Personagens em outras Trilhas que não a Humanidade pode usar Virtudes diferentes para determinar suas classificações iniciais da Trilha. Consulte a seção Trilhas (a partir da p. 313) para determinar quais Trilhas utilizar e quais virtudes.

Força de Vontade

Classificação de pontos em Força de Vontade de um personagem iniciante é igual aos pontos de sua Coragem, e, portanto, varia de 1 a 5. Os jogadores muitas vezes aumentam a sua Força de Vontade começando com pontos bônus, como a Característica é fundamental para lidar com o Membro em perigosas situações emocionais. Força de Vontade também é usada para resistir ao frenesi (p. 299), realizar tarefas especialmente intimidantes e efeitos de poder de certas Disciplinas.

Pontos de Sangue

O próximo passo na criação do personagem é determinar os Pontos de Sangue de partida do vampiro. Esta parte é simples — role um dado de 10 lados. O resultado é o número de pontos de sangue que o personagem tem no seu sistema, no início do jogo. Esta jogada de dados só é feita durante a criação do personagem.

Pontos Bônus

O jogador pode agora gastar 15 *pontos bônus* para adquirir pontos adicionais nas Características. Estes pontos podem ser gastos, no entanto o jogador escolhe — por isso o termo "bônus" — embora o Narrador seja o árbitro final do que ele escolheu permitir na crônica. Cada ponto tem um custo de ponto bônus variável com base em qual tipo de Característica for — consulte a tabela da p. 82 para pontos bônus custos de Características. Lembre-se que Disciplinas compradas com pontos bônus não precisam vir de Disciplinas do Clã do personagem (a compra de algumas Disciplinas podem exigir explicação sobre como adquiriu, e o Narrador pode restringir o acesso a determinadas Disciplinas).

De forma opcional, o Narrador pode permitir que o jogador leve até sete pontos de Defeitos para ganhar mais pontos bônus, ou usar pontos bônus para adquirir Qualidades. Qualidades e Defeitos começa na p. 479.

Centelha de Vida

Se você seguir os passos acima, você terá um personagem — pelo menos em sentido puramente técnico. Todos os pontos estão no papel, todas as capacidades do seu personagem tem os seus sistemas e valores definidos, e você pode rolar todas as combinações certas de dados nos momentos adequados.

Neste ponto, a responsabilidade recai sobre você para respirar um pouco de vida para as características do seu personagem. Se ele só existe em termos de jogo, seu personagem não é muito mais detalhado do que um pedaço inexpressivo em um tabuleiro. Dê uma boa olhada

em suas Características e números. Por que estão lá? Como eles vão se deparar com a história? Que partes do personagem, você *não* sabe ainda? Como um escritor construindo uma figura literária, decida sobre todos os detalhes físicos, psicológicos e antecedentes que tornem seu personagem singular, mesmo entre os mortos-vivos.

Claro, seu personagem tem uma Aparência de 3 — mas o que isso significa? Ele tem um sorriso cativante, exala um desafio auto-confiante, ou será que ele simplesmente tem um guarda-roupa de assassino? De que cor são seus olhos e cabelo? Se é hábil em Performance, Etiqueta ou Armas de Fogo, como é que ele adquiriu sua habilidade? Ele sempre quis ser uma estrela de cinema? É a sua vaidade polida uma consequência por ter crescido em uma família economicamente deprimida? Ele se acabou, por qualquer razão bizarra, caminha em um campo de tiro e descobre uma aptidão natural para fazer buracos em alvos? É seu aliado na verdade, sua ex-amante, que trabalha como assessora de algum governador terrível e com quem ela mantém uma inquieta, amizade com exitação-caprichada? Será que ele suspeita o que ela se tornou, mas ajuda-a por agora, porque ele acha que ainda tem uma chance de fazer as coisas direito?

Esta última fase da criação do personagem, enquanto mínimo "necessário", é no entanto importante. Caso contrário, seu Brujah com Força 4, Destreza 3, Vigor 3 será assim como todos os outros Brujah com Força 4, Destreza 3, Vigor 3 — e acredite em nós, há um monte de personagens indistintos lá fora. E isso é uma vergonha, porque os personagens — especialmente vampiros — devem ser únicos, fascinantes, apaixonantes, e memoráveis.

Arquétipos de Personalidade: Natureza e Comportamento

Todo mundo tem um papel, muitas vezes vários, todos os dias. Cada indivíduo apresenta várias camadas de personalidade, variando do planejado para o sincero. Cada um desses papéis define a forma como interagimos com as pessoas e lugares ao redor de nós, e escolhemos que partes de nós mesmos queremos mostrar.

É o mesmo com os Membros. O conceito de Natureza e Comportamento corresponde diretamente às diferentes máscaras que usamos quando interagimos. A Natureza de um personagem **Vampiro** é o seu verdadeiro eu, seu ser mais íntimo — a pessoa que ela realmente é. É perigoso mostrar isso, porém, como ele permite que os outros saibam quem somos e do que é importante para nós. Assim, os personagens também têm Comportamentos, enfrentam eles e mostram para o mundo. Ao escolher como

nos relacionamos com o mundo, somos capazes de escolher como ele se relaciona também a nós, como guia os outros nos dão respostas.

Filosofia à parte, a personalidade também tem um efeito sobre a mecânica do **Vampiro**. Um personagem pode recuperar a sua unidade e sentido de propósito, agindo de acordo com sua Natureza. Cada vez que um personagem cumpre o requisito de seu Arquétipo Natureza (veja abaixo), que o personagem tem a oportunidade de recuperar um ponto de Força de Vontade gasto (ver p. 267). Se o Narrador permitir, o personagem recupera o ponto.

Arquétipos permitem que os jogadores construam um senso de personalidade para seus personagens, e define um pouco do que faz o personagem. É interessante notar que os Arquétipos não são rígidos; Personagens não precisam dedicar-se servilmente às suas Naturezas e Comportamentos. Em vez disso, o personagem deve agir como o jogador razoável ou emocionalmente acredita que ele agiria em determinada situação. Jogadores e Narradores podem querer definir seus próprios Arquétipos que mais de perto exemplificam como o personagem em questão responde ao seu ambiente. Afinal, cada personagem é um indivíduo, e Arquétipos personalizados devem ser uma consequência lógica de um personagem bem-arredondado.

Aqui estão alguns exemplos de Arquétipos de personagens para uma grande variedade de personagens. Alguns Arquétipos são mais adequados para certas Seitas ou Clãs que outros.

Arquiteto

O Arquiteto tem um senso de propósito ainda maior do que ele. Ele só é verdadeiramente feliz quando cria algo de valor duradouro para os outros. As pessoas sempre vão precisar de coisas, e o Arquiteto se esforça para fornecer pelo menos uma necessidade. Inventores, pioneiros, fundadores da cidade, empresários e outros, são todos do Arquétipo Arquiteto. Um Membro Arquiteto poderia tentar criar novas leis que afetam o seu companheiro morto-vivo, ou pode ter como objetivo estabelecer um novo domínio Anarquista.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você estabelecer algo de importância ou valor duradouro.

Autocrata

O Autocrata quer estar no comando. Ele busca proeminência para si próprio, não porque ele tem os melhores interesses de uma operação no coração, ou porque ele tem as melhores idéias (apesar de certamente pensar assim). Ele pode realmente acreditar que os outros são incompetentes, mas o que ele almeja é poder e controle. Ditadores, líderes de gangues, os valentões, atacantes corporativos, é sua laia do Arquétipo Autocrata. Um Membro Autocrata pode almejar um título, ou pode querer ser reconhecido como o líder de um círculo.

— Recupere um ponto de Força de Vontade quando você conseguir o controle sobre um grupo ou organização, envolvendo outras pessoas.

Bon Vivant

O Bon Vivant sabe que a vida — e a não-vida — é superficial e sem sentido. Como tal, o Bon Vivant decide aproveitar seu tempo na Terra. O Bon Vivant não é necessariamente irresponsável. Em vez disso, ela é simplesmente predisposto a ter um bom tempo ao longo do caminho. A maioria dos Bon Vivants têm baixa avaliação em Autocontrole, como eles são tão dados em excesso. Hedonistas, sibaritas e diletantes são todos exemplos do Arquétipo Bon Vivant. Um Membro Bon Vivant pode procriar uma ninhada de crias bajuladoras, ou ele pode gastar seu tempo empanturrando-se ingerindo sangue de usuários de drogas para ficar alto.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você realmente se divertir e pode expressar plenamente sua exultação. Por opção do Narrador, um desvario particularmente fabuloso pode render múltiplos pontos de Força de Vontade.

Valentão

O Valentão é um resistente e tirano, e muitas vezes leva prazer perverso em atormentar os fracos. Para mente do Valentão, a força faz o certo. O poder é o que importa, e somente aqueles com o poder devem ser respeitados. Naturalmente, a força física é o melhor tipo, mas qualquer tipo fará. O Valentão vê ameaças ostensivas como um meio perfeitamente razoável de obter cooperação. O Valentão não é incapaz de piedade ou bondade, ele simplesmente prefere fazer as coisas à sua maneira. Ladrões, intolerantes e bandidos são todos do Arquétipo Valentão. Um Membro Valentão pode abusar da autoridade se o sistema permitir-lhe, ou ele pode — de modo não violento — forçar a saída de outros Membros do seu caminho para conseguir o que quer. Ele é quase certamente um imbecil.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você alcançar a sua meta por meio de brutalidade ou intimidação. Isso não precisa ser físico, como muitos Valentões verbalmente ou socialmente assustam suas vítimas.

Capitalista

Você é o mercenário final, percebendo que sempre há um mercado a ser desenvolvido — qualquer coisa pode ser uma mercadoria. Você tem um profundo conhecimento de como manipular tanto vacas como Cainitas em pensar que eles precisam de bens ou serviços específicos. Aparência e influência são tudo quando se trata da grande venda, mas você vai usar qualquer coisa para obter vantagem. Homens

de negócios, soldados da fortuna, e bajuladores todos aderem ao arquétipo Capitalista.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você fizer uma "venda" de sucesso de qualquer produto. O produto de consumo não precisam ser itens físicos, pois eles podem ser pedaços de informação, favores, ou outros intangíveis.

Samaritano

Todo mundo precisa de um ombro para chorar. Um Samaritano leva conforto em consolo aos outros, e as pessoas muitas vezes vêm a eles com os seus problemas. Vampiros com arquétipo Samaritano, muitas vezes tentam, da melhor forma possível, proteger os mortais de quem eles se alimentam. Enfermeiros, médicos e psiquiatras são exemplos de potenciais Samaritanos. Membro Samaritano muitas vezes são do tipo que — tragicamente — Abraça mortais e ama o que eles deixaram para trás na esperança de suavizar sua perda, ou mesmo aqueles que criam situações de sofrimento, a fim de facilitar e, assim, validar-se.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que proteger com sucesso sua criação ou a de outra pessoa.

Celebrante

O Celebrante leva alegria em sua causa. Se a paixão do personagem é batalha, religião, frustrar seus rivais, ou a leitura de literatura de qualidade, ela dá ao Celebrante a força para suportar a adversidade. Dada a oportunidade, o Celebrante irá se entregar à sua paixão tão profundamente quanto possível. Ao contrário do Fanático (p. 91), o Celebrante busca sua causa não por obrigação, mas pelo entusiasmo. Cruzados, os hippies, ativistas políticos e entusiastas da arte são do Arquétipo Celebrante. O Membro Celebrante pode se apegar a ideologias mortais que são incongruentes com as suas novas condições Amaldiçoadas, ou podem ser os defensores das novas tendências e as causas que movem a sociedade através dos mortos-vivos.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você buscar a sua causa ou converter um outro personagem para a mesma paixão. Por outro lado, perde um ponto temporário de Força de Vontade sempre que lhe for negada a sua paixão ou for mal perdida para você.

Camaleão

Independente e autoconfiante, você estuda cuidadosamente o comportamento e maneirismos de todos que entrarem em contato com o que você pode se passar por fora como esse alguém mais tarde. Você gasta muito tempo alterando seus maneirismos e aparência até que só seu pai não possa reconhecê-lo. Espiões, vigaristas, drag queens e impostores são o que melhor representam o Camaleão.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você enganar alguém que pensa que você é outra pessoa para seu próprio (ou o seu bando ou do círculo social) benefício.

Criança

A criança ainda é imatura em personalidade e temperamento. Ela quer o que ela quer agora, e muitas vezes prefere alguém para lhe dar. Embora geralmente possa cuidar de si mesmo, ela preferia ter alguém para atender a seus desejos caprichosos. Alguns de Arquétipo Criança são realmente inocentes em vez de imaturos, ignorantes das maneiras frias do mundo real. Crianças reais, pessoas mimadas, e alguns usuários de drogas são do Arquétipo Criança. Membros com o Arquétipo Criança podem não ter chegado ainda totalmente a um entendimento do mundo e têm alguma característica, como a crueldade, o direito, a simpatia, ou a fome que está fora de equilíbrio com os seus outros aspectos de personalidade, como eles ainda não atingiram o status "arredondado" da idade adulta. Note que um Arquétipo Criança não precisa de ser uma Criança, física literal no momento da Abraço. Algumas pessoas simplesmente nunca crescem.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você consegue convencer alguém a ajudá-lo sem nenhum ganho para si ou por alimentá-lo.

Competidor

O Competidor tem grande entusiasmo na busca da vitória. Para um Competidor, cada tarefa é um desafio novo para conhecer e um novo concurso para ganhar. Na verdade, o Competidor vê todas as interações como uma espécie de oportunidade para ser o melhor — o melhor líder, o mais produtivo, o mais valioso, ou o que quiser. Atacantes corporativos, atletas profissionais e pesquisadores apaixonados são todos exemplos do Arquétipo Competidor. O Membro Concorrente tem qualquer número de recursos e realizações sobre o qual se afirma, de rebanhos mortais e conforto aos títulos e prestígio na sociedade dos Membro.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você obtiver sucesso em um teste ou desafio. Note que um teste ou desafio é mais do que apenas um teste de dados, é uma situação inteiramente dramática. Especialmente vitórias difíceis poderão, a critério do Narrador, permitir que você recupere múltiplos pontos de Força de Vontade.

Conformista

O Conformista é um seguidor, tendo seu líder e encontrado segurança nas decisões de outros. Ele prefere não assumir a responsabilidade, em vez de tentar jogar com o resto do grupo e dar sua própria única ajuda. O

Conformista é atraído pela personalidade mais dinâmica ou o indivíduo que ele percebe ser o "melhor". Ser um Conformista não é necessariamente uma coisa ruim — Todo grupo precisa de seguidores para dar estabilidade às suas causas. Tietes, eleitores do partido, e as "massas" são do Arquétipo Conformista. O Membro Conformista pode tomar muitas formas, desde o membro ardente do bando Sabá, até Membros que seguem as metas do Clã em primeiro lugar, os defensores de confiança de um vampiro consagrado ou uma estrela em ascensão.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que o grupo ou seu líder alcançar um objetivo, devido ao seu apoio.

Esperto

Por que trabalhar para alguma coisa quando você pode enganar alguém para conseguir isso para você? O Esperto sempre tenta encontrar o caminho mais fácil, o caminho mais rápido para o sucesso e riqueza. Algumas pessoas o chamam de ladrão, trapaceiro, ou termos menos agradáveis, mas ele sabe que todos no mundo o faria se pudessem. Ele só faz isso primeiro lugar, e melhor. Os criminosos, vigaristas, vendedores, moleques, e os empresários podem ser cúmplices. Alguns argumentam que todos os Membros são cúmplices em algum sentido, mas aqueles que têm o arquétipo Esperto podem ser abusivo para suas crias e carniçais, ou podem ser mais persuasivos para obter apoio para suas maquinações.

—Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você induzir alguém a fazer algo por você, ou quando você convencer alguém a ajudá-lo mesmo contra seus próprios interesses.

Show de Horrores

Você se esforça para chocar e desgostar aqueles ao seu redor com atos gratuitos e maneirismos ostensivamente "perversos". Você percebe, claro, que tudo é Show e apenas uma maneira de intimidar e controlar os outros. Forasteiros, por outro lado, pensam que é a encarnação do diabo, e você se deleita com esta imagem. Choque-rockers, adolescentes rebeldes, aberrações de circo, sedentos de atenção exemplificam o Arquétipo Show de Horrores.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que alguém recuar por horror a você ou se reagir com medo.

Ranzinza

O Ranzinza é amargo e cínico, encontra falhas em tudo e vende pouco humor na vida ou não-vida. Ele muitas vezes é fatalista ou pessimista, e tem muito pouca estima pelos outros. Para o Ranzinza, o copo nunca está mais da metade, embora possa maldizer quase vazio quando outras pessoas estão envolvidas. Muitos viciados em Internet, fãs da cultura pop, Geração X são Ranzinzas. Os Membros Ranzinzas observam a opressão anciã ou novatos mimados que fogem da fúria assassina por trás de cada desenvolvimento da sociedade dos mortos-vivos, e pode ou não ir além da aspereza resmungando para alterar quaisquer problemas que eles percebam.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que alguém faz algo específico e negativo, assim como você disse que faria. Você deve prever e quantificar esta falha em voz alta, como por aviso, "O Príncipe vai nos ferrar desta vez", ou "Basta ver, que o vampiro Malkaviano vai fazer algo realmente irresponsável." Você pode simplesmente sussurrar a sua triste profecia para o Narrador, se quiser, em vez de anunciá-la para toda a trupe.

Amador

O Amador está interessado em tudo, mas não se concentra em nada. Ele pula de ideia para ideia, paixão para paixão, e projeto para projeto sem realmente terminar nada. Outros podem arrebatar o entusiasmo Amador, e ser deixado encalhado, quando ele se mover para outra coisa, sem aviso prévio. A maioria dos Amadores têm altos índices de Inteligência, Carisma e Manipulação, mas não muito em Força de Vontade ou Vigor. Toreador são muitas vezes Amadores, principalmente os que sofrem com a escarnecedora alcunha de "impostores".

— Recupere Força de Vontade sempre que você encontrar um novo entusiasmo e deixar completamente o antigo.

Excêntrico

O Excêntrico é uma aberração, banido da sociedade por gostos únicos ou crenças que o colocam fora da tendência predominante. Excêntricos não são rebeldes indolentes ou incapazes "gênios não reconhecidos", mas sim, eles são pensadores independentes que não se encaixam muito bem no status quo. Os de Arquétipo Excêntrico, muitas vezes sentem que o mundo está contra eles, e, como tal, rejeitam a moralidade tradicional. Alguns têm gostos bizarros, preferências e ideologias. Extremistas, celebridades excêntricas e esquisitos à diante são do Arquétipo Excêntrico. Os Membros Excêntricos podem observar os hábitos heréticos ou proscritos como diablerie ou deferência para com os anciões, e eles podem muito bem ser Anarquistas ou Autarcas em vez de ter que constantemente defender a sua subversão das Tradições e costumes sobre cultos e seitas.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você for capaz de desprezar os costumes sociais, sem retribuição.

Diretor

Para o Diretor, nada é pior do que o caos e a desordem. O Diretor pretende ser o responsável, adotando "minha maneira ou a estrada" a atitude em matéria de tomada de decisão. O diretor está mais preocupado em trazer ordem a partir do conflito, no entanto, e não precisa ser verdadeiramente "no controle" de um grupo para guiar. Treinadores, professores e muitas figuras políticas exemplificam o Arquétipo Diretor. Membros Diretores podem ser defensores simples de códigos estabelecidos, ou podem ser um instrumento para derrubar ordens corruptas existentes para abrir caminho para novas lideranças ou movimentos de facções.

— Recupere um ponto de Força de Vontade quando você influenciar ou ajudar um grupo ou indivíduo influente na conclusão de uma tarefa difícil.

Enigma

Suas ações são bizarras, intrigantes e inexplicáveis para todos, exceto você mesmo. Sua estranheza pode ser um efeito residual do seu abraço, ou a maneira mais eficaz para você realizar seu trabalho. Para o resto do mundo, no entanto, suas ações erráticas sugerem que você é excêntrico, se não completamente louco. Os teóricos da conspiração, a cobertura de profundidade agentes, e fanáticos da Jyhad todos vivemos até o Arquétipo Enigma.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que alguém está completamente perplexo ou confuso por uma de suas ações que mais tarde acaba por ser um esforço frutífero.

Olho da Tempestade

Apesar de sua aparência calma, caos e destruição parecem segui-lo. Da queima de cidades para agitação emocional, morte e círculo de destruição você é como albatrozes. Para você, não-vida é um julgamento interminável com a incerteza em cada esquina. Líderes de gangues, figuras políticas, e outras pessoas influentes exemplificam o Arquétipo Olho da Tempestade.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que um tumulto, motim, ou menos violento mas igualmente caótico o fenômeno ocorra ao seu redor.

Fanático

O Fanático tem um propósito e esse propósito consome sua existência. O Fanático derrama-se em sua causa, e ele pode até se sentir culpado pela realização de qualquer objetivo que se desvie de seu objetivo maior. Para o Fanático, o fim justifica os meios — a causa é mais importante do que aqueles que a servem. Os jogadores que escolherem o Arquétipo Fanático precisam escolher uma causa para seu personagem continuar. Revolucionários, crentes e incendiários sinceros são todos exemplos do Arquétipo Fanático. Membros Fanáticos são muitas vezes campeões a favor ou contra um determinado aspecto da sociedade Cainita, como a igualdade entre todos os vampiros, o extermínio dos Anarquistas, ou selar o infernalismo fora da Espada de Caim.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você realizar alguma tarefa que se relaciona diretamente com a sua causa.

Galante

Galantes são almas extravagantes, sempre em busca de atenção e pela chance de ser a estrela mais brilhante. Galantes procuram a companhia dos outros, só para ganhar a sua adoração. Atenção guiar os Galantes, e a caça é muitas vezes tão importante quanto o seu fim. Nada excita um Galante tanto como um novo público para galantear. Performers, crianças solitárias, e aqueles com baixa auto-estima, muitas vezes incorporam o Arquétipo Galante. Membros Galantes podem ser Harpias, ou eles podem ter enormes rebanhos de escravos amorosos.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você conseguiu impressionar outra pessoa. Em última análise, o Narrador é o árbitro do quanto você deslumbra alguém, mesmo no caso de personagens de outros jogadores.

Guru

Sua iluminação atrai outros para você. Você pode ser um mentor de uma Trilha particular, do Iluminismo, um sacerdote da Igreja, ou simplesmente um idealista. Seja qual for o caso, sua presença motiva e move os outros a se engajar em atividades espirituais ou ideológicas. Seus colegas o vêem como calma, centrada, e "com ele," mesmo quando você está pregando a violência como um meio para um fim. Os líderes de seitas, mestre Zen, e Sacerdotes de bandos são exemplos de Gurus.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que alguém procura sua ajuda em questões espirituais e sua orientação move o indivíduo a uma ação iluminada que ele normalmente não teria tomado. Além disso, recuperar um ponto de Força de Vontade sempre que você alcançar uma epifania que diz respeito à sua filosofia pessoal.

Idealista

O Idealista acredita que — verdadeiramente, loucamente, profundamente — em algum objetivo maior ou moralidade. O objeto de seu idealismo pode ser algo tão pragmático como eventual triunfo da Camarilla ou amorfo como o bem supremo, mas a crença está lá. Idealistas são frequentemente muito novos para o sangue

ou muito velhos, e muitos procuram a Golconda como a expressão final de seu idealismo. Nesse meio tempo, um Idealista tenta conciliar suas crenças com as exigências da existência vampírica, muitas vezes agindo de forma contrária ao seu auto-interesse em fazê-lo.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que uma ação em busca de seus ideais promover seus objetivos e trazer o seu ideal mais próximo a realidade.

Juiz

O Juiz perpetuamente visa melhorar o sistema. Um juiz tem o prazer de sua natureza racional e capacidade de chegar à conclusão certa, quando apresentados os fatos. O Juiz respeita a justiça, como sendo o modelo mais eficiente para resolver problemas. Juízes, enquanto buscam a "racionalização" dos problemas, raramente são visionários, como eles preferem modelos comprovados de discernimento. Engenheiros, advogados e médicos são muitas vezes Arquétipos de Juiz. Juízes Membros podem gravitar em torno de papéis de aplicação na sociedade local, ou eles podem ser uma voz da razão em um círculo de outra forma radical.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você resolver corretamente um problema, considerando as evidências apresentadas, ou quando um de seus argumentos une as partes discordantes.

Solitário

Mesmo no meio da multidão o Solitário se destaca, porque ele tão obviamente não pertence. Outros vêem Solitários como párias, remotos e isolados, mas na verdade, o Solitário prefere a sua própria companhia do que de outros. Por alguma razão, o Solitário simplesmente desdenha dos outros, e esse sentimento é muitas vezes correspondido. Criminosos, radicais e pensadores livres são todos do Arquétipo Solitário. Membros Solitários muitas vezes vêm de um dos Clãs individualistas como o Gangrel ou Ravnos, e eles têm uma propensão para acabar Autarcas à força de não dar a mínima que um Príncipe seja-seu-próprio-rabo ou Arcebispo diz que é uma lei.

— Recupere um ponto de Força de Vontade quando você realizar algo por si mesmo, mas que ainda beneficia o círculo de alguma forma.

Mártir

O Mártir sofre por sua causa, suportando as provações com a crença de que seu desconforto irá finalmente melhorar muito dos outros. Alguns Mártires simplesmente querem a atenção ou simpatia de gerar provas, enquanto outros são sinceros em sua causa, saudando sua oposição com inabalável fé. Muitos revolucionários e firmes idealistas, e desterrados pertencem ao Arquétipo Mártir. Membros Mártires são frequentemente associados com os movimentos de reforma entre a sociedade Cainita, mas raramente como figuras — e eles não necessariamente precisam ser no lado pró-reforma do problema.

— Recupere um ponto de Força de Vontade quando você sofrer uma certa quantidade de dano ou perda de um recurso definível por seus ideais ou de outro ganho imediato.

Masoquista

O Masoquista existe para testar os seus limites, para ver quanta dor ele pode tolerar antes que ele caia. Ele obtém satisfação na humilhação, sofrimento, rejeição, e até dor física. O Masoquista define quem ele é por sua capacidade de sentir desconforto — ele levanta a cada noite apenas para cumprimentar uma nova dor. Certos atletas extremistas, os tribalistas urbanos, bem como a depressão clinica exemplificam o Arquétipo Masoquista. Membros Masoquistas podem ser abertamente auto-mortificantes horrores que jogam à sua Besta em caprichos auto-destrutivos, ou podem ser feitores ambiciosos, como acontece com um líder de círculo que se recusa a aceitar o fracasso e empurra os seus próprios limites em seus esquemas exigentes.

— Recupere um ponto de Força de Vontade quando o seu próprio sofrimento leva a algum ganho tangível para você, e dois pontos de Força de Vontade sempre que você sentir dor de uma forma verdadeiramente original.

Monstro

O Monstro sabe que é uma criatura das trevas e age como tal. O mal e o sofrimento são instrumentos do Monstro, e ela os usa onde quer que vá. Nenhuma vilania está abaixo dele, nenhuma mágoa vai curvá-lo, e nenhuma mentira permanece indescritível. O Monstro não comete o mal por si mesmo, mas sim como um meio para entender o que se tornou. Indivíduos instáveis, aqueles que têm sido muito injustiçado ou prejudicado, e os definidos como sociopatas podem vir a apresentar características do Arquétipo Monstro. Membros Monstros incluem muitos Sabá, Membros anciões degenerados, e aqueles que nunca se ajustam adequadamente ao que eles se tornaram após o Abraço.

— Atos malignos reforçam o sentido e do propósito Monstro. Personagens Monstros devem escolher uma atrocidade específica, recupere Força de Vontade sempre que entrar nesse impulso. Por exemplo, um tentador recupera Força de Vontade por atrair alguém para a maldade, enquanto um desertor recupera Força de Vontade por causar que o outro duvide de sua fé. Escolha um destino e cumpra. Narradores, cuidado com a forma como você recompensa esse Arquétipo. Por exemplo,

um jogador que escolhe a violência como uma atrocidade não deve recuperar Força de Vontade em cada combate, mas talvez apenas naqueles que envolvam destruição gratuita, ou até mesmo causar verificações de degeneração devido à sua truculência. Monstro é um Arquétipo difícil para o qual oferecer recompensas, e as recompensas devem vir como uma consequência do caráter desafiando sua própria queda em direção a Besta, não enlouquecer ingovernavelmente porque ganhou alguns bônus restauradores na parada de dados.

Pedagogo

O Pedagogo sabe de tudo, e quer desesperadamente informar os outros. Seja através de um senso de propósito ou um desejo genuíno de ajudar os outros, por fim, o Pedagogo garante que sua mensagem seja ouvida — se necessário. Arquétipo Pedagogo pode variar de mentores bem intencionados até verborrágicos fanfarrões que gostam de ouvir suas vozes. Os instrutores, os "veteranos de seu campo" e educados, são todos exemplos do Arquétipo Pedagogo. Membros Pedagogos incluem cães de guarda das tradições, anarquistas ideológicos, e talvez até mesmo os que têm a alma em busca da Golconda com quem quer que seja companhia na viagem.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você ver ou saber de alguém que tenha se beneficiado da sabedoria que você compartilhou com eles.

Penitente

O Penitente existe para expiar o pecado grave, e ele o comete simplesmente por ser quem é. Penitentes ou têm uma baixa auto-estima ou traumáticas experiências passadas, e se sente compelido a "maquiar-se" para infligir-se sobre o mundo. O Arquétipo Penitente nem sempre têm perspectivas religiosas, alguns realmente querem livrar o mundo da dor que eles trazem para ele. Os pecadores arrependidos, pessoas com baixa autoestima, criminosos cheios de remorsos são exemplos do Arquétipo Penitente. Membros Penitentes incluem aqueles que autoflagelam sua Besta como os monges medievais, vampiros que defendem os direitos dos mortais, e aqueles que subsistem inteiramente na vitae de animais.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que sentir que você conseguiu absolvição por uma queixa dada. Esse resgate deve ser da mesma magnitude que a transgressão — quanto maior o crime, maior a penitência. O Narrador é o árbitro final do que constitui um ato razoável de reparação.

Perfeccionista

O Arquétipo Perfeccionista demanda execução sem falhas. Um trabalho pouco entusiasta não dá satisfação ao Perfeccionista, e espera que o mesmo grau de compromisso e atenção aos detalhes, de outras pessoas, que exige de si mesmo. Apesar de um Perfeccionista poder ser exigente, a realização do objetivo final o impele, e muitas vezes aqueles de quem é o responsável. Prima donnas, artistas e arquitetos exemplificam o Arquétipo Perfeccionista. O Membro Perfeccionista pode ser um zeloso membro do Sabá que espera mais do que o seu bando pode dar consistentemente, ou ele pode ser um moralista que às vezes aplica seus próprios padrões elevados da Humanidade para os outros em seu círculo social.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você realizar seu objetivo sem nenhuma falha demonstrável ou impedimento, e recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você motivar outro personagem ao sucesso como resultado de seu próprio exemplo brilhante.

Rebelde

O Rebelde é um descontente, nunca satisfeito com o status quo ou o sistema como ele é. Ele odeia a própria ideia de autoridade e faz tudo em seu poder para desafiar e miná-lo. Talvez o Rebelde realmente acredite em seus ideais, mas é bem provável que ele tenha essa figura de autoridade de alguma má vontade em algum "erro"cometido no passado. O Rebelde pode odiar instituições categoricamente, ou pode ser consumido com a oposição em direção a uma única autoridade particular. Adolescentes, insurgentes e não conformistas são todos exemplos do Arquétipo Rebelde. Membros Rebeldes certamente estão no Sabá, Anarquistas, e Brujah temperamentais, mas também tem espaço para os Tremere que se irritam com a rígida hierarquia do Clã ou novatos que deploram seus senhores.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que suas ações afetarem adversamente sua oposição escolhida. Rebeldes podem se opor ao governo, a Igreja, um Príncipe vampiro, ou qualquer outro titular de autoridade. O jogador deve escolher a quem ou o que seu personagem se rebela ao adotar esse arquétipo. Narradores devem tomar a rebelião contra "toda autoridade" com uma pitada de sal, e aplicar a recompensa de Força de Vontade para um conceito tão amplo de ações só se maiores que a insurgência.

Trapaceiro

Apenas uma coisa importa para o Trapaceiro: ele mesmo. Cada um por si, e se os outros não podem proteger as suas posses, não têm direito a elas. Um Trapaceiro não é necessariamente um bandido ou valentão, no entanto. Ele simplesmente se recusa a ceder aos caprichos dos outros. Trapaceiros quase universalmente possuem um senso de autossuficiência. Eles têm seus próprios interesses em mente e melhores em todos os momentos. Prostitutas, capitalistas, e os criminosos todos encarnam o Arquétipo Trapaceiro. Membros Trapaceiros incluem diableristas, Autarcas e um Primogênito, que coloca as oportunidades do seu Clã antes da supremacia dos Membros como um todo.

— Recupere um ponto de Força de Vontade quando sua disposição egoísta o leva a lucrar, materialmente ou não. A critério do Narrador, acumulando ganho sem expor as suas próprias fraquezas pode o fazer recuperar dois pontos de Força de Vontade. Assim como, você pode recuperar um ponto de Força de Vontade quando seus esforços beneficiarem o grupo ao qual você pertence se o benefício vier à custa de outro grupo.

Sadista

Você existe para infligir dor e sofrimento aos outros. Matar é fácil demais, a tortura é a melhor maneira de realmente prejudicar uma pessoa, e você procura o meio mais lento, mais doloroso para empurrar os outros para seus derradeiros limites. Dor — a dor dos outros — lhe dá imenso prazer. Sargentos, ex-amantes trocados, e alguns dos dementes terminais podem encarnar o Arquétipo Sadista em um momento ou outro, sadismo é raro o suficiente para aparecer apenas em casos berrantes, ao invés da forma confiável em qualquer tipo ou classe de pessoas.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você infligir dor a alguém por nenhuma outra razão que o seu próprio prazer.

Cientista

Para um cientista, a existência é um enigma que ele pode ajudar a remontar. Um cientista lógica e metodicamente a examina cada situação e age, procurando resultados lógicos e padrões. Isso não quer dizer que o cientista está sempre procurando uma explicação científica ou racional, mas sim que ele examina seu entorno com rigor e com um olhar crítico. O sistema que um cientista tenta impor ao mundo pode ser completamente ridículo, mas é um sistema, e ele prega por ele.

— Recupere Força de Vontade toda vez que uma abordagem lógica e sistemática de um problema ajudar a resolvê-lo, ou se recolher informação e logicamente for de uso para outro, situação semelhante.

Sociopata

Todos os seres inferiores, tanto vivos e mortos-vivos deveriam ser exterminados, a fim de trazer uma existência harmoniosa. Você provavelmente não sente remorso ao matar (dependendo da sua Humanidade ou Trilha). Pelo contrário, você está fazendo um ato glorioso para a sociedade. Alguns vampiros são críticos de sua natureza violenta, mas às vezes você consegue influenciá-los com argumentos como: "Darwin concordaria que eu estou apenas ajudando a natureza!" e "Só os mais fortes sobreviverão!"

— Recupere Força de Vontade sempre que você é o maior contribuinte para uma contagem de corpos depois que tudo se acalmou. Essa contagem inclui os momentos em que você é o assassino só, e não precisa de resultado de um combate em massa-como matar todos os membros de uma plateia de cinema ou para baixo projeção patronos indefesas em um assalto a banco.

Soldado

O soldado não é um seguidor cegamente leal. Enquanto ele existe para as ordens, não adere a elas, sem questionamentos. Mais independente do que um conformista, mas muito ligado à ideia de comando para ser um solitário, o soldado aplica suas próprias técnicas aos objetivos dos outros. Enquanto ele pode buscar comando se algum dia, as suas ambições se encontram dentro da hierarquia e estrutura estabelecida. O soldado não tem escrúpulo em usar todos os meios necessários para fazer o que precisa ser feito, desde que as ordens para fazê-lo venha ao lugar certo.

— Recupere um ponto de Força de Vontade quando você alcançar seus objetivos de ordens. Quanto mais difíceis as ordens são à cumprir, melhor se sente ao realizá-las. A critério Narrador, tirando um sucesso espetacular ou ao cumprir uma missão prolongada pode muito bem valer a pena os pontos de Força de Vontade adicionais.

Sobrevivente

Não importa o que aconteça, não importa as probabilidades ou a oposição, o Sobrevivente sempre consegue sobreviver. Seja sozinho ou com um grupo, o Sobrevivente recusa absolutamente aceitar a derrota, muitas vezes faz a diferença entre o sucesso e o fracasso. Os Sobreviventes estão frustrados pela aceitação das pessoas sobre "o que o destino nos reserva" vontade para resistir menos que eles podem alcançar. Forasteiros, gente de rua, e idealistas podem muito ser do Arquétipo sobrevivente. Um Membro Sobrevivente pode ser um renegado em edital um Príncipe de Caçada de Sangue, um antigo bispo forçado ao poder, ou um Nosferatu humilde que se vê expulso do terreno de caça para caçar sem a pretensão reconhecida de domínio.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que sobreviver a uma situação ameaçadora através da tenacidade, ou quando o conselho faz com que outra pessoa venha a persistir apesar da oposição.

Caçador de Emoções

O Caçador de Emoções vive para correr perigo. Ao contrário daqueles de disposição indiscutivelmente mais saudável, o Caçador de Emoções participa das situações perigosas e possivelmente mortais. O Caçador de Emoções não é conscientemente suicida ou autodestrutivo — ele simplesmente procura a estimulação de um desastre iminente. Gangues, pequenos ladrões, e exibicionistas são todos exemplos do Arquétipo Caçador de Emoções. Membros aventureiros podem habitualmente quebrar a Máscara só para ver se serão pegos, eles podem manter contatos em um clã rival ou seita, ou podem traçar ativamente derrubar um Príncipe só para ver se podem retirá-la.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que tiver êxito em uma tarefa perigosa que você realizar deliberadamente. Os Caçadores de Emoções não são estúpidos, no entanto, o Narrador pode optar por não premiar um jogador que imprudentemente envia seua personagem ao perigo para a única intenção de colheita de Força de Vontade.

Tradicionalista

As formas ortodoxas satisfazem o Tradicionalista, que prefere realizar seus objetivos com métodos testados pelo tempo. Por que mudar o seu curso quando o que funcionou no passado, é bom o suficiente? O Tradicionalista acha o status quo aceitável, até mesmo preferível, a uma mudança que pode produzir resultados imprevisíveis. Conservadores, juízes e figuras de autoridade são todos exemplos do Arquétipo Tradicionalista. Membros Tradicionalistas previsivelmente olham para as tradições como um modelo de comportamento, embora alguns poucos Anarquistas e anciões possam abraçar o "tradicionalismo" que antecede tanto Camarilla quanto Sabá.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que os meios comprovados vierem a ser o melhor. Além disso, recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você seguir uma de suas posições anteriormente defendidas e provar ser um sábio no curso da ação.

Malandro

O Malandro encontra o absurdo em tudo. Não importa o quão triste a vida (ou não vida) pode se tornar, o Malandro sempre descobre um grão de humor dentro dele. Malandros não podem suportar a tristeza ou dor, e assim eles se esforçam para iluminar os espíritos daqueles que os cercam. Alguns Malandros têm ideais ainda maiores,

desafiando o dogma estático expondo suas falhas na forma humorística. Comediantes, satíricos e críticos sociais são exemplos do Arquétipo Malandro. Membros Malandros podem chamar a atenção para as falhas na política de um líder, eles podem ser advogados do diabo de língua afiada que questionam as Tradições ou ritae de sua Seita, ou podem simplesmente ter um agudo senso das ironias de um mundo que faz vampiros predadores e mortais, presas quase indistinguíveis fisicamente.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você conseguir levantar a moral dos outros, especialmente se você for capaz de amenizar a sua dor no processo.

Visionário

O Visionário é forte o suficiente para olhar além do mundano e perceber o verdadeiramente maravilhoso. Visionários testam limites aceitos da sociedade, e buscam o que poucos têm a coragem de imaginar. O Visionário raramente encontra satisfação no que a sociedade tem para oferecer, prefere incentivar a sociedade a oferecer o que podia em vez do que faz. Normalmente, a sociedade responde mal aos Visionários, embora sejam eles os responsáveis para trazer progresso e mudança. Os filósofos, inventores e os artistas mais inspirados frequentemente têm a Natureza Visionário. Membros Visionários podem querer mergulhar todos os mortais em escravidão vampiresca, eles podem adaptar tecnologias de outro, o medo mais estática Membros ou ignorar, ou eles podem ter um "melhor caminho" para conviver com os outros vampiros em todo este absurdo Príncipe-e-Regente.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você for capaz de convencer os outros a ter fé em seus sonhos e seguir o curso de ação ditada por sua visão. Note que obter o apoio é a chave para um Visionário recuperar Força de Vontade. O sucesso não precisa chegar a um Visionário, pelo menos não a cada passo na mudança das estruturas em questão. Seus maiores sucessos podem de fato vir após sua Morte Final.

Atributos

Todo personagem **Vampiro** tem Atributos. Eles representam o potencial básico de cada pessoa no mundo, assim como a maioria de outras coisas vivas (e não vivas). A maioria das pessoas têm avaliações de Atributos entre 1 (fraco) e 3 (bom), embora os indivíduos excepcionalmente talentosos podem ter classificações de 4 (excelente) ou até 5 (máximo da capacidade humana). Alguns anciões vampiros têm classificações mais elevadas, ainda assim, enquanto os outros Membros, como os Nosferatu horrivelmente feios, podem ter classificações sobrenaturalmente mais baixas do que o mínimo humano.

Especialidades

Alguns personagens são especialmente bons para aplicações específicas de suas Características. Por exemplo, um mecânico pode ser particularmente bom com muscle cars, um ladrão pode sobressair em invasão de domicílio, ou um brigão pode ser infame como um lutador sujo. Para representar isso, personagens com classificações 4 ou superior em Atributos ou Habilidades podem escolher especialidades para essas Características.

Uma *Especialidade* é uma subcategoria particular de um Atributo ou Habilidade — assim, um personagem com Força 5 pode optar por ser especialmente adepto em Levantamento de Peso, enquanto um personagem com Desempenho 4 pode ser reconhecido por seu canto. Sempre que um jogador faz uma jogada envolvendo uma atividade em que seu personagem se especializou, ele pode contar com qualquer dado que aparecer "10" como dois sucessos em vez de apenas um.

Físico

Atributos Físicos definem a condição do corpo de um personagem. Eles indicam o quão forte, ágil e resistente é um personagem. Atributos Físicos devem ser tomados como a categoria principal para um personagem orientado para a ação.

Os vampiros podem usar sangue ingerido para aumentar sobrenaturalmente seu Físico (e *apenas* os Atributos Físicos). Para saber mais sobre isso, ver p. 268.

Força

A Força é o poder puro e bruto de um personagem. Ela indica quanto peso um personagem é capaz de levantar, quanto ele pode empurrar e com qual força ele pode atingir um outro personagem ou objeto. A Característica Força é adicionada à parada de dano de um personagem quando ele atinge um personagem em combate corpo-acorpo. Ela também é usada quando o personagem deseja quebrar, levantar ou carregar alguma coisa, ou quando deseja pular grandes distâncias.

- • Fraco: Você pode erguer 40 libras (cerca de 20 kg).
- •• Médio: Você pode levantar 100 libras (cerca de 50 kg).
- ••• Bom: Você pode levantar 250 libras (pouco mais de 100 kg).
- •••• Excepcional: Você pode levantar 400 libras (cerca de 200 kg).
- ••••• Extraordinário: Você pode levantar 650 libras (cerca de 300 kg) e esmagar crânios como uvas.

Especialidades: Mãos Fortes, Braços Poderosos, Reservas de Força, Punhos de Ferro

Destreza

O Atributo Destreza mede a habilidade física geral de um personagem. Ela abrange a velocidade, agilidade e a rapidez geral do personagem, assim como sua agilidade em manipular objetos com controle e precisão. Também incluídos sob o título Destreza estão a coordenação visual e motora o reflexos e a graciosidade dos movimentos.

- • Fraco: Você é desajeitado e deselegante. Abaixe essa arma antes que se machuque.
- •• Médio: Você não é nenhum estúpido, Mas também não é um bailarino.
- ••• Bom: Você possui algum potencial atlético.
- •••• Excepcional: Você poderia ser um acrobata se quisesse.
- ••••• Extraordinário: Seus movimentos são fluidos e hipnóticos — quase sobrenaturais.

Especialidades: Flexibilidade, Velocidade, Movimentos Felinos, Reflexos Rápidos.

Vigor

A Característica Vigor reflete a saúde, a resistência e o poder de recuperação do personagem. Ela indica por quanto tempo um personagem pode se esforçar e quanta punição física ele é capaz de suportar antes de sofrer traumas físicos. O Vigor também inclui um pouco de força psicológica, indicando a determinação e a tenacidade de um personagem em não desistir.

- • Fraco: Você se machuca com um vento forte.
- •• Médio: Você tem saúde mediana e aguenta um soco ou dois.
- ••• Bom: Você está em boa forma e raramente fica doente.
- •••• Excepcional: Você pode correr — e talvez vencer — em qualquer maratona que escolher.
- ••••• Extraordinário: Você possui a constituição de um verdadeiro Hércules.

Especialidades: Incansável, Determinado, Resistente, Vigoroso

Social

Apesar de sua predisposição à solidão, os vampiros usam a sociedade humana como instrumento para levar adiante os seus planos. Os Atributos Sociais descrevem a aparência, o charme e a habilidade de um personagem em interagir com a sociedade. Estas Características são fundamentais na determinação da primeira impressão, dinâmica pessoal e relacionamento do personagem com os outros indivíduos.

Carisma

O Carisma é a habilidade de um personagem em atrair e agradar os outros através de sua personalidade. O Carisma é usado quando um personagem tenta ganhar a simpatia de outro ou encorajá-lo a confiar nele. O Carisma não indica que o personagem é necessariamente eloquente ou habilidoso em intimidação. Mas é o simples poder do charme e da influência de um personagem. O Carisma descreve a habilidade de um personagem de convencer os outros a concordarem com o seu ponto de vista. Este atributo não indica, necessariamente, *como* o personagem é carismático, se é um sedutor eloquente ou um valentão sorridente. (Estas devem vir através e por meio de interpretação e especialidades).

- • Fraco: Pare de cutucar o nariz.
- •• Médio: Você é razoavelmente agradável e tem muitos amigos.
- ••• Bom: As pessoas confiam implicitamente em você.
- •••• Excepcional: Você tem um magnetismo pessoal significativo.
- ••••• Extraordinário: Culturas inteiras poderiam seguir a sua liderança.

Especialidades: Fala Mansa, Distinto, Urbano, Engraçado, Eloquente, Gracioso

Manipulação

A Manipulação mede a habilidade de auto-expressão de um personagem com o objetivo de fazer com que os outros compartilhem de suas perspectivas ou sigam seus caprichos. Em resumo, é fazer com que os outros façam o

que você quer. A Manipulação é usada no jogo quando um personagem tenta influenciar ou direcionar sutilmente o comportamento de outros. A Manipulação é usada para enganar, blefar, usar de lábia e despachar outros personagens. Se o personagem em questão *gosta* ou não de ser manipulado é irrelevante (essa é a diferença entre a Manipulação e o Carisma); um motivador habilidoso pode até mesmo se aproveitar dos talentos daqueles que o odeiam.

A Manipulação é um negócio perigoso, especialmente entre os Membros (apesar desta ser sua principal moeda). Falhas em tentativas de Manipulação frequentemente provocam o ódio dos que estavam para ser enganados. Falhas Críticas em jogadas de Manipulação podem adicionar nomes na lista de inimigos de um personagem.

As pessoas são manipuladas todos os dias e normalmente ignoram isso. ("Você não quer ir ao mercado para mim?") Se alguém chamar atenção sobre o fato, contudo, a maioria das pessoas se tornam bastante defensivas. A Manipulação pode ser a ferramenta mais poderosa do repertório de um Membro, mas uma falha pode ser desastrosa. Personagens com altos níveis de Manipulação frequentemente não têm confiança naqueles que o cercam.

- • Fraco: Uma pessoa de poucas (e frequentemente ineficientes) palavras.
- •• Médio: Você consegue enganar algumas pessoas, algumas vezes, como qualquer outra pessoa.
- ••• Bom: Você nunca paga o preço integral.
- •••• Excepcional: Você poderia ser um político ou o líder de um culto.
- ••••• Extraordinário: "E claro que *eu* vou dizer ao príncipe que fui eu quem tentou fincar a estaca!"

Especialidades: Convincente, "Meu Deus, como eu sou malandro", Sedutor, Bom Argumentador

Aparência

O Atributo Aparência mede a beleza de um personagem. Mais do que o visual, contudo, a Aparência é a soma da graciosidade, beleza e do inexplicável *je ne sais quoi* — que tornam as pessoas desejáveis. A Aparência é tanto "mais" como "menos" do que palavras — ela apela para os níveis mais profundos do psíquico, e portando, molda tanto as primeiras impressões como a natureza das memórias depois delas. Não importa quão "mente aberta" seja uma pessoa, não importa quão veementemente ele diga, "a personalidade é mais importante do que a aparência", as aparências continuam sendo levadas em consideração.

Esta Característica não é usada apenas para fazer com que amantes potenciais notem seus gestos através de um salão lotado. Em situações onde a primeira impressão é

fundamental, ou que envolvam pessoas que consideram a Aparência algo muito importante, um personagem não pode ter mais dados em uma parada Social do que o seu nível em Aparência. Portanto, é criticamente importante que você tenha boa aparência ou conheça melhor as pessoas antes de tentar convencê-las a bombardear o refúgio do Justicar.

- • Fraco: Feio como um macaco.
- •• Médio: Você não se destaca na multidão, nem para melhor e nem para pior.
- ••• Bom: Estranhos se oferecem para lhe pagar uma bebida.
- •••• Excepcional: Você é atraente o suficiente para ser um modelo e as pessoas frequentemente lhe dizem isso.
- ••••• Extraordinário: Você causa tanto ciúmes insanos como reverências beatas.

Especialidades: Aparência não convencional, fotogênico, senso de moda, Rosto inesquecível, Pose Memorável

Mentais

Os Atributos Mentais definem as capacidades cerebrais de um personagem, incluindo aspectos como a memória, inteligência, consciência do que o cerca e a habilidade de pensar, aprender e reagir.

Percepção

A percepção mede a habilidade do personagem de observar seus arredores. Isso pode envolver um esforço consciente, como procurar em uma área, mas é mais frequentemente intuitivo, conforme os sentidos aguçados do personagem notam que algo está fora do normal. A Percepção é uma sensibilidade aos arredores do personagem e raramente está presente nos cínicos e exaustos (que já viram tudo isso antes).

A Percepção é usada para determinar se o personagem entende ou não uma dada situação ou se ele detecta um estímulo no ambiente. Ela pode advertir um personagem da presença de uma emboscada, ajudá-lo a identificar uma metáfora, distinguir uma pista em uma pilha de lixo ou descobrir qualquer outro detalhe escondido ou ignorado, sejam eles físicos ou não.

- • Fraco: Talvez você seja absurdamente distraído, talvez meramente um cabeça-de-vento; de qualquer modo, até mesmo os detalhes mais óbvios o enganam.
- •• Médio: Você desconhece os detalhes, mas está ciente do todo.
- ••• Bom: Você distingue temperamentos, texturas e pequenas mudanças no ambiente.
- •••• Excepcional: Praticamente nada lhe passa desapercebido.
- ••••• Extraordinário: Você observa instantaneamente coisas que são quase imperceptíveis aos sentidos humanos.

Especialidades: Atento, Introspectivo, Cuidadoso, Penetrante, Perspicaz, Experiente

Inteligência

O Atributo Inteligência se refere à compreensão do personagem sobre os fatos e conhecimentos. Mais importante do que isso, contudo, ele governa a habilidade de um personagem de argumentar, resolver problemas e avaliar as situações. O termo Inteligência é quase um erro, pois o Atributo também abrange o senso crítico e a flexibilidade de pensamento.

A Inteligência não inclui a compreensão, a sabedoria ou o bom senso, pois estes compõem os traços da personalidade do personagem e não as suas Características. Até mesmo os personagens mais espertos podem ser tolos o bastante para abrirem a boca na hora errada ou insensatos demais para perceberem que os capangas que querem as chaves do carro não estão com boas intenções.

Personagens com um baixo nível de Inteligência não são necessariamente estúpidos (contudo, eles podem ser), mas apenas não foram educados ou são pessoas de mentes simples. Da mesma forma, personagens com alta Inteligência não são todos como Einstein: eles podem ser melhores em memorizar rotas ou terem um juízo particularmente aguçado.

- • Fraco: Não é a faca mais afiada da gaveta.
- •• Médio: Esperto o suficiente para perceber que é normal.
- ••• Bom: Mais esclarecido que as massas.
- •••• Excepcional: Você não é apenas brilhante, você é absolutamente brilhante.
- ••••• Extraordinário: Um verdadeiro gênio.

Especialidades: Literato, Criativo, Analítico, Solucionador de Problemas, Autoridade em Áreas Específicas

Raciocínio

A Característica Raciocínio mede a habilidade de um personagem de pensar rapidamente e reagir com velocidade a certas situações. Ela também reflete a esperteza geral do personagem. Personagens com baixos níveis de Raciocínio são lentos e mentalmente letárgicos, ou talvez, crédulos e inocentes. Em contrapartida, personagens com altos níveis de Raciocínio quase sempre têm um plano e se adaptam a novos ambientes com rapidez notável. Personagens com altos níveis de Raciocínio também conseguem se manter calmos em situações de tensão.

- • Fraco: Puxe meu dedo.
- •• Médio: Você sabe quando apostar e quando passar no pôquer.
- ••• Bom: Você raramente é pego de surpresa ou fica sem palavras.
- •••• Excepcional: Você é uma daquelas pessoas que fazem os outros pensar, "ooh, eu deveria ter dito isso ..." no dia seguinte.
- ••••• Extraordinário: Você pensa e responde quase tão velozmente quanto é capaz de agir.

Especialidades: Ganhar a Dianteira, Orador Vigoroso, Mudar de Estratégia, Emboscadas

Habilidades

Como mencionado anteriormente, as Habilidades são as Características usadas para descrever o que você sabe e o que você aprendeu a fazer. Enquanto os Atributos representam o seu potencial bruto, as Habilidades representam a maneira que você encontrou para usar esse potencial. Você pode não precisar de nada mais ao que a força para arrombar uma porta — mas se você estiver tentando usar de força bruta para forçar uma parte do motor sem quebrar nada, talvez fosse melhor você saber algo sobre mecânica. Ao jogar os dados, você provavelmente terá que somar uma Habilidade com o Atributo apropriado, a fim de descrever adequadamente a combinação de potencial e saber o que é preciso para fazer com que as coisas funcionem.

Existem 30 Habilidades: 10 Talentos, 10 Perícias e 10 Conhecimentos. Cada Habilidade normalmente abrange uma ampla gama de aptidões. Para certas Habilidades (Expressão, Ofícios, Performance, Acadêmicos, Ciência) é melhor escolher uma especialização (pág. 96), mesmo se o nível do personagem nesta Habilidade não for 4 ou mais. Portanto, um personagem com a Perícia Ofícios é normalmente versado em trabalhos manuais como um todo, mas pode ser particularmente adepto da mecânica de automóveis.

Talentos

Os Talentos descrevem o que você sabe intuitivamente, o que você consegue fazer sem treinadores ou instruções. A única maneira de desenvolver um Talento é através da experiência direta — com a exceção de alguns casos (por exemplo, a leitura de um livro de Jeet Kune Do, pode lhe dar um ponto em Briga), estas coisas não podem ser aprendidas por livros ou cursos pelo correio. Se você tentar uma ação baseada em um Talento que o seu personagem não tem, não existem penalidades na parada de dados básica do seu Atributo; estas Habilidades são tão intuitivas que virtualmente qualquer um tem algum grau de capacidade em cada uma delas.

Prontidão

Esta é sua aptidão básica de perceber as coisas que acontecem ao seu redor, mesmo quando você não está realmente procurando por elas. A Prontidão descreve a atenção que você presta no mundo exterior, esteja você ocupado ou não. Este Talento, normalmente é somado à Percepção e é mais efetivo quando usado para perceber estímulos físicos (ao invés de temperamentos e pistas).

- • Amador: Você não é nenhum autômato estúpido.
- •• Praticante: Bisbilhoteiro ocasional.
- ••• Competente: Você mantém um olhar atento à sua volta.
- •••• Especialista: Seja por paranóia ou bom senso, você raramente é apanhado desprevenido.
- ••••• Mestre: Os seus sentidos são tão aguçados quanto os de um animal selvagem.

Possuído por: Caçadores, Guarda-Costas, Pessoal de Segurança, Jornalistas, Ladrões

Especialidades: Ruídos, Bisbilhotar, Emboscadas, Armas Ocultas, Multidões, Floresta, Animais

Esportes

Este Talento representa suas habilidades atléticas básicas, assim como qualquer outro treinamento que você tenha tido em esportes ou outra atividade rigorosa. Esportes diz respeito a todas as formas de corridas, saltos, arremessos, natação, atividades esportivas e similares; contudo, ele não abrange ações de coordenação motora como levantar pesos e também não inclui feitos atléticos cobertos por outras Habilidades (tal como Armas Brancas).

- • Amador: Você teve uma infância ativa.
- •• Praticante: Atleta do colégio.
- ••• Competente: Atleta profissional.
- •••• Especialista: Ponto alto em seu esporte.
- ••••• Mestre: Medalhista Olímpico.

Possuído por: Atletas, Entusiastas, Guardas-Florestais, Jóqueis, Garotos

Especialidades: Natação, Escalar, Acrobacia, Dançar, Corrida de Resistência, Esportes Específicos

Acuidade

Acuidade é uma reação instintiva a presença do sobrenatural. Ela difere de Prontidão (que mede a sensibilidade aos eventos mundanos) e Ocultismo

(que abrange o conhecimento atual sobre o sobrenatural). Normalmente, apenas criaturas sobrenaturais têm acesso a esse talento especial, mas alguns mortais únicos têm a sensação de que há algo de estranho no mundo (tais como aqueles com Fé Verdadeira – ver p. 372).

Personagens com Acuidade, por vezes, têm palpites, arrepios, ou flashes repentinos de inspiração quando estão perto de criaturas sobrenaturais, objetos ou eventos. Essa percepção é puramente subconsciente, e saber que algo está errado não significa que o personagem sabe o que é. Para obter informações mais específicas, os Membros terão de utilizar um poder oculto ou particular — Acuidade só faz o vampiro mais receptivo à presença do inusitado.

Um vampiro pode usar deliberadamente Acuidade se desconfiar que há algo de sobrenatural, mas mais frequentemente o Narrador pode pedir um teste de Acuidade para determinar se o vampiro percebe um estranho acontecimento que não é imediatamente visível.

- • Amador: De vez em quando, você tem a sensação de que algo não está certo.
- •• Praticante: Você às vezes sente vibrações estranhas de uma direção ou área particular (como um prédio).
- ••• Competente: Você pode entrar numa sala e saber que algo incomum está acontecendo dentro.
- •••• Especialista: Se você se concentrar, você pode perceber se uma pessoa em um grupo de pessoas ou uma coleção de objetos é sobrenatural.
- ••••• Mestre: Você sabe instintivamente se algo ou alguém é mundano ou sobrenatural.

Possuído por: Videntes e Adeptos da Nova Era, Místicos, Pesquisadores da Paranormalidade

Especialidades: Atividade Fantasmagóricas, Objetos Místicos, Alguém está na minha cabeça, Desmascarar

Briga

O Talento Briga representa a habilidade do personagem em lutar com unhas e dentes. Este Talento representa sua perícia em combates corpo-a-corpo, seja devido ao treinamento em artes marciais ou a muita experiência — ambos podem fazer de você um adversário perigoso. Lutadores eficientes são coordenados, resistentes à dor, rápidos, fortes e durões; a determinação de fazer o que quer que seja necessário para ferir o seu oponente e vencer várias lutas.

- • Amador: Eles mexiam com você quando criança.
- •• Praticante: Já viu algumas brigas de bar.
- ••• Competente: Você já lutou regular e habitualmente, geralmente terminando em melhor estado do que o seu oponente.
- •••• Especialista: Você poderia ser um competidor sério em um circuito de boxe.
- ••••• Mestre: Você é capaz de matar três homens em quatro segundos.

Possuído por: Militares, Policiais, Valentões/Capangas

Especialidades: Boxe, Luta Romana, Chutes, Caratê, Judo, Boxe Tailandês, Arremessos, Imobilizações e Submissão

Empatia

•Você entende as emoções dos outros e pode se identificar, fingir que se identifica ou brincar com essas emoções como achar melhor. Você tem muita facilidade para discernir motivos e pode ser capaz de perceber quando uma pessoa está mentindo. Contudo, você pode estar tão conectado com os sentimentos de outras pessoas que suas próprias emoções podem ser afetadas.

- • Amador: Você ocasionalmente empresta seu ombro para que alguém possa chorar.
- •• Praticante: Algumas vezes você pode literalmente sentir o sofrimento de outra pessoa.
- ••• Competente: Você tem uma percepção aguçada das motivações das outras pessoas.
- •••• Especialista: É praticamente impossível mentir para você.
- ••••• Mestre: A alma humana não consegue esconder seus mistérios de você.

Possuído por: Assistentes Sociais, Pais, Atores, Psicólogos, Detetives, Sedutores, Médiuns, Melhores Amigos

Especialidades: Emoções, Personalidades, Motivações, Ganhar Confiança

Expressão

Esta é a sua capacidade de impor o seu ponto de vista de forma clara, seja por meio de conversa, poesia, ou mesmo em 140 caracteres ou menos. Personagens com alta expressão colocam em uma frase as suas opiniões ou crenças de uma forma que não pode ser ignorado (mesmo que suas opiniões sejam mal informadas ou inúteis). Ele também pode ser ator talentoso, hábil em transmitir humor ou emoção comunicando com cada gesto. Além disso, este Talento representa a sua capacidade para a poesia, escrita criativa, ou outras formas de arte literária. Para muitos anciões Expressão, é a sutil arte de elaborar um epigrama satírico capaz de incapacitar socialmente

um antigo rival. Para os Membros mais jovens, com Expressão, pode-se muito bem ser a chave para convencer trinta Anarquistas armados a convergir para o Território de caça do Xerife com passando uma mensagem de texto de direita. Você pode escolher uma especialidade em Expressão, mesmo com menos de 4 pontos.

- • Amador: Seu talento está além da poesia nos cadernos da escola.
- •• Praticante: Você poderia liderar um grupo de debates da faculdade.
- ••• Competente: Você poderia ser um escritor de sucesso.
- •••• Especialista: Seus trabalhos são dignos de um prêmio.
- ••••• Mestre: Visionários como você só são formados uma vez a cada geração.

Possuído por: Atores, Escritores, Poetas, Políticos, Jornalistas, Instrutores, Agitadores Populares

Especialidades: Atuação, Poesia, Ficção, Improviso, Conversação

Intimidação

Intimidação toma muitas formas, desde ameaças diretas e violência física até a mera força da personalidade. Você sabe o método certo para cada ocasião e pode ser bastante... convincente.

- • Amador: Adolescente cruel e tirano.
- •• Praticante: Assaltante.
- ••• Competente: Sargento instrutor.
- •••• Especialista: O seu ar de autoridade acovarda transeuntes casuais.
- ••••• Mestre: Você pode assustar animais sanguinários.

Possuído por: Tiranos, Executivos, Oficiais do Exército, Capangas, Seguranças, Gângsters, Sabá

Especialidades: Ameaças Ocultas, Hierarquia, Coerção Física, Chantagens

Liderança

Você é um exemplo para os outros e pode inspirá-los a fazer o que você quer. A Liderança tem menos relação com a manipulação do desejo das pessoas e mais a ver com a sua apresentação diante delas como o tipo de pessoa que elas desejam seguir. Este Talento costuma estar mais ligado ao Carisma do que à Manipulação.

- • Amador: Capitão do time da Liga Infantil.
- •• Praticante: Presidente do corpo estudantil.
- ••• Competente: Um diretor eficiente.
- •••• Especialista: Candidato a Presidente.
- ••••• Mestre: Você poderia ser o senhor e mestre de uma nação.

Possuído por: Políticos, Príncipes, Gerentes, Executivos, Oficiais do Exército, Policial

Especializações: Oratória, Constrangimento, Amigável, Aberto, Nobre, Militar, Autoridade

Manha

As ruas podem fornecer muitas informações ou dinheiro para aqueles que conhecem a sua linguagem. A Manha permite que você se misture discretamente ao cenário local, ouça os rumores, entenda as gírias ou até mesmo participe de negócios escusos.

- • Amador: Você sabe quem vende drogas.
- •• Praticante: Você impõe respeito nas ruas.
- ••• Competente: Você poderia liderar uma gangue.
- •••• Especialista: Você tem pouco a temer até mesmo nas vizinhanças mais perigosas.
- ••••• Mestre: Se você ainda não ouviu, ainda não foi dito.

Possuído por: Criminosos, Sem-teto, Repórteres, Detetives de Entorpecentes, Sabá

Especializações: Receptadores, Drogas Ilegais, Armas Ilegais, Rumores, Gangues, Bater Carteira, Gíria Local.

Lábia

Você sabe como ocultar os seus próprios motivos e mostrar aquilo que você deseja. Além disso, você pode chegar à raiz dos motivos de outras pessoas e usá-los contra elas. Este Talento define o seu talento para intrigas, segredos e jogos duplos; o domínio da Lábia pode fazer de você o melhor dos sedutores ou um espião brilhante.

- • Amador: Você ocasionalmente conta mentirinhas inofensivas.
- •• Praticante: Vampiro.
- ••• Competente: Advogado criminalista.
- •••• Especialista: Agente disfarçado.
- ••••• Mestre: Você é a última pessoa de quem alguém suspeitaria.

Possuído por: Políticos, Advogados, Vampiros, Adolescentes, Vigarista, Artistas Famosos

Especializações: Sedução, Mentiras Impecáveis, Simular Mortalidade

Talento Hobby

Esta categoria inclui qualquer coisa que o Narrador julgar principalmente autodidata e é geralmente (mas nem sempre) mais ativo do que intelectual. Narradores devem primeiro examinar a lista de Talentos existentes para determinar se uma determinada atividade pode cair em uma dessas (por exemplo, natação e escalada seria especialidades do Atletismo).

- • Amador: Você se envolveu.
- •• Praticante: Você tem uma boa compreensão das noções básicas de seu hobby.
- ••• Competente: Outros profissionais o consideram como bastante habilidoso e competente.
- •••• Especialista: Você está familiarizado com as nuances sutis e aplicações de seu talento.
- ••••• Mestre: Você poderia escrever um livro sobre o que você faz. Talvez você já tenha.

Sugestão de Talentos Hobby: Boemia, Diplomacia, Tarot, Negociação, Vasculhar

Perícias

Perícias são Habilidades aprendidas através da prática, aprendizado ou outras formas de instrução. Se você tenta realizar uma ação que envolva uma Perícia na qual você não tem nenhum nível, a dificuldade é aumentada em um. Um trabalhador inepto não é tão eficiente quanto alguém que tenha baixos Atributos mas que tenha algum entendimento sobre como os procedimentos funcionam.

Empatia com Animais

Você consegue entender os padrões do comportamento animal. Esta Perícia permite que você prediga como um animal irá reagir em uma dada situação, treine e domestique um animal ou até mesmo acalme e enerve os animais.

- • Amador: Você pode fazer com que um cavalo domesticado o deixe acariciá-lo.
- • • Praticante: Você pode ensinar um bichinho a fazer gracinhas.
- • • • Competente: Você pode treinar um animal como espião.
- • • • • Especialista: Treinador de circo.
- • • • • • Mestre: Você pode domesticar animais selvagens sem a ajuda de poderes sobrenaturais.

Possuído por: Fazendeiros, Adestrador de Animais, Guarda de Zoológico, Guardas-Florestais, Donos de Animais Domésticos

Especializações: Cachorros, Treinamento de Ataque, Grandes Felinos, Cavalos, Animais de Fazenda, Falcoaria

Ofícios

Esta Perícia abrange sua habilidade em construir e consertar as coisas com suas mãos. Ofícios permite que você trabalhe em áreas como carpintaria, trabalho em couro, tecelagem ou até mesmo em serviços mecânicos como conserto de carros. Você também pode criar trabalhos de arte duradouros com esta Perícia, dependendo do sucesso alcançado. Você deve sempre escolher uma especialização na Perícia Ofícios, mesmo que você mantenha alguma habilidade em campos múltiplos.

- • Amador: Carpintaria da escola.
- • • Praticante: Você está começando a desenvolver o seu próprio estilo.
- • • • Competente: Você poderia ganhar a vida com seu trabalho.
- • • • • Especialista: O seu trabalho pode ser comentado em livros de nível universitário dentro do seu campo.
- • • • • • Mestre: A sua arte é virtualmente sem igual.

Possuído por: Mecânicos, Artesãos, Artistas, Projetistas, Inventores, Rústicos

Especializações: Cerâmica, Costura, Conserto de Casas, Carpintaria, Avaliação, Carburadores

Condução

Você sabe dirigir um carro e talvez outros veículos. Esta Perícia não inclui automaticamente a familiaridade com outros veículos mais complexos como tanques ou caminhões de vários eixos e a dificuldade pode variar dependendo da sua experiência com automóveis específicos. Afinal, pilotar uma perua não o prepara para controlar um Lotus a 200 km por hora.

- • Amador: Você dirige somente com transmissão automática.
- • • Praticante: Você pode dirigir um carro com câmbio manual.
- • • • Competente: Caminhoneiro profissional.
- • • • • Especialista: Audacioso piloto de corridas ou de tanques de guerra.
- • • • • • Mestre: Você pode fazer um Fusca realizar manobras dignas de James Bond.

Possuído por: Chofer, Caminhoneiro, Pilotos de Corrida, a maioria dos residentes das nações Ocidentais do século 20.

Especializações: Off-Road, Veículos modificados, Curvas, Câmbios Manuais, Paradas Súbitas, Tráfego Pesado

Etiqueta

Você entende as bases do comportamento formal, tanto na sociedade mortal como na cultura dos Membros. Sua especialidade é a cultura com a qual você é mais familiarizado. Esta Perícia é usada em discussões, na sedução, dança, bons modos à mesa e todos os tipos de diplomacia.

- • Amador: Você sabe quando manter a boca fechada.
- • • Praticante: Você já esteve em um ou dois eventos sociais importantes.
- • • • Competente: Você saberia usar até mesmo os talheres e utensílios de prata mais obscuros.
- • • • • Especialista: Sua Majestade o consideraria charmoso.
- • • • • • Mestre: Se as pessoas certas viessem para o jantar, você poderia acabar com guerras — ou iniciá-las.

Possuído por: Diplomatas, Viajantes , Alta Sociedade, Executivos

Especializações: Jantares Formais, Negócios, Cultura de Rua, Sociedade dos Membros*

Armas de Fogo

Matar uma pessoa com uma espada levanta suspeitas. Destroçar alguém até os ossos pode abalar as bases da Máscara. Os Cainitas se adaptaram e muitos têm devotado suas energias para aprender a matar com armas de fogo. Esta Perícia representa a familiaridade com várias tipos de armas de fogo, desde pistolas de mão até metralhadoras pesadas. Obviamente, esta Perícia não inclui a habilidade com artilharia pesada como morteiros e canhões de tanques. Contudo, pessoas habilidosas com armas de fogo podem limpar, consertar, reconhecer e, é claro, atirar corretamente com a maior parte das armas de fogo mais comuns. Esta Perícia também pode ser usada para destravar armas (Raciocínio + Armas de Fogo).

- • Amador: Você tinha uma pistola de água quando criança.
- • • Praticante: Você costumava treinar uma hora por semana no clube de tiro.
- • • • Competente: Você sobreviveu a um ou dois tiroteios.
- • • • • Especialista: Você poderia ganhar a vida matando pessoas.
- • • • • • Mestre: Você tem praticado desde a invenção do Winchester.

Possuído por: Sabá, Policiais, Pessoal do Exército, Sobreviventes, Caçadores

Especializações: Sacar Rápido, Armeiro, Pistolas, Atirador de Elite, Revólveres, Espingardas

Roubo

Esta habilidade implica familiaridade com as ferramentas e técnicas para os tipos de manipulação física tipicamente associadas com a atividade criminosa. Fechaduras, falsificação manual, ligação direta, tranca de cofre simples, várias formas de invasão de domicílio, e até mesmo de prestidigitação todos caem sob os auspícios do latrocínio. Roubo é útil não só para o roubo, mas também para a criação do "sistema imbatível" ou deduzir por onde um ladrão entrou. Esta habilidade não confere qualquer aptidão com segurança avançada ou tecnologias anti-crime, tais como vigilância por vídeo ou sistemas de alarme — esses estão cobertos pelo Conhecimento Tecnologia.

- • Novato: Você pode burlar um bloqueio simples.
- • • Praticante: Você poderia executar um jogo de defesa no canto.
- • • • Competente: Você pode abrir uma janela padrão trancada por fora.
- • • • • Especialista: Você pode "reformular" um passaporte ou bilhete de identidade.
- • • • • • Mestre: Você poderia entrar (ou sair da ...) abóbada central de um banco multnacional.

Possuído por: assaltantes, Consultores de Segurança, polícias, ladrões de carros, Mágicos de rua

Especialidades: Tranca de cofre, Desorientação, Arrombar fechaduras, Ligação direta, Batedor de carteira

Armas Brancas

Como diz a máxima dos Membros: "Armas de fogo não significam nada para um coração sem vida". Uma lâmina é normalmente muito mais válida, assim como a habilidade de usá-la corretamente. Armas Brancas inclui as habilidades no uso de armas de mão de todos os tipos, desde espadas e clavas até estranhos equipamentos de artes marciais como o sai ou o nunchaku. E é claro, uma estaca de madeira é sempre muito útil...

- • Amador: Você sabe como se segura uma faca.
- • • Praticante: Você talvez tenha participado de uma briga de rua.
- • • • Competente: Você poderia estar na equipe de esgrima da faculdade.
- • • • • Especialista: Você poderia manter a ordem dentro da corte de um príncipe.
- • • • • • Mestre: Seus inimigos preferem enfrentar um esquadrão da SWAT do que a sua lâmina.

Possuído por: Assassinos, Membros de Gangue, Artistas Marciais, Policiais, Duelistas, Fãs Medievais

Especializações: Facas, Espadas, Bastões Improvisados, Estacas, Desarmar, Machados

Performance

A Perícia Performance governa sua habilidade em executar façanhas artísticas como cantar, dançar, atuar ou tocar um instrumento musical. Você muito provavelmente é especializado em um campo, apesar de virtuosos verdadeiros poderem ser talentosos em muitas formas de performance. Esta Perícia representa não só o conhecimento técnico de como fazer, mas também a habilidade de trabalhar uma audiência e arrebatá-la com o seu espetáculo.

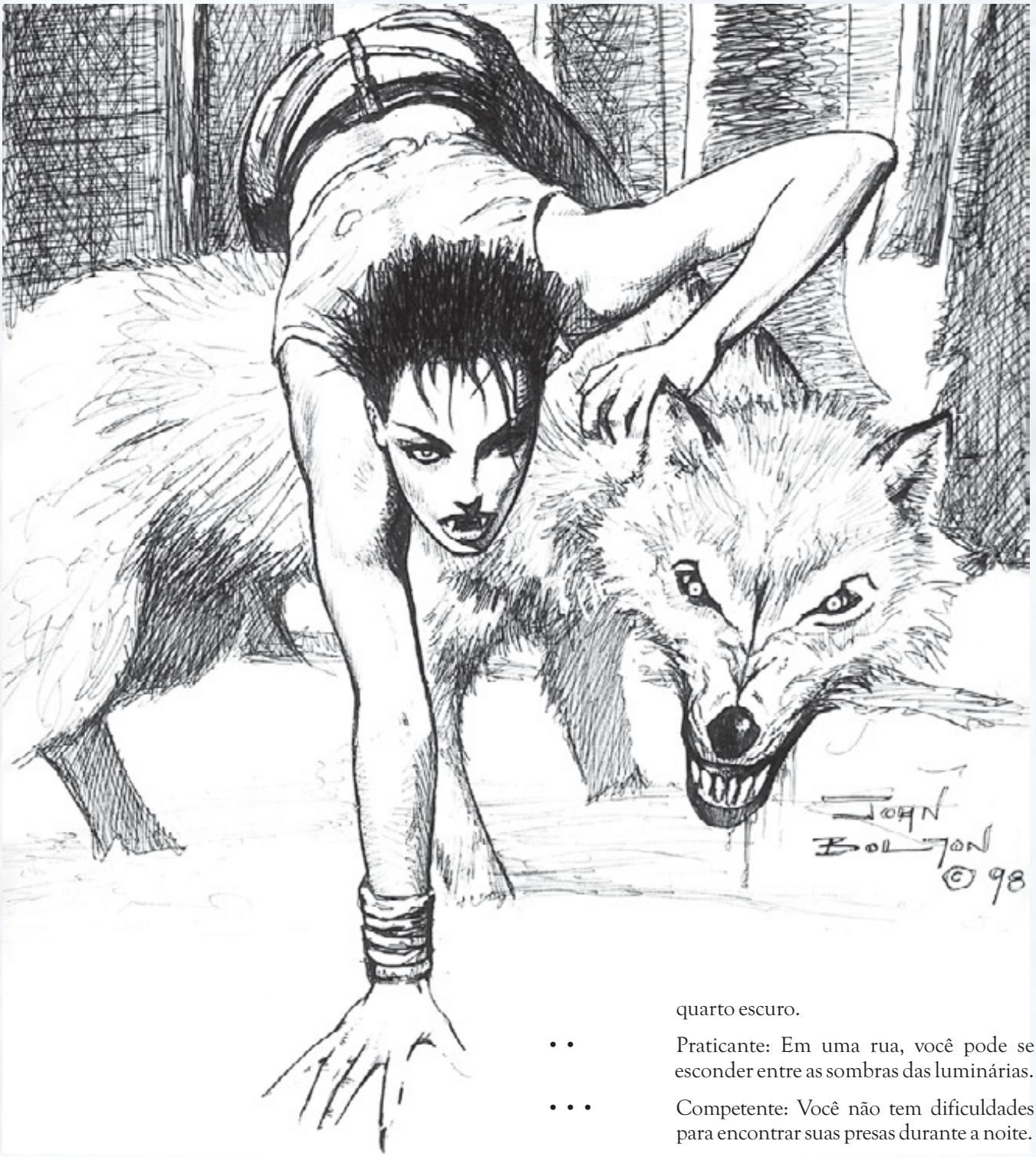
- • Amador: Você pode cantar em um coral de igreja.
- • • Praticante: Você poderia ter o papel principal em uma produção universitária.
- • • • Competente: Você é disputado pelas boates locais.
- • • • • Especialista: Você tem talento para ser uma sensação nacional.
- • • • • • Mestre: Você é um virtuoso sem igual.

Possuído por: Músicos, Estudantes de Universidades, Atores, Bailarinas, Mímicos

Especializações: Dança, Canto, Rock and Roll, Atuação, Solos de Guitarra, Bêbado em Karaoke

Furtividade

Esta Perícia é a habilidade para evitar que você seja



detectado, esteja você escondido ou em movimento. A Furtividade normalmente é testada contra a Percepção de alguém. Esta Habilidade é, por razões óbvias, bastante útil para se aproximar de suas presas.

- Amador: Você pode se esconder em um quarto escuro.
- • Praticante: Em uma rua, você pode se esconder entre as sombras das luminárias.
- • • Competente: Você não tem dificuldades para encontrar suas presas durante a noite.
- • • • Especialista: Você pode se mover em silêncio sobre folhas secas.
- • • • • Mestre: Ancião Nosferatu.

Possuído por: Ladrões, Assassinos, Membros, Espiões, Repórteres, Autoridades

Especializações: Esconder-se, Mover-se em Silêncio, Sombras, Multidões

Sobrevivência

Apesar dos vampiros terem pouco medo de morrer por inanição ou desabrigo, as áreas selvagens ainda podem ser perigosas para os Cainitas. Esta Perícia permite que você encontre abrigo, navegue até a civilização, rastreie presas e possivelmente até evite lobisomens (apesar desta última ser extremamente difícil). Quando você usa a Furtividade em áreas selvagens, você não pode ter uma parada de dados maior do que o seu nível em Sobrevivência.

- • Amador: Você pode sobreviver a uma noite passada do lado de fora.
- • • Praticante: Você "vive duramente" em uma base regular.
- • • • Competente: Você sabe separar veneno de alimentos estragados de alimentos comestíveis coletados.
- • • • • Especialista: Você poderia viver em uma área selvagem à sua escolha durante meses.
- • • • • • Mestre: Você pode ser deixado pelado nos Andes e fazer tudo de modo apropriado, se virar sozinho.

Possuído por: Escoteiros, Soldados, Entusiastas da Vida ao Ar Livre, Sobreviventes, Caçadores, Guardas-Florestais

Especializações: Rastrear, Áreas Florestais, Selvas, Armadilhas, Caça

Habilidade Profissional

Esta categoria inclui qualquer coisa que o Narrador considerar ser uma habilidade ensinada e é principalmente ativo na aplicação. Narradores devem primeiro examinar a lista de habilidades existentes para determinar se uma determinada tarefa pode cair sob uma outra habilidade (Rastreamento por exemplo, seria uma especialidade da Sobrevivência).

- • Amador: Você é um aprendiz.
- • • Praticante: Você tem uma compreensão sobre o básico.
- • • • Competente: Você poderia ganhar a vida, embora não seja uma fortuna, fazendo o que você faz.
- • • • • Especialista: Você conhece os usos mais esotéricos de sua habilidade, e raramente são uma perda de tempo.
- • • • • • Mestre: Você é uma autoridade reconhecida em seu campo de esforço escolhido.

Sugestão de Habilidades Profissionais: Ferreiro, Cozinha, Desenhar-Rápido, Falsificação, Game maníaco, Mecanismo de armas, Navegação, Tortura

Conhecimentos

Os Conhecimentos envolvem a aplicação da mente, e não do corpo; consequentemente, as Habilidades do Conhecimento costumam estar mais ligadas às Características Mentais. (Jogadas como Carisma + Acadêmicos ou até mesmo Vigor + Medicina são possíveis, mas tais situações são muito raras.) As descrições a seguir falam sobre os níveis de Conhecimento em termos acadêmicos, apesar da escola ser apenas uma das maneiras para se melhorar os Conhecimentos. Na verdade, Conhecimentos podem ser auto-didata, e o Mundo das Trevas é o lar de um certo número de autodidatas.

Se você não tiver nenhum nível em um dado conhecimento, você não pode nem ao menos tentar realizar jogadas que o envolvam, a não ser que o Narrador dê uma permissão explícita (como quando o bom senso está envolvido). Se você não sabe espanhol, você não pode tentar manter uma conversação em espanhol usando apenas o seu raciocínio.

Acadêmicos

Este Conhecimento abrangente mostra a erudição de um personagem na área das "ciências humanas": literatura, história, arte, filosofia e outras ciências "liberais". Um personagem com pontos em Acadêmicos geralmente é bem informado nestes campos, enquanto muitos pontos indicam que ele é um perito em uma ou mais áreas de estudo. Não apenas este Conhecimento pode ser impressionante em palestras e outras cerimônias do Elísio, mas ele também pode fornecer dicas valiosas sobre antigos — e futuros — movimentos da Jyhad. Se for do seu gosto, você pode escolher uma especialidade para Acadêmicos mesmo com menos de 4 pontos.

- • Estudante: Você está ciente de que 1066 é algo mais do que o código de área de Beverly Hills.
- • • Universitário: Você pode citar os clássicos, identificar os principais movimentos culturais e expor a diferença entre Ming e Moghul.
- • • • Mestre: Você poderia publicar um artigo em um jornal erudito.
- • • • • Doutor: Professor emérito.
- • • • • • Catedrático: Estudiosos de todo o mundo reconhecem você como sendo um dos principais peritos do seu tempo.

Possuído por: Professores, Literatos, Aficionados,

Anciões

Especializações: Pós-Estrutura, Pinturas Impressionistas, Roma Imperial, Realismo Americano

Computador

Este Conhecimento representa a capacidade de operar e programar computadores, incluindo dispositivos móveis. A maioria do uso de computador também dá um grau de consciência de Internet (caso não esclarecido).

- • Estudante: Você pode navegar em telas sensíveis ao toque e no tradicional apontar e clicar das interfaces gráficas.
- • • Universitário: Você sabe o seu caminho em torno de várias aplicações da Internet.
- • • • Mestre: Você sabe o que fazer com um prompt de comando de texto.
- • • • • Doutor: Você poderia viver de forma confortável como um consultor de informática.
- • • • • • Catedrático: Você tem todos os SDKs e compreende as estruturas de dados para uma impressionante variedade de linguagens de programação.

Possuído por: Hackers, Funcionários de Escritório, Programadores, Processadores de Dados, Estudantes

Especializações: Linguagens de Computador, Internet, Quebrar Códigos, Vírus, Recuperação de Dados

Finanças

Você conhece as minúcias do comércio, desde avaliar o valor relativo de um objeto até se manter a par das tarifas de câmbio monetário. Este Conhecimento pode ser inestimável para intermediar a venda de objetos, lidar com números ou apostar no mercado de ações. Níveis altos de Finanças permitem que você eleve o seu padrão de vida a um nível muito confortável.

- • Estudante: Você assistiu algumas aulas sobre negócios.
- • • Universitário: Você tem alguma experiência prática e consegue manter os seus registros bastante organizados.
- • • • Mestre: Você seria um bom corretor de ações.
- • • • • Doutor: As Corporações seguem a sua liderança financeira.
- • • • • • Catedrático: Você poderia fazer uma fortuna com uma nota de $20.

Possuído por: Executivos, Classe Alta, Cambistas, Contadores, Revendedores, Traficantes de Drogas, Contrabandistas

Especializações: Mercado de Ações, Lavagem de Dinheiro, Avaliação, Moedas Estrangeiras, Contabilidade, Revenda, Corporações

Investigação

Você aprendeu a perceber os detalhes normalmente ignorados pelas outras pessoas e poderia se tornar um detetive admirável. Este Conhecimento representa não apenas um bom olho para os detalhes, mas também uma habilidade de fazer pesquisas e seguir pistas.

- • Estudante: Você pode analisar uma ampla pesquisa da Web em busca de pistas.
- • • Universitário: Oficial da polícia.
- • • • Mestre: Detetive particular.
- • • • • Doutor: Agente federal.
- • • • • • Catedrático: Sherlock Homes.

Possuído por: Detetives, Fãs de Mistério, Policiais, Bisbilhoteiro

Especializações: Criminologia, Pistas Ocultas, Revistar, Descoloração

Direito

Com todos os advogados e criadores de leis que existem por aí, este Conhecimento pode se provar bastante útil. O Direito pode ser útil para arquivar processos, evitá-los ou sair da prisão. Além disso, até mesmo os Membros mantêm uma cadeia para os seus e vários vampiros já salvaram suas não-vidas ao sabiamente explorarem uma brecha existente em uma das Tradições. O conhecimento da lei não tem qualquer número de especialidades, e um jogador pode escolher um para seu personagem, quando ele tem essa capacidade, representando tanto o seu campo de experiência e uma sensação geral de como o sistema legal (especialmente em sua localidade) funciona, embora este não seja obrigatório.

- • Estudante: Você pagou uma multa de trânsito e sabe se será declarar culpado, inocente, ou *nolo contendere* na próxima vez.
- • • Universitário: Você está se preparando, ou acabou de prestar exame para a ordem dos advogados.
- • • • Mestre: Você pode ganhar a vida na prática, e provavelmente o faz.
- • • • • Doutor: Se você não é sócio ainda, você

será em breve.

• • • • • Catedrático: Você poderia encontrar brechas em um contrato com o Diabo.

Possuído por: Advogados, Policiais, Juizes, Detetives, Legisladores

Especializações: Legislação Criminal, Processos, Cortes, Contratos, Procedimentos Policiais

Medicina

Você entende como o corpo humano e — e em menor magnitude como o corpo vampírico — funciona. Esta habilidade compreende o conhecimento de medicamentos, doenças, procedimentos de primeiros socorros e diagnose ou tratamento de enfermidades. A Medicina é de grande utilidade para os Membros que se interessam em como consertar, danificar ou transformar o corpo humano.

• Estudante: Você assistiu a cursos de primeiros socorros.

• • Universitário: Residente ou paramédico.

• • • Mestre: Clínico geral.

• • • • Doutor: Você pode realizar transplantes.

• • • • • Catedrático: Você é respeitado pela comunidade médica mundial como sendo um Pioneiro.

Possuído por: Estudantes de Medicina, Médicos, Salva-Vidas, Pais, Paramédicos, Tzimisce

Especializações: Transplantes de Órgãos, Cuidado de Emergência, Tratamento de Venenos, Patologia, Produtos Farmacêuticos

Ocultismo

Você é instruído em áreas do ocultismo tais como misticismo, maldições, magia, folclore e, particularmente, a cultura vampírica. Ao contrário de muitos outros Conhecimentos, o Ocultismo não implica em um saber completo sobre os fatos reais e concretos; muito do que você sabe pode ser rumor, mito, especulação ou boato. Contudo, para se aprender os segredos deste campo, vale a pena gastar séculos separando as lendas dos fatos. Altos níveis de Ocultismo implicam em uma compreensão profunda sobre os vampiros, assim como uma boa base em outros aspectos do ocultismo; pelo menos você saberá distinguir o que é pateticamente falso.

• Estudante: Você explorou a seção de Esoterismo das grandes livrarias.

• • Universitário: Parece haver alguma verdade perturbadora sobre alguns dos rumores que você ouviu.

• • • Mestre: Você já ouviu muitas coisas e já presenciou algumas delas.

• • • • Doutor: Você reconhece fontes descaradamente falsas e tem palpites embasados sobre outras.

• • • • • Catedrático: Você conhece a maioria das verdades básicas sobre o mundo oculto.

Possuído por: Ocultistas, Supersticiosos, Reformistas, Tremere

Especializações: Cultura da Família, Rituais, Infernalistas, Bruxas

Política

Você está familiarizado com a política atual, inclusive com as pessoas que controlam o poder e como elas chegaram lá. Este Conhecimento pode ajudá-lo a lidar com, ou influenciar, os políticos ou até mesmo fornecer algum conhecimento sobre a estrutura de poder local dos Cainitas. A Política Conhecimento inclui a capacidade de praticamente navegar várias burocracias, pois assume que certas estruturas organizacionais e moedas de relacionamento são universais.

• Estudante: Ativista; você pode pagar um bilhete on-line rapidamente.

• • Universitário: Estudante de Ciência política, você sabe como apresentar um pedido de informação

• • • Mestre: Gerente de campanha ou Locutor de Radio, o funcionário vai ajudá-lo a navegar nos formulários que você precisa para completar e lhe dizer que precisa das duplicatas.

• • • • Doutor: Senador; "Não devemos mostrar isso para alguém sem credenciais de imprensa, por isso não cite-me. "

• • • • • Catedrático: Você pode escolher o próximo Presidente dos Estados Unidos. "Claro, aqui estão as chaves do arquivo morto. Desligue a luz quando sair. "

Possuído por: Ativistas, Políticos, Advogados, vampiros de todos os tipos

Especializações: Municipal, Estadual, Federal, Suborno, Dogma, Radical, Camarilla

Ciência

Você tem pelo menos um entendimento básico da maioria das ciências físicas, tais como química, biologia, física e geologia. Este Conhecimento pode ser aplicado de várias formas práticas. Na maioria dos casos, um jogador deve selecionar uma especialidade para refletir um foco de estudos científicos de sua personagem, mas isso não é

estritamente necessário.

- • Estudante: Você possui a maioria dos conhecimentos básicos do colegial.
- • • Universitário: Você está familiarizado com as principais teorias.
- • • • Mestre: Você poderia ensinar ciências no colegial.
- • • • • Doutor: Você é plenamente capaz de avançar os conhecimentos no seu campo.
- • • • • • Catedrático: O seu Prêmio Nobel está esperando por você.

Possuído por: Cientistas, Estudantes, Pesquisadores, Professores, Engenheiros, Técnicos, Pilotos

Especializações: Química, Biologia, Geologia, Física, Astronomia

Tecnologia

O conhecimento da tecnologia representa um grande talento com a eletrônica, hardware e dispositivos mais elaborados do que "máquinas", que caem sob a habilidade de artesanato. Se ele tem um processador, um transistor ou um circuito integrado — se é eletrônica e não elétrica — manipulando ele usa o conhecimento da tecnologia. Esta é a habilidade amplo usado para construir seu próprio computador, instale (ou subverter) um sistema de segurança, reparar um telefone celular, ou kitbash um rádio de ondas curtas. Você deve sempre escolher uma especialização em Tecnologia, apesar de possuir alguma habilidade em vários campos.

- • Estudante: Você pode realizar simples modificações ou reparos.
- • • Colégio: Você poderia fazer a sua vida na montagem ou o conserto.
- • • • Mestre: Você pode criar novas tecnologias a partir de um conjunto de requisitos objetivos.
- • • • • Doutorado: Para você, não é "? Isso pode ser feito", mas "Como isso pode ser feito"
- • • • • • Acadêmico: Um visionário no campo, você forma como as pessoas interagem com o mundo através de dispositivos.

Possuído por: Engenheiros, Cientistas, empreiteiros da defesa, the Cable Guy

Especialidades: Telecomunicações, Computadores, segurança, comunicações, soluções improvisadas, espionagem industrial

Conhecimento Especializado

Como Talento Hobby e Habilidade Profissional, esta é uma categoria abrangente. Um Conhecimento Especializado é algo que é essencialmente intelectual ou mental na natureza e deve ser estudado. Narradores devem primeiro examinar a lista de Conhecimentos existentes para determinar se um determinado campo de conhecimento pode cair sob um daqueles (Ciência Forense por exemplo, seria uma especialidade de Investigação).

- • Estudante: Você tomou um curso de graduação ou leu alguns livros.
- • • Colégio: Você pode ter avanço no campo.
- • • • Mestre: Você pode possuir um diploma e ser bem versado no que foi escrito.
- • • • • Doutorado: Você está bem versado no que não foi escrito.
- • • • • • Acadêmico: Você conhece os mistérios escondidos de seu campo e é uma autêntica fonte de informação.

Sugestões de Conhecimentos Profissionais: Arqueologia, Teoria dos Jogos, Ciência Militar, Psicologia

Antecedentes

Estas Características descrevem vantagens de nascença (ou renascença), circunstâncias e oportunidade: posses materiais, conexões sociais e outros. Os Antecedentes são Características externas e não internas, e você deve sempre refletir sobre como as adquiriu, assim como o que elas representam. Quem são seus Contatos? Por que seus Aliados o apoiam? Como exatamente você ganhou dinheiro suficiente para justificar seus quatro pontos em Recursos? Se você detalhar bastante a concepção do seu personagem, a escolha dos Antecedentes apropriados deve ser natural.

Apesar de jogadas de dados que envolvam Antecedentes não serem comuns, o Narrador pode exigi-las a fim de determinar se um personagem obteve as informações, mercadorias ou favores que procurava. Você pode, por exemplo, ter que fazer um teste Raciocínio + Recursos para manter saudáveis os seus investimentos em ações, ou Manipulação + Contatos para persuadir o seu "associado" contrabandista a realizar um favor extra.

Certos Antecedentes podem ser "comuns" entre os personagens de um círculo. Veja "Antecedentes Combinados" na p. 118 para mais informações.

Aliados

Aliados são humanos que apóiam ou ajudam você — família, amigos ou até mesmo uma organização mortal que lhe deve alguma lealdade. Apesar dos aliados o ajudarem por vontade expontânea, sem necessidade de persuasão ou coerção, eles nem sempre estão disponíveis para ajudar; eles têm suas próprias preocupações e só podem cooperar, em nome da amizade, até um certo nível. Contudo, alguns deles possuem suas próprias Características de Antecedente e podem fornecer acesso indireto a outros contatos, influência e recursos.

Aliados normalmente são pessoas de influência e poder em suas cidades natais. Essa influência e poder pode ser praticamente de qualquer tipo, sujeito à aprovação do Narrador: você pode ter amigos no departamento de pesquisa ou até mesmo no gabinete do prefeito, dependendo de quantos pontos você gastar nessa Característica. Seus Aliados normalmente são confiáveis (apesar de provavelmente não saberem que você é um vampiro, ou mesmo que os vampiros existem). Contudo, nada é de graça; se você começar a pedir muitos favores ao seu amigo da Cosa Nostra ele provavelmente irá lhe pedir algum favor amigável no futuro. Esse é frequentemente um bom começo para uma aventura...

Aliados podem ser combinados entre um grupo de personagens.

- • Um aliado, de influência e poder moderado
- • • Dois aliados, ambos de poder moderado
- • • • Três aliados, um dos quais é razoavelmente influente
- • • • • Quatro aliados, um dos quais é muito influente
- • • • • • Cinco aliados, um dos quais é extremamente influente

Identidade Alternativa

Você mantém uma identidade alternativa, completa com documentos, certidões de nascimento, ou qualquer outra documentação que você desejar. Apenas alguns poucos podem saber o seu verdadeiro nome ou identidade. Sua persona alternativa pode ser altamente envolvida com o crime organizado, um membro da Seita oposta, um vigarista que usa identidades alternativas para seu jogo, ou você pode simplesmente reunir informações sobre o inimigo. De fato, alguns vampiros podem conhecê-lo como um indivíduo, enquanto outros acreditam que você seja alguém completamente diferente.

- • Você é novo neste jogo de identidade. Às vezes você escorrega e esquece a sua outra identidade.
- • • Você está bem fundamentado na sua identidade alternativa. Você está convincente o suficiente para desempenhar o papel de um médico, advogado, balconista de funerária, contrabandista de drogas, ou um espião capaz.
- • • • Você tem uma reputação inabalável com a identidade suplente e obtém reconhecimento do nome na área onde se infiltrar.
- • • • • Sua identidade alternativa tem respeito e confiança dentro de sua área de infiltração.
- • • • • • Você comanda respeito em sua área de infiltração, e você pode até ter acumulado um pouco de influência. Você tem a confiança (ou, pelo menos, o reconhecimento) de muitos indivíduos poderosos dentro de sua área.

Associado à Mão Negra

Este Antecedente é para personagens do Sabá apenas.

Você é um membro da temida Mão Negra, o corpo de soldados e assassinos que serve fervorosamente ao Sabá. Tendo este pano de fundo indica que você é um membro com plenos direitos na organização, e você tem todas as responsabilidades e os benefícios que acompanham a adesão.

Você pode convidar membros da Mão Negra para ajudá-lo, caso você precise deles. Claro, essa habilidade é uma rua de duas vias, e os membros por outro lado podem chamá-lo para ajudá-los. Assim, você pode encontrar-se designado para realização de assassinatos, emprestar ajuda marcial, ou ainda mais fins políticos da mão como um diplomata ou espião. Você também pode ser obrigado a assistir cruzadas que levam você para longe de seu bando. Todos os membros da Mão Negra devem atender ao apelo de outro membro da Mão, especialmente os superiores da facção.

Ser um membro da Mão Negra é uma questão de prestígio, e outros membros do Sabá respeito da organização. Quando se tratar de outro Sabá, você deve escolher revelar a sua filiação com a Mão, você pode adicionar a sua classificação neste Antecedente a toda a parada de dados Sociais, mesmo depois de Habilidades de

Status ou de outra forma tida em conta. A maioria dos membros da Mão, no entanto, opta por não revelar a sua fidelidade. A Mão Negra é também extremamente hábil em caçar Sabá que alega ser membro da Seita, mas não a pertence verdadeiramente — mentirosos, cuidado.

- • Você é um grunhido, você pode recorrer a um membro da Mão Negra, uma vez por história.
- • • Você é conhecido e respeitado na Mão Negra, você pode recorrer a dois membros da Mão Negra, uma vez por história.
- • • • Você tem respeito em relação a Mão Negra, você pode recorrer a cinco membros da Mão Negra, uma vez por história.
- • • • • Você é um herói entre os membros da Mão Negra, você pode recorrer a sete membros da Mão Negra duas vezes por história (mas é melhor você ter causa justa — se é que parece que você está se tornando suave, você pode perder pontos neste Antecedente). Você também pode levar um grande número de membros de Mão em ação caso venha a se tornar necessário.
- • • • • • Você é parte da lenda Mão Negra, você pode recorrer a 12 membros da Mão Negra duas vezes por história (mas veja a cautela anterior). Você também pode levar um grande número de membros da Mão em ação caso venha a se tornar necessário. O Serafim pode até buscar o seu conselho sobre questões as de importação.

Contatos

Você conhece gente por toda a cidade. Quando você começa a fazer ligações para os membros de sua rede de contatos, a quantidade de informações que você é capaz de obter é assustadora. Seus Contatos são pessoas que você pode subornar, manipular ou coagir a lhe fornecer informações, mas além disso, você também possui alguns Contatos mais importantes — amigos em quem pode confiar e que lhe fornecem informações precisas em assuntos que dizem respeito às suas áreas de especialização. Você deve descrever em detalhes cada um de seus contatos principais antes do início do jogo.

Além dos seus contatos principais, você tem um número de pequenos contatos através da cidade; o seu contato principal pode estar no gabinete da promotoria, enquanto seus contatos menores podem ser policiais corruptos, escriturários do Detran, seguranças de boates ou até mesmo vendedores de cachorro-quente. Você não precisa detalhar estes "conhecidos casuais" antes do jogo: ao invés disso, para se comunicar com eles, você deve jogar contra o seu nível de Contatos (dificuldade 7). Você será bem sucedido em contatar uma pessoa para cada sucesso nos dados; Claro, você ainda tem que convencê-los a dar-lhe a informação que você precisa, admitindo que possa obtê-la.

Contatos podem ser combinados dentro do círculo dos personagens.

- • Um contato importante
- • • Dois contatos importantes
- • • • Três contatos importantes
- • • • • Quatro contatos importantes
- • • • • • Cinco contatos importantes

Domínio

Domínio é um território físico (geralmente dentro de cidade central da crônica) para que seu personagem controla o acesso para fins de alimentação. Alguns Membros referem-se ao seu domínio como caça, e mais zelosamente seus domínios, mesmo invocando a tradição de mesmo nome, para proteger as suas reivindicações. Como parte deste fundo, a afirmação do personagem para o domínio é reconhecido pelo Príncipe ou outra autoridade dos Membros na cidade onde ele está localizado.

O vampiro que afirma o domínio não pode evitar que os habitantes avancem sobre seu negócio, nem exercer uma influência direta sobre eles, mas ele pode vigiar-los e ocupar suas idas e vindas. Ele também pode ter aliados ou Lacaios olhando especificamente para os vampiros desconhecidos e alertá-lo quando encontrar algum.

Domínio refere-se especificamente à geografia (na maioria dos casos, um bairro ou rua) e propriedades em que, ao contrário das pessoas que ali habitam (que é a ênfase do rebanho). Domínio desempenha um papel importante na sociedade Cainita — vampiros que não têm domínio significativo raramente ganham respeito — mas não é um direito automático à situação entre o Condenado.

Você pode designar um ou mais pontos em domínio para aumentar a segurança do território do seu personagem em vez de seu tamanho. Cada ponto atribuído para a segurança fornece +1 na penalidade da dificuldade para os esforços de se intrometer no domínio por qualquer pessoa que não tenha a permissão especificamente do seu personagem, e um bônus de dificuldade -1 para os esforços de seu personagem para identificar e rastrear invasores no domínio. Um domínio de um tamanho de um ponto e dois pontos de segurança, por exemplo, é pequeno, mas

bastante resistente à intrusão, em oposição a um Domínio com a classificação de três pontos de tamanho sem segurança extraordinária.

Cada nível de domínio reduz a dificuldade de controle de caça em um para o seu personagem e aqueles a quem o personagem permite entrar. Ele também adiciona à sua parada de (não máximo) pontos de sangue. Se você usar a opção de segurança de domínio, cada ponto do domínio de segurança aumenta a dificuldade de controle de caça em um para vampiros estranhos ou não convidados. Ver p. 259 para obter mais informações sobre a caça.

Domínio (tanto o tamanho e a segurança) podem ser comprados com os pontos de Antecedentes.

- • Um único prédio pequeno, como uma única casa de família ou de um estabelecimento social — o suficiente para um abrigo básico.
- • • Uma igreja, fábrica, armazém, meio-arco, ou outra grande estrutura — um local com acesso pronto, mas facilmente controlável do mundo exterior.
- • • • Um arranha-céus, quarteirão, ou um cruzamento importante — um local ou área que oferece áreas para a ocultação, bem como acesso controlado.
- • • • • Uma subseção de esgoto, uma rede de túneis de serviço, o enclave de casas em uma colina com vista para a cidade — um lugar com características inerentemente protetivas, tais como uma estrada de montanha isolada, uma ponte só de acesso, ou força de segurança vigilancia privada.
- • • • • • Um bairro inteiro, uma subdivisão étnica como "Chinatown" ou "Little Italy", ou um bairro inteiro.

Como observado anteriormente, os personagens em um círculo podem compartilhar seus recursos de domínio para obter melhores resultados. Seis a oito pontos em protege toda uma pequena cidade ou uma região distinta da cidade como um domínio. Dez a 15 pontos garantem um setor importante da cidade, mas não geograficamente enorme, como "as docas", ou "Highland Park." Uma grande cidade em si pode ser alguns pontos mais que cem de domínio, como em Atlanta, Dallas, Genebra, ou Bagdá. Uma cidade como Nova York, Londres, Paris, Roma, São Paulo ou Xangai exigiria muitas centenas de pontos em Domínio.

Fama

Você desfruta de um reconhecimento amplo dentro da sociedade mortal, talvez como um artista, escritor ou atleta. As pessoas gostam de ser vistas com você. Isso lhe dá todos os tipos de privilégios ao interagir com a sociedade mortal, mas também pode atrair uma boa fatia de atenção indesejada, agora que você não está mais vivo. A maior das armas oferecidas pela fama é a sua habilidade inerente de influenciar a opinião pública — como a mídia moderna constantemente demonstra.

Este Antecedente é obviamente uma faca de dois gumes. Certamente, você pode se aproveitar dos privilégios do seu prestígio — obtendo as melhores mesas, sendo convidado a eventos que de outra forma você perderia, marcando compromissos com a elite — mas você também é frequentemente reconhecido quando preferiria não ser. Contudo, seus inimigos não podem simplesmente fazer com que você desapareça sem que um alvoroço desnecessário venha à tona; você também percebe que em áreas populosas, a caça se torna muito mais fácil (diminua a dificuldade das jogadas em um ponto para cada ponto de Fama). Além disso, o Narrador pode diminuir a dificuldade de jogadas Sociais contra fãs e pessoas facilmente impressionáveis.

- • Você é conhecido como uma seleta subcultura — frequentadores de clubes locais, os blogueiros do setor, ou o grupo de Park Avenue, por exemplo.
- • • A maioria da população reconhece o seu rosto; você é uma celebridade local, um criminoso relâmpago ou um apresentador de telejornais.
- • • • Você tem maior renome, talvez você seja um senador ou um artista que regularmente recebe centenas de milhares de acessos no YouTube.
- • • • • Uma celebridade completamente desenvolvida, seu nome é frequentemente reconhecido por uma pessoa comum na rua.
- • • • • • Você é uma palavra familiar. Pessoas nomeiam seus filhos com seu nome depois de ti.

Geração

Este Antecedente representa a sua geração: a pureza de seu sangue, e sua proximidade com o primeiro vampiro. Um nível alto em Geração pode representar um senhor poderoso ou um perigoso gosto pela diablerie. Se não gastar nenhum ponto nesta Característica, você começará o jogo como um vampiro de 13a geração. Veja a p. 270 para maiores informações sobre Geração e o seu papel dentro do jogo.

- • 12a geração: 11 pontos de sangue, pode gastar l ponto de sangue por turno
- • • 11a geração: 12 pontos de sangue, pode gastar l ponto de sangue por turno
- • • • 10a geração: 13 pontos de sangue, pode gastar l ponto de sangue por turno
- • • • • 9a geração: 14 pontos de sangue, pode gastar 2 ponto de sangue por turno
- • • • • • 8a geração: 15 pontos de sangue, pode gastar 3 ponto de sangue por turno

Rebanho

Você criou um grupo de mortais dos quais se alimenta sem medo. Um Rebanho pode tomar várias formas, desde círculos de boêmios pervertidos até um culto que o vê como uma figura divina. Além de prover alimento, o rebanho pode ser útil em pequenas tarefas, apesar deles normalmente não serem muito controláveis, nem fortemente ligados a você ou altamente habilidosos (se você quer peões mais eficientes, escolha Aliados ou Lacaios). O seu nível de Rebanho é adicionado às suas jogadas de caça; Veja a p. 259 para maiores detalhes.

Os jogadores podem comprar rebanho agrupando os pontos de Antecedentes.

- • Três fontes
- • • Sete fontes
- • • • 15 fontes
- • • • • 30 fontes
- • • • • • 60 fontes

Influência

Você tem influência dentro da sociedade mortal, seja através da riqueza, prestígio, cargo político, chantagem ou manipulação sobrenatural. Membros com alta Influência podem manipular, e em raros casos até mesmo controlar, o processo político e social de uma sociedade humana. A Influência representa a soma do seu poder político dentro

da sociedade, sobretudo entre a polícia e os burocratas. Em alguns casos, o cultivo de influência é um caminho para Recursos de geração (ver abaixo).

Algumas jogadas podem exigir que você use sua Influência ao invés de uma Habilidade, especialmente em tentativas de manipulação de pequenos burocratas. Obviamente, é sempre mais fácil instituir mudanças em nível local do que em escala mundial (exemplo: demolir uma casa "abandonada" é relativamente fácil, ao passo que começar uma guerra é um pouco mais difícil).

Influência pode ser comprada com os pontos de Antecedentes Combinados.

- • Moderadamente influente; um agente na política municipal
- • • Boas conexões; uma força na política estadual
- • • • Posição de influência; um agente na política regional
- • • • • Amplo poder pessoal; uma força na política nacional
- • • • • • Vastamente influente; um agente na política global

Mentor

Esta Característica indica a existência de um ancião — ou possivelmente até mais de um — que zela por você, oferecendo orientação ou ajuda em certas oportunidades. Um mentor pode ser poderoso, mas o seu poder não precisa ser direto. Dependendo do número de pontos gastos neste Antecedente, o seu mentor pode ser nada mais, nada menos do que um vampiro com uma cadeia de contatos notável ou uma criatura que viveu vários séculos e possui uma tremenda influência e poderes sobrenaturais. Ele pode aconselhá-lo, falar com o príncipe (ou arcebispo) em seu nome, guiar outros anciões para longe de você ou avisar quando você está entrando em situações que você não compreende.

Na maioria das vezes, o mentor é o senhor do vampiro, mas ele pode ser qualquer Cainita com um interesse passageiro no seu bem estar. Um alto nível em Mentor poderia até mesmo indicar um grupo de vampiros de ideias semelhantes, tais como os anciões da capela Tremere da cidade ou uma célula da Mão Negra.

Tenha em mente que esta Característica não é um cartão de "Saia da prisão"; o seu mentor não aparecerá como a cavalaria sempre que você estiver em perigo. (e se ele o fizer, é provável que você perca um ponto ou mais neste Antecedente após despertar sua ira). Além do mais, ele pode ocasionalmente esperar algo em troca de sua proteção, o que pode levar a uma série de histórias interessantes. Um mentor normalmente permanece distante, dando-lhe informações ou conselhos úteis de camaradagem, mas vai abandoná-lo sem pensar duas vezes se você provar ser um protegido indigno ou problemático.

- • Seu mentor é um ancillae de pouca influência ou um Ductus do bando do Sacerdote.
- • • Seu mentor é respeitado; um ancião altamente condecorado, por exemplo.
- • • • Seu mentor é altamente influente; como um dos membros da Primigênie ou Bispo
- • • • • Seu mentor tem grande poder sobre uma cidade; como um Príncipe ou Arcebispo, por exemplo.
- • • • • • Seu mentor é extraordinariamente poderoso, talvez até mesmo um Justiçar ou Cardial.

Recursos

Os Recursos são bens valiosos cuja disposição é controle do seu personagem. Estes ativos podem ser em dinheiro vivo, mas com o aumento deste Antecedente, são mais propensos a serem investimentos, propriedades ou capital ganho de algum tipo — terra, bens industrias, ações e títulos, inventários comerciais, infra-estrutura criminosa, contrabando e até mesmo impostos ou dízimos. Lembre-se que vampiros não precisa providenciar alimento, exceto sangue e as suas necessidades reais (ao contrário do que quer) para o abrigo são facilmente acomodados. Recursos para os vampiros vão principalmente para pagar os luxos e as despesas associadas de desenvolvimento e manutenção de Status, Influência, e outros Antecedentes. Um personagem sem algum ponto em Recursos pode ter roupas e suprimentos suficientes para sobreviver, ou ele pode ser indigente e sem-teto em uma caixa frigorífica sob um viaduto.

Você recebe um subsídio básico de cada mês com base na sua avaliação, assim que seja certo que detalhe exatamente de onde esse dinheiro vem, seja um emprego, fundo fiduciário ou dividendos. (Narradores, decidem por sua localidade e de qualquer período de tempo relevante que uma quantidade adequada de dinheiro seja a do subsídio mensal.) Afinal de contas, um Membro de fortuna pode muito bem correr por fora ao longo da crônica, dependendo de quão bem ele se mantém. Você também pode vender seus recursos menos líquidos, se você precisar do dinheiro, mas isso pode levar semanas ou até meses, dependendo do que exatamente você está tentando vender. Para vender arte não basta simplesmente colocar para fora da toca, no fim das contas.

Os jogadores podem adquirir recursos para seus personagens com pontos de Antecedentes Combinados.

- • Suficiente. Você pode manter uma residência típica do estilo da classe trabalhadora com estabilidade, mesmo com raros gastos excessivos.
- • • Moderada. Você pode exibir-se como um membro em boa posição da classe média, com o dom ocasional e indulgência decente para uma pessoa de status ainda maior. Você pode manter um servo ou contratar ajuda específica, conforme necessário. Uma fração de seus recursos disponíveis em dinheiro, propriedade facilmente portátil (como jóias ou móveis), e outros objetos de valor (como um carro ou uma casa modesta) que lhe permitem manter um padrão de vida ao nível de um ponto onde quer estar, por até seis meses.
- • • • Confortável. Você é um membro proeminente e estabelecido de sua comunidade, com terra e uma moradia própria, e você tem uma reputação que lhe permite recorrer a crédito em condições muito generosas. Você deve estar mais ligado no patrimônio e propriedade do que em dinheiro vivo. Você pode manter um ponto de qualidade de existência onde quer que esteja, sem dificuldade, enquanto for sua vontade.
- • • • • Rico. Você raramente toca em dinheiro, como a maioria de seus ativos existe em formas tangíveis que são eles próprios mais valiosos e estáveis que o dinheiro de papel. Você tem mais riqueza do que muitos de seus colegas locais (se podem ser chamados de tal coisa). Ao ganhar seus recursos e não goze de seu grau normal de atenção, você pode manter uma existência de três pontos por até um ano, e uma existência de dois pontos por tempo indeterminado.
- • • • • • Extremamente Rico. Você é o modelo que outros se esforçam para alcançar, pelo menos no pensamento popular. Programas de televisão, Matérias de revistas, e sites de fofocas especulam sobre sua roupa, as nomeações de seus numerosos lares, e o luxo de seus meios de transporte. Você tem recursos vastos e amplamente distribuídos, talvez ligados ao destino das nações, cada uma com equipes grandes e conexões para todos os níveis da sociedade através de uma região. Você viaja com um mínimo de três pontos de conforto, mais com pouco esforço. Empresas e governos o procuram as vezes para que compre ações ou programas de bônus.

Lacaios

Não sendo precisamente Aliados ou Contatos, seus lacaios são servos, assistentes ou outras pessoas que são companheiros leais e constantes. Muitos dos servos dos vampiros são carniçais (pág. 496) — seus poderes sobrenaturais e a lealdade imposta por laços de sangue fazem deles os melhores servos possíveis. Lacaios também podem ser pessoas que foram Dominadas repetidamente e não possuem mais força de vontade, ou seguidores tão enfeitiçados pela Presença de um vampiro que sua lealdade beira o fanatismo cego. Alguns vampiros, especialmente os que possuem a Disciplina Animalismo, usam animais carniçais como lacaios.

Você precisa manter algum controle sobre seus Lacaios, seja através de um salário, um pouco da sua vitae ou o uso de sua Disciplina. Os Lacaios nunca são "cegamente leais não importa o que aconteça" — se você os tratar muito mal sem exercer um controle rígido, eles podem muito bem se voltar contra você.

Os Lacaios podem ser úteis, mas jamais devem ser perfeitos. Um carniçal fisicamente forte pode ser rebelde, inconvenientemente obtuso ou desprovido de perícias práticas. Um criado leal pode ser fisicamente fraco ou não possuir nenhuma iniciativa pessoal ou criatividade. Este Antecedente não pode ser uma desculpa para a criação de um guarda-costas imbatível ou um assassino de estimação — ele é simplesmente um método para trazer personagens mais bem desenvolvidos à crônica, assim como para mostrar os "leais escudeiros" pelos quais os Membros são notórios. Geralmente, Lacaios são mais como Renfield do que Anita Blake. (Se o jogador e o Narrador estiver de acordo, o jogador pode criar *um* Lacaio mais competente, combinando mais pontos neste Antecedente, colocar mais ovos na mesma cesta, como diz o ditado).

Os jogadores podem gastar pontos de Antecedentes Combinados em Lacaios.

- • Um lacaio
- • • Dois lacaios
- • • • Três lacaios
- • • • • Quatro lacaios
- • • • • • Cinco lacaios

Rituais

Este Antecedente é somente para personagens do Sabá.

Você conhece os Ritae e rituais do Sabá, e é capaz de realizar muitos deles. Esse Antecedente é imprescindível para o Sacerdote do Bando — sem ele, os ritae não funcionarão. Esse Antecedente é na verdade, um envoltório sobrenatural, advindo da magia dos antigos feiticeiros Tzimisce. Os vampiros do Sabá que não são os sacerdotes de seus bandos precisam ter uma razão indiscutível para adquirir esse Antecedente, já que os verdadeiros Sacerdotes relutam em dividir esse conhecimento com os membros mais seculares da Seita. Alguns rituais por exemplo incluem o Vaulderie (p. 288), bem como os apresentados no apêndice (p. 507).

- • Você sabe que alguns dos auctoritas ritae (a sua escolha).
- • • Você sabe que alguns dos ritae auctoritas (a sua escolha) e alguns ignoblis ritae (a sua escolha).
- • • • Você sabe tudo de ritae auctoritas e alguns ignoblis ritae (a sua escolha). Além disso, você pode criar o seu próprio ignoblis ritae, dado tempo suficiente (consulte o Narrador para desenvolvimento de tempo de e efeitos no jogo).
- • • • • Você sabe tudo o ritae auctoritas e muitos ignoblis ritae (a seu escolha). Você pode criar o seu próprio ignoblis ritae, dado tempo suficiente (consulte o Narrador para tempo de desenvolvimento e efeitos de jogo). Você também está familiarizado com o funções de numerosos regional e - bandos específico ignoblis ritae, mesmo se você não pode realizá-las.
- • • • • • Você sabe tudo o ritae auctoritas e dezenas de ignoblis ritae (a sua escolha). Você pode criar seus próprios ignoblis ritae, dado tempo suficiente (consultar Narrador para seu tempo de desenvolvimento e efeitos de jogo). Está também familiarizados com as funções de quase todos os regionais e pacote específico ignoblis ritae, mesmo que você não pode executá-las e, se ele foi escrito para baixo ou repassados no folclore, você já ouviu falar dele.

Status

Você tem alguma reputação e posição (merecida ou não) dentro da comunidade dos Membros. Na sociedade da Camarilla, o status é frequentemente derivado do status de um senhor e do respeito devido à linhagem; no Sabá, o status normalmente se origina em um bando. Os anciões são conhecidos por terem pouco respeito pelos novatos; este Antecedente pode de alguma forma mitigar este fato.

Um alto status dentro da Camarilla não é transferido para a sociedade do Sabá (e provavelmente irá fazer de você um alvo notório para a Seita rival) e vice-versa. Da mesma forma, os Autarcas são considerados como tendo status zero, a não ser que de alguma forma algum deles armazene poder e atenção suficientes para se fazer ouvir. Você poderá ter a oportunidade de fazer jogadas usando seu Status em conjunto com alguma Característica Social; isso reflete os efeitos positivos do seu prestígio.

Observação: Personagens Caitiff não podem comprar o Antecedente Status durante a criação de personagem. Os Caitiff são os mais baixos dentre os baixos e qualquer respeito que eles alcancem tem que ser conquistado durante o curso da crônica.

- • Conhecido: um neófito / Sacerdote do bando
- • • Respeitado: um ancilla / Ducti respeitado
- • • • Influente: um ancião / Templário
- • • • • Poderoso: um membro da Primigênie / Bispo
- • • • • • Luminar: um Príncipe / Arcebispo

Antecedentes Combinados

Alguns Antecedentes prestam-se à co-propriedade. Especificamente, os membros de uma confraria podem optar por partilhar os seus armazéns individuais de Aliados, Contatos, Domínio, Rebanho, Influência, Recursos e Lacaios.

A Âncora

Você e os outros jogadores escolhem um Antecedente como uma âncora que mantém os recursos compartilhados juntos. Por exemplo, este Antecedentes pode ser o Domínio, com o local físico que os personagens reivindicam como seu refúgio e para a caça, que também atua como um ponto de encontro para os mortais com quem lidam, um repositório de sua riqueza, e assim por diante. Qualquer um dos Antecedentes Combinados pode servir neste papel, no entanto: Rebanho pode ser a chave deste círculo de sustentação e estabilidade.

Antecedentes Combinados não podem ter mais pontos que lhe são atribuídos no Antecedente Âncora em qualquer situação. Se o Antecedente sofrer perdas pelos eventos durante o jogo ou entre as sessões, outros posses afastadas do controle dos personagens, é preciso esforço para reconquistá-las.

Qualquer personagem contribuindo para a combinação pode puxar sua participação a qualquer momento. Os deslocamentos garantem algum prejuízo: O personagem recebe de volta um pontinho a menos do que ele disponibiliza.

Exemplo: *Os membros da confraria Sunday Bloody constroem sua combinação de Antecedentes em torno do Domínio. O território físico de uma igreja em ruínas e seus arredores economicamente deprimidos dá a eles a oportunidade de interagir com membros Vagabundos de seu bairro miserável e um grupo irregular de mortais que temem os posseiros assustadores na velha igreja. Eles colocaram um total de quatro pontos para a pontuação de Domínio. Os membros da confraria também gastam três pontos combinados em Recursos e três pontos combinados em Influência.*

Então, as coisas dão errado. A incursão do Sabá leva à chegada de um Arconte solucionador de problemas, e na paranóia da cidade, uma outra confraria confunde a Bloody Sunday, com um bando do Sabá, e coloca a igreja em chamas. A avaliação do Domínio decai de 4 para 2. Ninguém vai a uma igreja incendiada negociar, então o círculo de drogas relacionadas com Recursos também cai para 2. Com a igreja marcada para demolição (depois de um encontro particularmente angustiante, o círculo evitou que o bombeiro-chefe quase descobrisse que eles fizeram o seu refúgio lá), Influência combinada da confraria também cai de 3 para 2 como eles lutam pelo zoneamento e licenças de demolição através de procuração.

O esforço sustentado pela Blood Sunday pode reparar o dano. Muitas opções estão disponíveis, de ter a igreja declarada um patrimônio histórico e, portanto, isentos de demolição, "reparos pendentes" – e tomar um caminho político complicado e tentando alcançar a satisfação do equivocado círculo (ou excesso de zelo da Âncora...).

À medida que a classificação do Antecedente Âncora sobe novamente, assim como as avaliações daqueles ancorados a ele, como resultado da narrativa voltada para objetivos de melhoria dos Antecedentes perdidos.

Em circunstâncias normais, um círculo não pode mudar seu Antecedente Âncora, nem pode adquirir um novo Antecedente Âncora. Embora possa optar por abandonar um bem determinado do Antecedente ao longo de uma crônica (e, portanto, livre-se das limitações dos Antecedentes Combinados em questão), o fato de Antecedentes alterarem o valor apenas como resultado de acontecimentos da história significa que o círculo deve adquirir novos Antecedentes dessa forma, ao invés de pontos bônus ou experiência.

No final, a maioria dos vampiros acabam seguindo objetivos pessoais ao longo de suas não-vidas. Antecedentes Combinados são uma ótima maneira para o jovem Membro ganhar uma vantagem inicial de novato no Mundo das Trevas, mas elas rapidamente se tornam obsoletas e passivas, mesmo porque como o Membro anteriormente ligado a elas, prosseguem com suas próprias agendas particulares.

Usando Antecedentes Combinados

Antecedentes Combinados são recursos compartilhados; essencialmente propriedade comunitária da confraria. Qualquer pessoa que contribui para a combinação (não importa o quanto contribua) tem acesso igual ao referido. Mesmo que o personagem doe para apenas um dos Antecedentes associados do montante, ele ainda tem acesso igual a ele. Nem todos podem usar a combinação ao mesmo tempo, no entanto. A combinação do Rebanho de sete pontos pode conceder acesso apenas ao mesmo número, finito de fontes. Assim como esses pontos são divididos depende das circunstâncias e dos acordos entre os personagens.

Exemplo: *Quatro jogadores decidem que seus personagens estão formando uma Combinação de Antecedentes. Sua âncora é Recursos (o próspero comércio de boneca de sangue entre os anciões cansados), e que desejam obter pontos em Contatos (a partir dos próprios anciões), Domínio (reconhecimento de locais de caça soberanos aos anciãos para quem estão fornecendo fontes frescas), e Lacaios (alguns poucos lacaios que podem se mover durante o dia). Jeff contribui com três pontos de Recursos; Michelle contribui com mais dois pontos de Recursos e dois de Domínio; Joe contribui com mais dois pontos de Lacaios, dois para Contatos, e um para o Domínio. Finalmente, Kelley – que têm poucos pontos – contribui apenas com um ponto de Lacaios. Isso faz com que a combinação de Recursos 5, Contatos 2, Domínio 3 e Lacaios 3. Todos os jogadores podem ter seus personagens utilizando a combinação, mesmo Kelley, que contribuiu com apenas um único ponto.*

A critério do Narrador, os jogadores podem concordar em colocar limites de acesso individual em Antecedentes comuns, para refletir quaisquer acordos que seus personagens fizeram um com outro. Às vezes, o Membro que contribuiu menos em Antecedentes do que os outros têm suas próprias considerações.

Limite Máximo

Juntando os pontos, um círculo pode obter Antecedentes que ultrapassem o limite de cinco pontos normais. Este arranjo é normal, e reflete as vantagens da cooperação. Um grupo pode garantir um Domínio maior ou manter uma rede maior de Aliados e Contatos do que pode um vampiro só. Não há limite máximo absoluto do nível que um Antecedente Combinado pode chegar, mas as coisas podem ficar completamente ridículas se você não for cuidadoso. Geralmente é melhor para o Narrador impor um limite de 10 pontos sobre o Antecedente âncora (e, portanto, à todos os outros).

O Narrador deve também levar em consideração a escala de Antecedentes, aumentando sua confiabilidade ao invés de seu valor quantitativo como as avaliações de escala entre o círculo. Por exemplo, se um grupo de jogadores médios de quatro jogadores cada um contribui um único ponto ou dois para uma combinação de 6 de Recursos compartilhados, o efeito não deve ser que sejam bilionários coletivamente no mundo secreto dos Membros, mas sim que eles são de meios modestos, e que esses meios são mais difíceis de serem arrancados por outros vampiros ciumentos. Esta é uma questão de equilíbrio entre as expectativas do jogador com elementos da história, por isso certifique-se de definir algumas orientações para que os Antecedentes comuns realmente representam antes da crônica começar.

Virtudes

As *Virtudes* definem as perspectivas de não-vida de um personagem — elas moldam o seu código de ética e descrevem o compromisso com a moralidade escolhida. As Virtudes existem para proporcionar um sentido de existência ao personagem e não para forçar os jogadores a interpretarem seus personagens de uma dada maneira. Contudo, os Membros são criaturas passionais e algumas vezes, ações e situações podem forçar um personagem a considerar exatamente como ele deve reagir a um dado estímulo. As Virtudes entram em jogo quando um personagem se depara com um frenesi iminente, faz alguma coisa eticamente questionável (de acordo com a moralidade do personagem) ou confronta algo que o assusta ou perturba.

As Virtudes de um personagem são determinadas por sua Trilha, os códigos particulares de ética que ele segue. A maioria dos Membros da Camarilla mantém seus valores mortais e segue a Trilha da Humanidade (referido simplesmente como Humanidade), mas outros vampiros frequentemente adotam filosofias radicalmente diferentes. Estas Virtudes e Trilhas alternativas são detalhadas no Capítulo Sete.

Na criação do personagem, a Humanidade do personagem é igual as Virtudes Consciência + Autocontrole.

Consciência

A Consciência é a Característica que permite aos personagens avaliarem suas condutas quanto ao que é "certo" e "errado". O julgamento moral de um personagem, realizado por sua Consciência, se origina em sua atitude e perspectiva. A Consciência é o que evita que um personagem sucumba à Besta, ao definir os impulsos da Besta como inaceitáveis.

A Consciência afeta a dificuldade de muitas jogadas onde se tenta evitar cometer uma transgressão. Além disso, ela determina se um personagem perde ou não Humanidade ao cometer atos que não estão de acordo com seu código moral (Veja "Degeneração", p. 309). Um personagem com um alto nível de Consciência sente remorso ao cometer transgressões, enquanto um personagem com baixo nível de Consciência pode ser um pouco mais cruel ou eticamente negligente.

Alguns vampiros substituem a Virtude Consciência pela Virtude Convicção (p. 314); a não ser que o seu Narrador diga que isso é aceitável, assuma que a Virtude Consciência está sendo usada.

- • Não se Importa
- • • Normal
- • • • Ético
- • • • • Íntegro
- • • • • • Arrependido

Autocontrole

O Autocontrole define a disciplina de um personagem e o seu domínio sobre a Besta. Personagens com altos níveis de Autocontrole raramente sucumbem a impulsos emocionais e, desta forma, são capazes de conter seu lado negro mais prontamente do que personagens com baixos níveis de Autocontrole.

O Autocontrole é aplicado em jogo quando um personagem enfrenta a Besta na forma do frenesi (veja a pág. 298). Essa Virtude permite que o personagem resista ao frenesi. Observação: Um personagem nunca pode jogar mais dados em um teste de resistência ao frenesi do que o que ele possui em pontos de sangue — é difícil resistir à Besta quando se está com a mente nublada pela fome.

Assim como com a Consciência, o Autocontrole também pode ser substituído, neste caso pela Virtude Instinto (veja pág. 314). Novamente, a não ser que o Narrador especifique que o uso de outras Virtudes seja aceitável, assuma que o Autocontrole está sendo usado.

- • Instável
- • • Normal
- • • • Sóbrio
- • • • • Obstinado
- • • • • • Autodomínio completo

Coragem

Todos os personagens têm a Virtude Coragem, independente da Trilha escolhida por ele. A Coragem é a qualidade que permite que um personagem se levante contra o medo e enfrente adversários assustadores. É a bravura, o ânimo e o estoicismo combinados. Um personagem com um alto nível de Coragem enfrenta seus medos com a cabeça erguida, enquanto um personagem com um nível baixo pode fugir aterrorizado.

Os Membros usam a Coragem quando enfrentam circunstâncias endemicamente temidas por eles: fogo, luz do sol, Fé Verdadeira. Consulte a seção sobre Rötschreck (ver pág. 299) para informações sobre as regras para se lidar com o medo dos personagens.

- • Tímido
- • • Normal
- • • • Audaz
- • • • • Determinado
- • • • • • Heróico

Força de Vontade

A *Força de Vontade* mede a força interior e a competência de um personagem para superar situações desfavoráveis. Ao contrário das outras Características, a Força de Vontade tem tanto um nível "permanente" como um nível "atual". O nível permanente é jogado ou testado, enquanto o nível atual é "gasto". Quando um jogador gasta um ponto da Força de Vontade de seu personagem, ele deve riscar um dos pontos atuais em sua ficha (os quadrados) e não os pontos permanentes (os círculos). O nível permanente se mantém constante — e se o personagem precisar por alguma razão jogar contra sua Força de Vontade, ele deve se basear neste nível. Os pontos atuais são usados durante a história.

Os pontos atuais de Força de Vontade de um personagem normalmente variam bastante durante uma história ou crônica. Ela reduz em um ponto toda vez que o personagem se esforça para realizar ações extraordinárias, como manter o autocontrole ou obter um sucesso automático. Com o tempo, o personagem não terá mais pontos de Força de Vontade e não será capaz de realizar o esforço que ele podia antes. Um personagem sem pontuação atual de Força de Vontade está esgotado mental, física e espiritualmente e terá grande dificuldade em fazer qualquer coisa, pois não pode mais reunir suas forças em prol de uma ação ou causa. Os pontos de Força de Vontade podem ser recuperados durante o curso de uma história (veja abaixo); mesmo assim, é aconselhável que os jogadores tenham cuidado e sejam econômicos ao usar seus pontos atuais de Força de Vontade.

Como a Humanidade, a Característica Força de Vontade é medida em uma escala de l a 10 e não de l a 5.Na criação do personagem, a Força de Vontade de um personagem é igual a Virtude e Coragem.

- • Covarde
- • • Fraco
- • • • Inseguro
- • • • • Hesitante
- • • • • • Certo
- • • • • • • Confiante
- • • • • • • • Determinado

• • • • • • • •	Controlado
• • • • • • • • •	Vontade de Ferro
• • • • • • • • • •	Inabalável

Mais informações sobre a Força de Vontade está disponível no Capítulo Seis, em "Usando Força de Vontade" na p. 266.

Pontos de Sangue

Os *Pontos de Sangue* de um personagem medem a quantidade de vitae que um vampiro possui em seu sistema. Os pontos de sangue são compostos por pontos individuais. Cada ponto individual de sangue corresponde a aproximadamente um décimo do sangue de um mortal adulto padrão.

O número máximo de pontos de sangue que um vampiro pode ingerir é indicado por sua geração, assim como a quantidade de pontos de sangue que ele pode usar em um único turno. Um vampiro sem pontos de sangue em seu sistema está vorazmente faminto e sofrendo a agonia do frenesi.

Mais informações sobre pontos de sangue estão disponíveis no Capítulo Seis, sob o título de "Usando Pontos de Sangue" na p. 268.

Vitalidade

A Característica Vitalidade mede as condições físicas de um personagem, desde saúde perfeita até a morte. Quando os personagens são feridos ou atingidos de alguma outra forma, eles perdem pontos de Vitalidade, e então os recuperam à medida que se curam. A Característica Vitalidade de um personagem é composta por sete "níveis de vitalidade" e cada um destes níveis aplica uma diferente penalidade à parada de dados de qualquer ação realizada pelo personagem em questão. Um personagem ferido subtrai um dado para agir, enquanto um personagem Aleijado subtrai cinco dados de sua parada de dados para agir. Se as penalidades de Vitalidade diminuírem a parada de dados a zero, o personagem não pode agir. Contudo, um ponto de Força de Vontade pode ser usado para ignorar as penalidades de Vitalidade por um turno. (ver p. 282).

Um personagem que se encontre no nível de vitalidade Incapacitado está totalmente imobilizado e não pode realizar nenhuma ação a não ser curar a si mesmo com seus pontos de sangue (se o personagem for um vampiro ou carniçal) ou ingerir sangue, se lhe for oferecido. Um mortal que atinja este estado está a um passo da morte; se ele sofrer mais algum dano, ele morre. Se um Membro sofrer um dano *agravado* (ver pág. 285) depois de estar Incapacitado, ele encontra a Morte Final. Um vampiro que esteja Incapacitado e sem pontos de sangue em seu corpo imediatamente mergulha no torpor.

Observe que as penalidades de Vitalidade sobre as paradas de dados só se aplicam às ações. Elas não se aplicam às paradas de dados puramente reflexivas, tais como absorção de dano, a maioria dos testes de Virtude ou jogadas de Força de Vontade para evitar *ações* indesejáveis. Se um personagem estiver Machucado e sofrer mais danos não-agravados, ele contínua sendo capaz de absorver o dano com seu Vigor completo (+Fortitude, se ele a tiver). As penalidades de Vitalidade são aplicadas sobre jogadas de danos de ataques baseados na Força, mas não em armas mecânicas como armas de fogo. Em última instância, esta regra deve ser julgada pelo Narrador, fazendo uso do bom senso.

Níveis de Vitalidade

Nível de Vitalidade	Penalidade na Parada de Dados	Penalidade de Movimento
Escoriado	0	O personagem só está um pouco escoriado e não sofre nenhuma penalidade devido ao dano.
Machucado	-1	O personagem está superficialmente ferido e não sofre nenhum impedimento no movimento.
Ferido	-1	O personagem sofreu pequenos ferimentos e seu movimento fica ligeiramente inibido (metade da velocidade máxima de corrida).
Ferido gravemente	-2	O personagem sofre dano significativo e não pode correr (contudo, ainda é capaz de andar). Neste nível, o personagem não pode se mover e depois atacar; ele sempre perde dados ao se mover e atacar no mesmo turno.
Espancado	-2	O personagem está muito ferido e só consegue mancar (três metros/turno).
Aleijado	-5	O personagem está catastroficamente ferido e só consegue rastejar (um metro/turno).
Incapacitado		O personagem é incapaz de movimento e é provável inconsciente. Vampiros incapacitados sem sangue em seus corpos entram em torpor.
Torpor		O Personagem entra em um transe semelhante à morte. Ele nada pode fazer, nem mesmo gastar sangue, até que um determinado período de tempo tenha passado.
Morte Final		O Personagem morre novamente, desta vez para sempre.

Experiência

Durante o curso de uma crônica, os personagens — assim como as pessoas em suas vidas — aprendem com erros e crescem. A mudança é inevitável, até mesmo para os eternos mortos-vivos. Através dos anos e séculos, os vampiros afiam suas Disciplinas, aprendem (e esquecem) as particularidades de culturas e línguas e aperfeiçoam suas perícias na jyhad.

Uma boa parte do que o personagem aprende está além do alcance de ser refletido por um sistema de jogo. Na maioria dos casos, os aspectos mais mundanos de se tornar mais velho — e esperançosamente mais sábio — são refletidos no aumento da confiança e perspicácia de um jogador. Aprender a trancar um carro ao deixá-lo em lugar público é apenas bom senso e não uma perícia que pode ser comprada. Transformações emocionais são representadas e não compradas.

Algumas vezes, contudo, os personagens desenvolvem suas perícias mágicas ou mundanas. Um sistema de recompensas, chamado de pontos de experiência, é usado para refletir estas mudanças mais drásticas. Os pontos de experiência refletem as Características que um personagem aperfeiçoa com o passar do tempo.

No fim de cada história, o Narrador pode recompensar os personagens com pontos de experiência. Aí então, o jogador

anota o número de pontos de experiência que o seu personagem recebeu. Entre uma história e outra, os jogadores podem usar os pontos de experiência de seus personagens para comprar ou melhorar suas Características.

Os pontos de experiência podem ser usados para aumentar os Atributos, adquirir novas Habilidades ou aperfeiçoar as que o personagem já possui, aumentar o nível de uma Disciplina do personagem ou comprar outras novas ou mesmo melhorar suas Virtudes. Antecedentes não podem ser comprados com pontos de experiência, mas podem ser adquiridos através da representação do personagem se, por exemplo, o personagem conquistar uma nova amizade, entrar em uma onda de sorte inesperada ou ignorar as regras e cometer diablerie. O custo para cada uma destas mudanças varia enormemente, conforme mostrado na Tabela a seguir.

O Narrador é quem julga quantos pontos de experiência cada jogador irá receber, assim como quais Características podem ser aperfeiçoadas. O Narrador deve supervisionar a maneira pela qual os pontos de experiência são usados. Os jogadores podem querer colocar seus pontos em áreas que não refletem fielmente o que o personagem aprendeu durante a história ou crônica; nestes casos o Narrador pode decidir vetar a ação dos jogadores. Se por exemplo, um personagem não usou sua Disciplina Dominação durante toda a história, ele não poderia tê-la aperfeiçoado, e portanto, o Narrador não deve deixar que o jogador aumente a pontuação desta Disciplina. O mesmo se aplica ao melhoramento das Virtudes: um personagem que acabou de matar três pessoas e diablerizar o seu senhor, não tem nenhuma base lógica para aumentar sua pontuação de Humanidade. (Observe que o personagem não precisa obter sucesso em suas jogadas em uma dada Características para poder aperfeiçoá-la; nós frequentemente aprendemos mais com nossas falhas do que com nossos sucessos e os mortos-vivos não são diferentes.)

Como Narrador, tente ser justo quanto ao gasto dos pontos de experiência e nunca leve as coisas até o ponto onde o jogador não se sente mais no controle de seu personagem. Pergunte aos jogadores o que eles acham que seus personagens aprenderam antes de recompensá-los com pontos de experiência e use isso como uma base pela qual você distribuirá os pontos. Se as mudanças no personagem forem muito aleatórias, o objetivo se perde. Interligue as mudanças durante o curso da história; faça com que elas reflitam o que aconteceu. Este é o significado da interpretação.

O aumento das Virtudes de um personagem não tem nenhum impacto sobre sua Humanidade ou Força de Vontade. Uma vez que o processo de criação for completado, esse assunto está terminado. Um personagem que, durante a história, consegue agir apesar do seu medo do fogo está apto a aumentar sua Coragem, mas se ele o fizer, isso não aumentará automaticamente sua Força de Vontade.

Nenhuma Característica pode aumentar mais do que um ponto durante o curso de uma história. Grandes mudanças de Característica levam tempo e o jogo deve refletir esta limitação.

Novas Características

A aumento de Características já existentes pode ocorrer bastante rapidamente, contanto que o personagem pratique a Característica em questão. Aprender Características novas, contudo, é um pouco mais difícil. Nem mesmo um vampiro pode escolher uma nova língua ou aprender a lutar se ele não sabe nem o básico (sem falar sobre aprender novas Disciplinas). Portanto, o aprendizado de uma Habilidade ou Disciplina totalmente nova pelo seu personagem requer alguém que o ensine ou exige bastante estudo, além do uso dos pontos de experiência. O estudo pode ser simples (um curso noturno para aprender Computador 1) ou estupidamente difícil (meses ou até anos de rituais para preparar a mente, fórmulas e manipulação de sangue para obter um ponto em Taumaturgia), mas ele sempre precisa ser terminado. Ter o Antecedente Mentor pode ser útil, mas mesmo um mentor só pode ensinar o que ele sabe.

Narradores: Não permitam que os jogadores ignorem esta exigência! Principalmente em artes mais esotéricas como as Disciplinas, a busca pelo conhecimento — e o custo do mesmo — pode levar um grupo a histórias incríveis.

Conferindo Pontos de Experiência

Narradores: Conferir pontos de experiência pode ser uma faca de dois gumes. Você pode prejudicar sua crônica se oferecer muito e pode causar exatamente o mesmo problema se distribuir muito poucos. Se recompensar alguns jogadores com mais pontos do que os outros, pode parecer que você está escolhendo favoritos e com isso, desequilibrar o jogo. Contudo, os personagens que fazem mais coisas, que assumem mais riscos e aprendem com seus erros ao invés de simplesmente esperarem no acostamento, merecem os pontos de experiência para refletir a mudanças pelas quais estão passando. As regras a seguir devem ajudá-lo a evitar muitos destes problemas, mas você deve se sentir livre para fazer experiências e adaptar os dados às suas necessidades.

No Fim de Cada Capítulo

No final de cada sessão de jogo, ou capítulo, você deve conferir de um a cinco pontos de experiência a cada personagem. Um ponto deve ser dado automaticamente, simplesmente pelo personagem ter presenciado os eventos da história. Apesar de nós mesmos, nós temos uma tendência a aprender com as tolices dos outros assim como com nossas próprias.

Um Ponto — Automático: Cada jogador recebe um ponto no fim de cada história.

Um Ponto — Curva de Aprendizado: Pergunte ao jogador o que seu personagem aprendeu durante o curso dos eventos. Se você concordar com a resposta, dê um ponto de experiência ao jogador.

Um Ponto — Interpretação: Se o personagem realizou bem o papel do seu personagem, não apenas divertidamente, mas apropriadamente. O jogador realmente agiu como o

personagem agiria diante das circunstâncias? Uma interpretação realmente inspirada pode valer até dois pontos de experiência.

Um Ponto — Heroísmo: Em raras ocasiões, até mesmo os vampiros podem agir como verdadeiros heróis, arriscando tudo para permitir que seus amigos, ou até mesmo estranhos, escapem da morte certa. Se um personagem agir heroicamente e conseguir sobreviver, ele deve ser recompensado. Alguns jogadores podem querer se beneficiar desta situação. Não permita. A estupidez e o comportamento suicida não devem ser confundidos com heroísmo.

No Fim de Cada História

Você pode decidir atribuir pontos de experiência adicionais no fim de cada história, se os jogadores fizerem sua parte e os personagens enfrentarem obstáculos substanciais. Apenas poucos pontos devem ser atribuídos desta maneira, pois eles são na verdade "pontos de bônus" dados por um trabalho bem feito.

Um Ponto — Sucesso: Os personagens realizaram todos ou parte dos objetivos estabelecidos por eles. Até mesmo pequenas vitórias podem ser recompensadas se elas levaram o jogo adiante.

Um Ponto — Perigo: Os personagens sobreviveram a obstáculos severos e perigos graves.

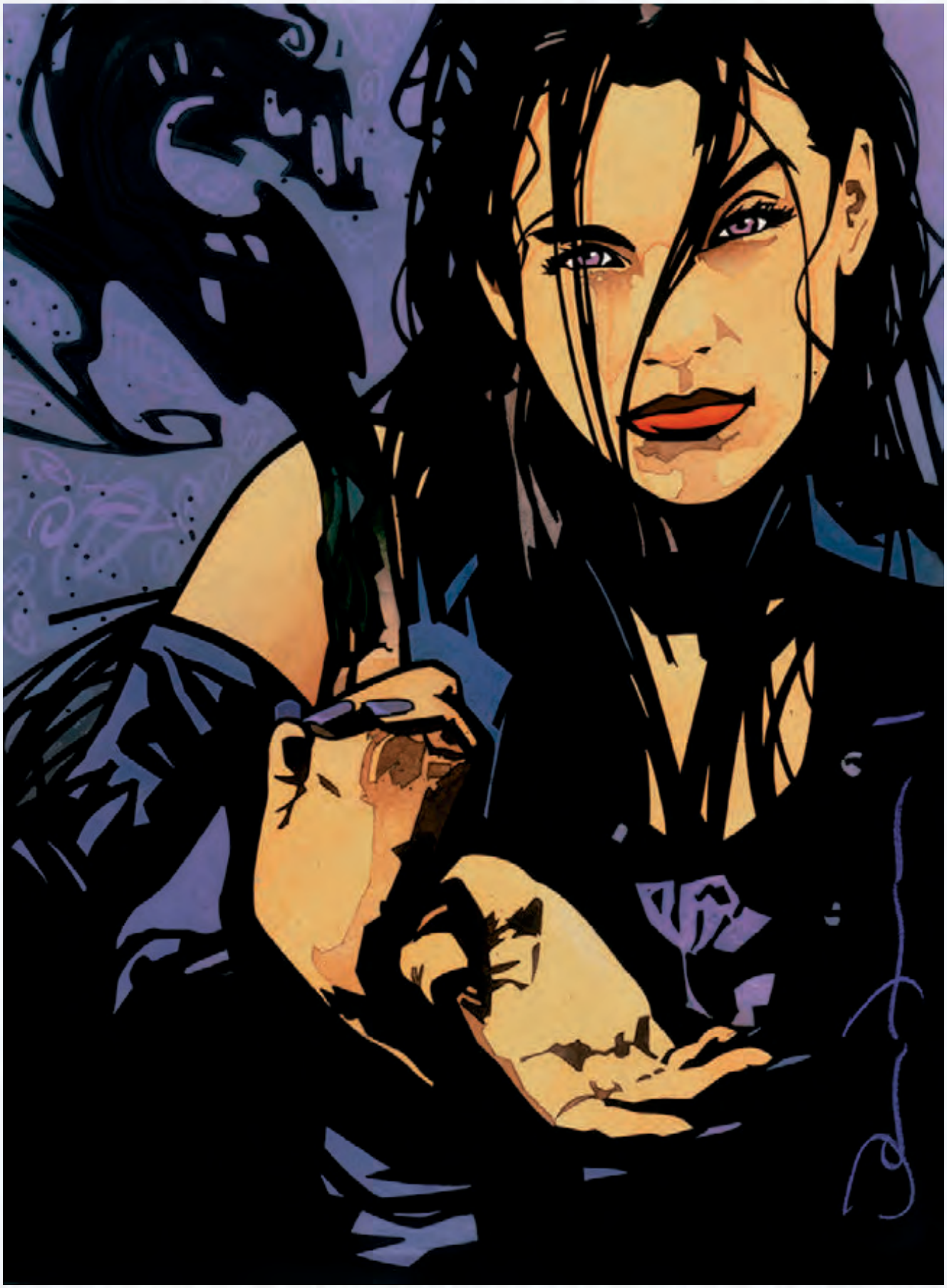
Um Ponto — Sabedoria: O jogador — e portanto o personagem — teve uma ideia brilhante ou criou uma estratégia espontânea que permitiu a sobrevivência do grupo em uma situação onde ele provavelmente falharia.

Mais pontos podem ser conferidos se você decidir que eles merecem ou se você quiser que os personagens se desenvolvam mais rapidamente do que eles conseguiriam normalmente.

Custo de Experiência

Característica	Custo
Nova Habilidade	3
Nova Disciplina	10
Nova Trilha (Necromancia / Taumaturgia)	7
Atributos	nível atual x 4
Habilidade	nível atual x 2
Disciplina do Clã	nível atual x 5*
Outras Disciplinas	nível atual x 7*
Trilha Secundária (Necromancia / Taumaturgia)	nível atual x 4
Virtude	nível atual x 2**
Humanidade ou Trilhas da Sabedoria	nível atual x 2
Força de Vontade	nível atual

* Os Caitiff não possuem Disciplinas baseadas em clã, da mesma forma que não têm um clã. Para eles, o custo de aperfeiçoamento de uma Disciplina é igual ao seu nível atual X 6. Isto é tanto uma maldição quanto uma dádiva por eles serem os Sem Clã.
** O aumento de uma Virtude através de pontos de experiência não aumenta as Características que se baseiam na mesma (Humanidade, Força de Vontade).



Capítulo Quatro: Disciplinas

"Quando as primeiras energias surgiram através de mim, eu descobri como mover-se como relâmpago, como contrair a força da terra, como ser como pedra. Estes eram como a respiração foi uma vez para mim. "

- O Livro de Nod

Disciplinas são os poderes sobrenaturais concedidos pelo Abraço, que vampiros cultivam e trazem contra seus inimigos e presas. Esses poderes separam os Condenados dos mortais, proporcionando uma vantagem mística incomparável sobre quem estaria contra eles. Com Disciplinas, um vampiro pode exercer a força de uma dúzia de homens, forçar um inimigo a ser escravo, acender um fogo com um olhar, ou tomar o manto da besta. Mesmo o mais jovem vampiro, com alguns poderes simbólicos sob seu comando, tem uma vantagem sobre a maioria das ameaças, enquanto os anciões, que muitas vezes dominam uma amplitude temível destes dons potentes, pode parecer quase inatacável.

A origem das Disciplinas é um mistério para os Membros. Elas são uma forma de justiça bíblica obscura, concedida a Caim em sua maldição como um flagelo? São elas as astúcias de um natural mundo retorcido, ensinado por Lilith, a mãe dos monstros? São simplesmente vantagens predatórias, intrínsecas ao estado de ser vampiro? Seja qual for a resposta, aprender e aprimorar esses poderes sobrenaturais é fundamental para ser capaz de enfrentar mortos-vivos em condições próprias de um vampiro. Afinal, as outras forças em jogo na Jyhad cultivarão as deles....

Como outras características, Disciplinas são classificadas em pontos progressivos. A classificação de um ponto indica que a Disciplina em questão mal foi despertada, enquanto uma

Poderes de Disciplina Anciã (6+)

Poderes de Disciplina em uma classificação de 6 ou superior, por vezes, apresentam múltiplos poderes de vários níveis; em tais casos, o vampiro cresce em poder e simplesmente escolhe qual ele quer. Algumas Disciplinas têm mais opções do que outras, geralmente, isso significa que existem aplicações mais comumente conhecidas dessas Disciplinas. Se o personagem quer comprar a outra opção ou optar por ela mais tarde, ele pode passar a experiência adicional comprando o mesmo ponto da Disciplina novamente para adquiri-la. Narradores podem também permitir aos jogadores criar os seus poderes próprios poderes de Disciplina anciã, se eles desejarem.

Note que os poderes maiores que 6 pontos podem ser um abuso para o rumo de uma crônica elaborada quebrando-a em pequenos pedacinhos. Essas habilidades potentes são muitas vezes difíceis (mas não impossíveis) de adquirir, de modo que Narradores devem considerar o impacto que o alto nível de Disciplinas pode ter em suas crônicas antes de permitir tudo.

em questão mal foi despertada, enquanto uma classificação de seis pontos ou mais elevada indica o domínio para além da capacidade da maioria dos neófitos e até mesmo ancillae. Quando um personagem aumenta sua classificação em uma Disciplina, ela ganha acesso aos poderes listados ao lado do número apropriado de pontos, bem como o retêm o acesso de poderes menores. Tal como acontece com outras Características, os níveis de Disciplina superiores a cinco pontos estão disponíveis apenas para os vampiros de Sétima Geração e inferior (ver p. 270).

Nota: A menos que indicado na descrição, as Disciplinas não consomem pontos de sangue ou de Força de Vontade para serem ativadas.

Disciplinas Avançandas

Os jogadores começam o jogo com três pontos para gastar em Disciplinas do Clã para seus personagens, que são listadas com a descrição de cada Clã no Capítulo Dois. Caitiff podem colocar os seus três pontos em qualquer Disciplina que eles queiram, sujeito ao critério do Narrador. Os personagens podem também adquirir outras Disciplinas do que as habitualmente ensinadas por seu Clã, desde que gastem os pontos bônus adequadamente ou pontos de experiência e tenha acesso a um professor vampiro (mais uma vez, sujeito ao critério do Narrador). Aprender uma nova Disciplina de fora do Clã exige que o professor alimente o aluno com um ponto de seu sangue antes da instrução começar, para iniciar o vinculo místico à Disciplina que está sendo ensinada. Melhorar o conhecimento de uma Disciplina já conhecida não exige tal transferência (embora alguns professores inescrupulosos podem afirmar que ainda é necessário).

Narradores podem decidir que certas Disciplinas são mais ou menos difíceis de adquirir, dependendo de sua crônica. Por exemplo, é geralmente mais fácil para um Membro aprender um poder comum como Potência (que é compartilhado por muitos Clãs) do que Taumaturgia (que geralmente é de domínio dos Tremere e algumas outras linhagens), mas uma crônica definida inteiramente em torno do assalto e aquisição de uma capela Tremere desonesta pode entender que Taumaturgia é muito mais fácil de aprender e adquirir.

Animalismo

A Besta reside dentro de todas as criaturas, de baratas rastejantes, ratos escabrosos, dentro de lobos indomáveis e mesmo nos poderosos anciões vampiros. Animalismo permite que o vampiro amplifique sua natureza intensamente primordial. Ele não só pode se comunicar com animais, mas também pode forçar sua vontade sobre eles, comandando tais feras para fazer o que deseja. Como o vampiro cresce em poder, pode até mesmo controlar a Besta dentro de mortais e outros sobrenaturais.

Animais ficam distintamente agitados na presença de um vampiro que não tem essa Disciplina ou a Habilidade Empatia com Animais, muitas vezes a ponto de atacar ou correr do vampiro. Em contraste, os vampiros que possuem Animalismo exalam uma vibração dominante para criaturas inferiores, o que os atrai.

Animalismo é comumente encontrado com vampiros dos Clãs Gangrel e Nosferatu. Manipulação e Carisma são importantes para o uso de poderes do Animalismo; quanto mais poderosa for a personalidade do vampiro, mais fácil será para ele influenciar as criaturas inferiores.

Animais e o Narrador

Pode ser difícil para o Narrador usar animais como algo mais do que um enredo sempre que um personagem tenta se comunicar com eles. É fácil cair no discurso monossilábico o que permite fácil comunicação com as criaturas e desenrolar da história. E, de fato, os animais são mais simples do que os seres humanos — eles se concentram no presente e são dirigidos por instintos em vez de metas complexas e esquemas elaborados. Entretanto, *simples* não significa necessariamente *estúpido*; animais precisam de astúcia e percepção para sobreviver, e ambos podem ser de grande utilidade a um mestre vampiro. Narradores podem fazer animais dinâmicos, interessantes personagens que trazem muito para a crônica, ou podem rapidamente encobrir os pontos mais delicados da sua caracterização para voltar para os conflitos mais prementes da crônica.

As estatísticas de certos animais são encontradas no Capítulo Nove, p. 388.

• Sussurros Selvagens

Este poder é a base a partir da qual todos as outros poderes de Animalismo se originam. O vampiro cria uma conexão empática com um animal, permitindo assim que ele se comunique ou emita comandos simples. O Membro deve olhar nos olhos do animal, transmitindo seus desejos através da pura Força de Vontade. Embora não seja necessário realmente "falar" em silvos, assobios, ou latidos, alguns vampiros acham que isso ajuda a fortalecer a ligação com o animal. O contato com os olhos deve ser mantido o tempo todo e, se for quebrado, o Membro deve olhar nos olhos do animal novamente para restabelecer o contato.

Quanto mais simples a criatura, mais difícil se torna para se conectar com Besta do animal. Mamíferos, aves de rapina e répteis maiores são relativamente fáceis de se comunicar. Insetos, invertebrados, peixes e a maioria são muito simples para a comunicação.

Sussurros Selvagens não garante que um animal vai querer lidar com o vampiro, nem garante que o animal vai atender a todos os pedidos do vampiro. Ainda assim, pelo menos torna a criatura mais disposta para com o Membro. A maneira pela qual o vampiro apresenta os seus desejos ao animal depende muitas vezes do tipo de criatura. Um Membro pode muitas vezes intimidar animais menores para acatar as ordens, mas estará se expressando melhor ao suavizar ordens para grandes predadores em pedidos.

Se o vampiro usa com sucesso o poder, o animal executa o comando com o melhor de sua capacidade e inteligência. Somente as criaturas mais brilhantes entendem diretivas realmente complexas (ordens de lidar com situações condicionais ou que exijam lógica abstrata). No entanto os comandos que o animal compreende permanecem profundamente implantados, orientando o seu comportamento durante algum tempo.

Sistema: Nenhum teste é necessário para falar com um animal, mas o personagem deve estabelecer contato visual (ver p 152.) primeiro. A emissão de comandos requer um teste de Manipulação + Empatia com Animais. A dificuldade depende da criatura: mamíferos predadores (lobos, gatos, morcegos) são dificuldade 6, outros mamíferos e aves de rapina (ratos, corujas) são dificuldade 7, e outras aves e répteis (pombos, cobras) são dificuldade 8. Esta dificuldade é reduzida em um se o personagem fala com o animal em sua "língua nativa", e pode ser ajustado mais pelas circunstâncias e habilidade de interpretação (é altamente recomendável que toda a comunicação entre personagens e animais seja interpretada).

O número de sucessos obtidos pelo jogador determinam o quão poderoso será o efeito dos comandos do personagem sobre o animal. Um sucesso é suficiente para que um gato siga alguém e conduza o personagem ao mesmo local, três sucessos são o bastante para que um corvo espione alguém por algumas semanas, e cinco sucessos garantem que um urso guarde com muita ferocidade a entrada do refúgio rural de um personagem por alguns meses.

A Natureza do personagem tem um papel importante na maneira pela qual ele inicia essas conversas. O personagem pode tentar intimidar, incitar, bajular, argumentar logicamente ou usar chantagem emocional. O jogador deve compreender que ele não interpreta apenas o seu personagem nessas ocasiões, mas também a sua Besta Interior.

Ao utilizar este poder não é possível forçar um animal a fazer algo contra sua natureza, ou forçar uma criatura a arriscar sua vida. Enquanto um urso pardo referido estaria de guarda para o refúgio do vampiro e até mesmo lutaria por isso, não iria fazê-lo em desvantagem, obviamente, superior ou algo esmagadoramente sobrenatural. A ave de rapina pode ser convencida a destruir um alvo, mas definitivamente não manter o terreno. Um cão dócil ou gato arisco não teriam nenhum problema ao relatar algo que tenha visto, mas não iriam entrar em combate, a menos que não haja opção — embora provavelmente concordem em ficar e lutar ou fugir na primeira oportunidade, se um vampiro duro exigir.

•• O Chamado

A conexão do vampiro com a Besta se torna forte o bastante para que ele seja capaz de convocar um tipo específico de animal — seja uivando como um lobo, crocitando como um corvo, etc. Este chamado convoca misticamente as criaturas de uma espécie determinada. Como cada tipo de animal exige um chamado diferente, o Chamado só funciona com uma única espécie de cada vez.

Todos os animais daquele tipo que estiverem ao alcance do som serão convocados, mas devem escolher individualmente se respondem ou não. Embora o vampiro não tenha controle sobre os animais que respondem, os animais que o fizerem estarão inclinados favoravelmente em relação ao vampiro, e pelo menos estarão dispostos a ouvir o pedido do Membro. (O vampiro pode usar Sussurros Selvagens em cada animal para comandá-los, o que pode render uma dificuldade menor a critério do Narrador).

Sistema: O jogador testa Carisma + Sobrevivência (dificuldade 6) para determinar a resposta ao chamado do personagem; consulte a tabela a seguir. Somente os animais capazes de ouvir o Chamado poderão respondê-lo. Se o Narrador decidir que não existe nenhum animal daquele tipo ao alcance do som, o chamado não obterá resposta.

O Chamado pode ser tão específico quanto o jogador desejar. Um personagem pode convocar todos os morcegos de uma área, somente os morcegos machos das redondezas ou apenas o morcego albino com a orelha cortada que ele viu na noite anterior.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Um único animal responde.
2 sucessos	Um quarto dos animais ao alcance, do som respondem.
3 sucessos	Metade dos animais respondem.
4 sucessos	A maior parte dos animais respondem.
5 sucessos	Todos os animais respondem.

••• Acalmar a Besta

Como os predadores supremos da natureza, os Membros estão profundamente ligados à natureza bestial que ronda o interior de cada coração. Um vampiro que desenvolve este poder pode impor sua vontade sobre qualquer alvo mortal (humano ou animal) , subjugando a Besta Interior em cada um deles. Isto anula todas as emoções ativas e poderosas — esperança, fúria, inspiração — dentro do alvo. O Membro deve tocar o alvo ou olhar dentro de seus olhos para canalizar sua vontade de modo efetivo.

Os mortais que não possuem o fogo de suas Bestas Interiores são muito dóceis, reagindo às situações mais estressantes com indiferença. Até mesmo o mais corajoso ou enlouquecido mortal se torna apático e letárgico, embora um indivíduo especialmente sensível pode desenvolver um distúrbio mental ou fobia enquanto estiver sob a influência deste poder.

Diferentes Clãs se utilizam deste poder de formas distintas, apesar do efeito ser idêntico. Os Tzimisce o chamam de Curvar a Besta, pois eles forçam o espírito mais fraco dos mortais a se curva r de medo diante da Besta Interior do Membro. Os Nosteratu se referem a ele como a Canção da Serenidade, pois eles acalmam a Besta da vítima até um estado de total complacência, o que permite que eles se alimentem livremente. Os Gangrel conhecem esse poder como Acalmar a Besta, e forçam o espírito do mortal a entrar num estado de temor ou apatia, de acordo com a natureza individual do vampiro.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Intimidação se quiser forçar a Besta através do medo ou Manipulação + Empatia se quiser levá-la à complacência. A dificuldade será 7 para ambos os casos. Esta é uma Ação

Prolongada, que exige tantos sucessos quanto o alvo possui de Força de Vontade. Uma falha indica que o jogador deve começar tudo de novo, enquanto uma falha crítica indica que o vampiro jamais poderá afetar a Besta deste alvo novamente.

Quando a Besta de um mortal for intimidada ou acalmada, ele não poderá mais usar ou recuperar Força de Vontade. Ele deve cessar qualquer luta, seja mental ou física. Ele não se defenderá se for atacado, mas o Narrador pode permitir um teste de Força de Vontade se a vida do mortal for ameaçada. Para se recuperar deste poder, o mortal deve testar sua Força de Vontade (dificuldade 6) uma vez por dia até que ele acumule sucessos suficientes para igualar a Força de Vontade do vampiro. Os Membros não podem ser afetados por este poder.

Embora a Besta de um vampiro não possa ser intimidada com esta habilidade, o Narrador pode permitir que personagens usem a variação "calmante" deste poder tirar um vampiro do frenesi. Com três ou mais sucessos, o vampiro em frenesi pode testar novamente para sair do frenesi, usando a mesma dificuldade do estímulo original que causou o frenesi.

•••• Dominar o Espírito

Ao cruzar seu olhar com o do animal, o vampiro pode possuir o corpo do animal. Alguns vampiros anciões acreditam que já que os animais não têm alma, apenas espírito, o vampiro pode mover sua própria alma para dentro do corpo do animal. A maioria dos vampiros mais jovens acreditam que seja tudo uma questão de transferência da consciência para dentro da mente do animal. Em todo caso, é senso comum que o espírito (ou a mente) mais frágil do animal é posto de lado pela consciência do Membro. O corpo do vampiro cai num estado inerte semelhante ao torpor enquanto sua mente assume o controle das ações do animal, permanecendo assim até que a consciência do Membro retorne ao seu corpo verdadeiro.

Os Tzimisce raramente se utilizam deste poder, considerando degradante entrar no corpo de uma criatura inferior. Quando concordam em usar este poder, eles possuem apenas animais predadores. De maneira oposta, os Gangrel apreciam muito a ligação com o mundo natural que experimentam dessa maneira primal. Eles se deliciam em experimentar as diferentes naturezas animais.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 8) enquanto o personagem olha fixamente nos olhos do animal (veja quadro na p 152.). O número de sucessos pode permite ao personagem empregar algumas Disciplinas mentais enquanto na posse do animal, como indicado a seguir.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Não pode usar Disciplinas
2 sucessos	Pode usar Auspícios e outros poderes sensoriais
3 sucessos	Também pode usar Presença e poderes de manipulação emocional
4 sucessos	Também pode usar Demência, Dominação e outros poderes de manipulação mental
5 sucessos	Também pode usar Quimerismo, Necromancia, Taumaturgia e outros poderes místicos

Este poder cria uma ligação entre a consciência do personagem e o espírito do animal, a tal ponto que o personagem pode continuar a se sentir e pensar como o animal mesmo após romper a conexão. Este efeito continua até que o personagem gaste um total de sete pontos de Força de Vontade para resistir e finalmente sobrepujar a natureza do animal. Isso deve ser interpretado, mas a interpretação deve ser suavizada à medida que os pontos de Força de Vontade forem gastos.

Caso ocorra algum incidente especialmente emocionante durante a possessão, o jogador deve testar Raciocínio + Empatia (dificuldade 8) para que o personagem consiga manter sua consciência. Uma falha indica que a mente do personagem retorna imediatamente ao seu corpo, mas ainda se comporta em termos puramente animalescos. Uma falha crítica leva o personagem a um frenesi, mandando-o de volta para o seu corpo.

Enquanto durar a possessão, o personagem pode se mover a qualquer distância que seja fisicamente possível para o animal. No entanto, o personagem não mantém nenhuma conexão com seu corpo vampírico durante esse tempo. O vampiro também pode se aventurar A luz do dia, ainda que seja apenas no corpo do animal. Entretanto, o corpo do personagem deve estar "acordado" para que isso seja possível, o que exige um sucesso num teste para se manter acordado (veja p. 262). Se o personagem deixar o corpo do animal (por escolha, porque seu corpo adormeceu, ou após sofrer um ferimento considerável), a consciência do vampiro retorna ao seu corpo físico instantaneamente.

Apesar do vampiro não manter nenhuma ligação consciente com seu corpo enquanto durar a possessão, ele forma uma espécie de laço empático. Qualquer coisa que o corpo do animal experimentar, o vampiro também sente, seja dor ou prazer. Na verdade, qualquer dano sofrido pelo corpo do animal também atinge o corpo do personagem, apesar do vampiro poder absorvê-lo normalmente. Se o animal morrer antes que a alma do vampiro possa retomar a seu corpo, o personagem entrará em torpor. Imagina-se que

essa seja a resposta empática ao enorme trauma da morte, apesar de alguns Membros acreditarem que a alma do vampiro se perde durante esse tempo e deve encontrar seu caminho de volta ao corpo.

••••• Expulsando a Besta

Nesse nível de Animalismo, o Membro possui um profundo entendimento da Besta Interior. Toda vez que seu espírito de predador ameaça sobrepujar a alma do vampiro e levá-lo ao frenesi, ele deve ao invés disso liberar seus instintos selvagens sobre uma outra criatura. O receptáculo da Besta do vampiro é instantaneamente tomado pelo frenesi. Este frenesi não é natural, pois a vítima está canalizando a fúria do vampiro e não a sua. Por causa disso, o comportamento do vampiro, suas expressões e até mesmo maneirismos de linguagem se tornam evidentes nas ações descontroladas da vítima.

Os Gangrel e os Tzimisce adoram liberar suas Bestas nos outros. Os Gangrel fazem isso para levar seus carniçais a elevados estágios de ferocidade durante os combates. Os Tzimisce se preocupam muito menos com quem vai receber suas Bestas e muito mais com o fato de que não devem perder a compostura.

Sistema: O jogador deve anunciar a escolha do alvo (uma vez que deve ser alguém no campo de visão, Expulsando a Besta não pode ser usado se o vampiro estiver sozinho), então testa Manipulação + Autocontrole/Instinto (dificuldade 8). Consulte a tabela abaixo para obter os resultados:

Sucessos	Resultado
1 sucesso	O personagem transfere a Besta, mas a libera numa vítima aleatória.
2 sucessos	O personagem fica atordoado com o esforço e não pode agir na próxima rodada, mas consegue transferir a Besta com sucesso. Alternativamente, o personagem pode agir normalmente durante o turno, mas deve gastar um ponto de Força de Vontade ou sofrer um nível de dano letal.
3+ sucessos	O personagem transfere a Besta com successo.

Se a tentativa falhar, a intensidade do frenesi aumenta ainda mais. Quando o personagem relaxa na expectativa de liberar seus instintos selvagens, a Besta aproveita a oportunidade para cravar suas garras mais profundamente. Nesses casos, o frenesi dura duas vezes mais que o normal e é duas vezes mais difícil se livrar dele; a sua gravidade também aumenta exponencialmente. Uma falha crítica nesse teste é ainda mais catastrófica; o, frenesi agravado se torna tão extremo que nem mesmo o gasto de pontos de Força de Vontade diminui sua duração ou efeitos. O personagem se torna uma vítima indefesa da terrível fúria da Besta, e pode muito bem lançar-se em uma loucura selvagem cortando a carne e quebrando a Máscara (e infelizes espectadores próximos) em frangalhos.

Se o personagem se afastar da vítima antes que o frenesi acabe, o vampiro perderá sua Besta, talvez para sempre. Apesar de não ser mais vulnerável ao frenesi, o personagem não é capaz de recuperar pontos de Força de Vontade e se torna cada vez mais letárgico. Para recuperar a Besta, ele deve encontrar a pessoa que a carrega (que também não deve estar muito satisfeita com a situação) e recapturar a Besta. A maneira mais eficiente de fazer isso é assumir atitudes que façam com que a Besta deseje retornar ao seu corpo, apesar disso não ser uma garantia de que ela deseje voltar — Como alternativa, o personagem pode simplesmente matar o hospedeiro (o que faria a Besta retomar ao seu corpo instantaneamente).

••••• • Suculência Animal

A maioria dos vampiros acha que o sangue dos animais é sem graça, insípido e carente de valor nutritivo. Alguns Gangrel e Nosferatu, no entanto refinaram sua compreensão do espírito destas "presas menores" ao ponto de conseguirem muito mais subsistência dos animais do que os demais Membros. Este poder não permite que um ancião se alimente somente do sangue de animais, mais que ele passe longos períodos de tempo sem sugar vitae de humanos ou outros Membros.

Sistema: Nenhum teste é necessário, uma vez aprendido, este poder está sempre em vigor. Suculência Animal permite ao personagem contar cada ponto de sangue coletado de um animal como dois em sua reserva de sangue. Isso não aumenta o tamanho da reserva de sangue do vampiro, apenas o valor nutricional de sangue animal.

Suculência animal não permite que um personagem ignore completamente o seu desejo por sangue de presas "superiores", na verdade, aumenta seu desejo por "comida de verdade". Cada três vezes (arredondado para baixo) que um personagem se alimentar de animais, acumula 1 ponto de dificuldade aplicado no teste de Autocontrole/Instinto seguinte, o jogador o faz quando o personagem é confrontado com a possibilidade de jantar sangue humano ou de vampiros.

Suculência Animal não aumenta o valor de pontos de sangue de outras criaturas sobrenaturais (Gangrel, criaturas metamórficas, e assim por diante) que tomaram formas de animais, nem altera as preferências de alimentação do vampiro (como o Ventrue têm).

••••• • Compartilhar a Alma

Este poder permite ao personagem sondar a mente de qualquer animal que tocar. Compartilhar a Alma pode ser muito desconcertante para ambas as partes envolvidas, uma vez que cada participante é completamente imerso nos pensamentos e emoções do outro. Com esforço suficiente ou tempo, cada participante pode obter uma compreensão completa da mente do outro. Compartilhar a Alma é mais frequentemente usado para extrair as memórias de um evento específico de um animal, mas alguns Gangrel usam este poder como uma ferramenta na busca de sabedoria, sentindo que chegam a uma melhor compreensão de suas próprias Bestas através de relacionamento com verdadeiros animais. Uma ligação muito intima, no entanto, pode deixar as duas almas emaranhadas após o término da partilha, fazendo com que o vampiro adote padrões de comportamento, maneirismos, ou até mesmo ética (ou a falta dela), similares a do animal.

Sistema: O personagem toca a criatura desejada, e testa Percepção + Empatia com Animais (dificuldade 6). O jogador gasta um ponto de Força de Vontade para cada turno após o primeiro contato mantido. Localizar uma memória específica leva seis turnos, menos um turno para cada sucesso no teste. Uma ligação completa leva 10 turnos, menos um turno para cada sucesso no teste. Uma falha crítica neste teste poderá, a critério do Narrador, levar o vampiro ao frenesi ou dar ao personagem uma perturbação relacionada aos padrões de comportamento do animal (covardia extrema se o vampiro contactar a alma de rato, sede de sangue se o alvo foi um cão raivoso, e assim por diante).

••••• • Comunicação com Espécies

O poder básico Sussurros Selvagens (Animalismo 1) permite que o personagem se comunique com apenas um animal de cada vez. Com Comunicação com Espécies, o personagem pode entrar em comunhão psíquica com todas as criaturas de uma certa espécie que estejam presentes. Comunicação com Espécies é mais frequentemente usado após a aplicação de O Chamado (Animalismo 2), o que pode atrair uma multidão de prováveis alvos.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 7) para estabelecer contato com o grupo de animais. Depois que o personagem estabelece contato, o jogador faz um segundo teste para emitir os comandos. Não existe um limite superior prático do número de animais que possam ser comandados com este poder, embora todos os alvos pretendidos devam ser da vizinhança imediata do vampiro. Apenas uma espécie de animal pode ser comandado por vez, portanto, se um personagem está em pé no meio da casa de répteis do zoológico, poderia comandar todos os dragões de Komodo, todas as jibóias, ou todos os répteis escamados, mas não poderia dar ordens simultaneamente a todo réptil ou cobra presente. Comunicação com Espécies funciona como Sussurros Selvagens, em todos os outros aspectos.

Nota: Jogadores (e Narradores) não devem misturar muito as diferenças entre as espécies, como cascavéis do norte diamondback e cascavéis sul-orientais diamondback. A critério do Narrador, o gasto adicional de um ponto de Força de Vontade permite que os comandos do personagem se estendam a toda espécie semelhante a que inicialmente foi ordenada.

••••• •• Conquistar a Besta

Os mestres do Animalismo tem uma compreensão muito maior tanto das bestas em geral quanto de sua besta interior. Aqueles que desenvolvem este poder podem dominar suas próprias Bestas em um nível impossível de ser alcançado por outros Membros. Conquistar a Besta permite que o vampiro tanto controle seus frenezis e os incite à vontade. Alguns anciões dizem que o desenvolvimento deste poder é um dos primeiros passos no caminho da Golconda.

Sistema: O personagem pode entrar em frenesi à vontade. O jogador testa Força de Vontade (dificuldade 7). O sucesso envia o personagem em um frenesi controlado. Ele pode escolher seus alvos à vontade, e recebe os bônus para resistir a Dominação, ferimentos e o Rötschreck, de acordo com as regras normais de frenesi (p. 298). Uma falha crítica no teste coloca o vampiro em um frenesi descontrolado e não será possível utilizar Conquistar a Besta para finalizar.

O jogador também pode testar Força de Vontade (dificuldade 9) para permitir que o personagem controle um frenesi involuntário. Neste caso, um ponto de Força de Vontade deve ser gasto para cada turno que o vampiro continuar em frenesi. O jogador pode fazer testes de Autocontrole/Instinto o normal para acabar com um frenesi, mas se o vampiro ficar sem pontos de Força de Vontade antes do frenesi terminar, cai em um frenesi descontrolado novamente. Uma falha crítica no teste de Força de Vontade aumenta a dificuldade do vampiro nos testes de Autocontrole/Instinto por dois e torna o poder Conquistar a Besta inutilizável pelo o resto da noite.

••••• ••• Insultar a Besta Enjaulada

Alguns Membros são tão ligados à Besta que podem desencadeá-la em outra pessoa a sua vontade. Vampiros que desenvolveram esse poder são capazes de enviar adversários em frenesi com um simples toque de um dedo, e o contato momentâneo resulta com a Besta da vítima. O contato físico permite que a Besta do próprio vampiro alcance e desperte a da vítima, enfurecendo-a, ameaçando seu território.

Sistema: O personagem toca o alvo. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Empatia (dificuldade 7). A vítima faz um teste de Autocontrole/Instinto (dificuldade 5 + o número de sucessos); a falha resulta em um frenesi de imediato. Uma falha crítica faz com que o personagem desencadeie a sua própria besta e entre, ele próprio, em frenesi. Este poder pode ser usado em indivíduos que normalmente são incapazes de um frenesi, Impelindo seres humanos comuns em fúrias assassinas dignas da Fúria Brujah mais sanguinária.

••••• •••• Desencadear a Besta

A natureza autodestrutiva de Cainitas pode ser usada contra eles por um ancião que possui este poder formidável. Com um olhar, o vampiro pode despertar as Bestas de seus inimigos, causando dano físico e agonia torturante com o manifesto da vítima e os próprios impulsos violentos da forma física para destruí-lo por dentro. Um alvo deste poder irrompe em uma fonte de sangue como sendo rasgada por garras e mordidas de uma fonte invisível espontaneamente a rasgando sua carne em pedaços.

Sistema: O personagem faz contato visual (ver p 152.) Com a vítima. O jogador gasta três pontos de sangue e testa Manipulação + Intimidação (dificuldade o Autocontrole/Instinto da vítima + 4). Cada sucesso inflige um nível de dano agravado, que pode ser absorvido normalmente. Uma falha crítica inflige um nível de dano letal ao personagem invocador, para cada "1" do teste. Este dano também pode ser absorvido normalmente.

Auspícios

Auspícios dá aos vampiros estranhas habilidades sensoriais. Começa com a capacidade de aumentar seus sentidos naturais significativamente, mas como cresce em poder, pode perceber auras psíquicas e ler os pensamentos de um outro ser. Auspícios também pode perfurar ilusões mentais, como aquelas criadas pela Ofuscação — veja o quadro "Vendo o Invisível", na p. 142.

No entanto, um vampiro com Auspícios precisa ser cuidadoso. Seu aumento da sensibilidade sensorial pode causar-lhe atração pela coisas bonitas ou atordoamento por ruídos altos ou odores pungentes. Eventos repentinos ou dinâmicos podem desorientar um personagem usando Auspícios a menos que seu jogador faça um teste de Força de Vontade para impedir (dificuldade de pelo menos 4, embora a mais potente fonte de distração, aumente a dificuldade). A falha oprime os sentidos do personagem, fazendo-o alheio ao seu entorno por um turno ou dois. Embora Malkavianos e Toreador sejam mais propensos a esses tipos de distrações, os Tremere e Tzimisce não estão imunes.

Pontos em Percepção são muito úteis para usar os poderes de Auspícios, mais sucessos ajudam o personagem a obter informações mais sensoriais.

• Sentidos Aguçados

Este poder amplia todos os sentidos do vampiro, dobrando a clareza e amplitude de visão, audição e olfato. Enquanto seus sentidos do paladar e do tato prolongar-se mais do que o normal, eles também se tornam muito mais distintos, o vampiro poderia sentir traços de bebida alcoólica no sangue de uma vítima ou perceber um espaço oco no chão. O vampiro pode ampliar seus sentidos à vontade, sustentando este foco intensificado durante o tempo que desejar. Por opção do narrador, isso pode tornar a caça mais fácil.

Ocasionalmente, este talento pode conceder revelações extrasensoriais ou pré cognitivas. Essas visões breves e incontroláveis podem trazer curiosas premonições, lampejos de empatia ou estranhas sensações de precognição. O vampiro não tem controle sobre essas percepções, mas com a prática ele pode aprender a interpretá-las com um considerável grau de exatidão.

No entanto, os sentidos ampliados têm seu preço. As luzes brilhantes, os ruídos intensos e odores fortes podem ser prejudiciais quando o vampiro estiver usando este poder. Além da possibilidade da distração mencionada anteriormente, um estímulo realmente súbito (como o brilho de um farol ou o ribombar de um trovão) podem cegar ou ensurdecer o Membro por uma hora ou mais.

Sistema: É preciso uma ação reflexiva para ativar essa habilidade, mas testes ou outro custo não é necessário. Em determinadas circunstâncias, os dados a rolam associados ao uso de senso do personagem (como Percepção + Prontidão) diminuição de dificuldade por um número igual ao nível do personagem em Auspícios quando o poder está envolvido.

O Narrador pode também usar este poder para ver se o personagem percebe uma ameaça. Neste caso, o Narrador testa de modo privado o nível do personagem em Auspícios não modificado, aplica qualquer dificuldade se sente ser melhor se adapta às circunstâncias. Por exemplo, sentindo que uma pistola está apontada para a nuca do personagem pode exigir um teste de dificuldade 5, enquanto a súbita percepção de que um rival esteja planejando seu assassinato pela Primigênie pode exigir um 9. Note que, mesmo esta "premonição" só vem como resultado de detalhes interpretados que o vampiro é capaz

de notar. Não é uma visão multifacetada ou revelação milagrosa.

À discrição do personagem, pode aumentar seletivamente um sentido específico, em vez de todos. Nestes casos, a dificuldade de perceber estímulos utilizando um sentido, mas a dificuldade de evitar a distração ou deslumbramento temporários aumentam em um.

Este poder não permite que personagens vejam na escuridão total, como faz Olhos da Besta (p. 199), mas reduz as penalidades de dificuldade para agir em tal escuridão +2 para +1, e o personagem pode fazer ataques à distância em campo escuro se puder ouvir, cheirar, ou usar outra forma para detectar seu inimigo.

•• Percepção da Aura

Usando este poder, o vampiro pode perceber as "auras" psíquicas que se irradiam dos mortais e dos seres sobrenaturais. Esses halos se constituem de séries intermitentes de padrões coloridos, que exigem muita prática para serem identificados com clareza. Até mesmo o indivíduo mais primitivo possui muitas nuances em sua aura; as emoções mais fortes predominam, enquanto impressões momentâneas ou segredos profundos lampejam com rajadas ou redemoinhos.

As cores se alteram de acordo com o estado emocional do sujeito, mesclando-se em novas tonalidades num constante padrão bruxuleante. Quanto mais fortes as emoções envolvidas, mais intensas serão as nuances. Um vampiro experiente pode descobrir muita coisa sobre uma pessoa simplesmente lendo as nuances de cores e brilhos no fluir da aura.

Além de perceberem estados emocionais, os vampiros usam Percepção da Aura para detectar outros seres sobrenaturais. As cores nas auras dos Membros, apesar de intensas, são muito desbotadas; as auras dos magos geralmente estalam e brilham devido ao poder ali contido; os metamorfos possuem auras espantosamente brilhantes, quase frenéticas; os fantasmas possuem auras frágeis, que tremulam timidamente como uma chama se extinguindo; e as auras das criaturas feéricas brilham com irradiações de arco-íris.

Sistema: Após o personagem visualizar o alvo, pelo menos, por alguns segundos, o jogador testa Empatia + Percepção (dificuldade 8); cada sucesso indica o quanto da aura do sujeito o personagem vê e entende (veja a tabela abaixo). Uma falha indica que o jogo de cores e padrões não produz impressão predominante. Uma falha crítica indica uma interpretação falsa ou errada. O Narrador pode querer fazer este teste, mantendo o jogador no escuro quanto à veracidade da interpretação do personagem.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Distingue apenas uma sombra (pálida ou brilhante).
2 sucessos	Distingue a cor principal.
3 sucessos	Reconhece os padrões de cores
4 sucessos	Detecta mudanças sutis.
5 sucessos	Identifica misturas de cores e padrões

A tabela de cores da aura mostra alguns exemplos de cores comuns e dos estados emocionais a que se referem e Narradores podem fazer uso. Note que é quase impossível determinar com certeza se um determinado personagem está mentindo ou não com este poder – os vampiros são inerentemente enganosos por natureza, mas até mesmo os mortais podem reagir com ansiedade a perguntas enquanto ainda estão sendo sinceros. É, no entanto, útil em determinar o estado emocional do alvo, o que pode levar o vampiro a decidir que o alvo em particular é suspeito.

Um personagem pode optar por realizar uma varredura muito rápida na aura de uma grande área como piso de uma boate de dança ou no público em uma galeria. Neste caso, o jogador decide qual característica de auras que ela está procurando, e essa é a única informação que será capaz de colher se o teste for bem sucedido. (À discrição do Narrador, neste teste de verificação geral, mais os sucessos no teste pode produzir rapidamente o que o personagem busca.) Por exemplo, o jogador pode especificar, "Quem é a pessoa mais nervosa no atendimento?" Ou "Há alguma auras vampiricamente pálida entre comitiva do diretor geral? "Depois disso, o jogador pode diminuir seu escrutínio de um único indivíduo, com um teste adicional como normal.

O personagem pode se concentrar em uma aura de um alvo em particular apenas uma vez por cena com algum grau de clareza. Quaisquer tentativas subsequentes resultam em falha e deve ser considerado na falha crítica. É muito fácil para o personagem imaginar ver o que quer ver ao julgar as intenções de alguém. Após 24 horas, o personagem pode tentar novamente sem penalidade.

É possível, embora difícil, sentir a aura de um ser que é invisível para a visão normal. Consulte "Vendo o Invisível", p. 142, para mais informações.

• • • Toque do Espírito

Quando alguém manipula um objeto por qualquer período de tempo, deixa uma impressão psíquica no item. Um vampiro com este nível de Auspícios pode "ler" essas sensações, aprendendo quem cuidou do objeto, quando o segurou pela última vez, e para que serviu recentemente.

Cores da Aura

Condição	Cores da aura
Amedrontado	Laranja
Agressivo	Púrpura
Zangado	Vermelho
Amargurado	Marrom
Calmo	Azul claro
Piedoso	Rosa
Conservador	Lavanda
Deprimido	Cinza
Desejoso ou Lascivo	Vermelho vivo
Descrente	Verde claro
Invejoso	Verde escuro
Excitado	Violeta
Generoso	Magenta
Feliz	Vermelhão
Maligno	Negro
Idealista	Amarelo
Inocente	Branco
Apaixonado	Azul
Obcecado	Verde
Triste	Prateado
Espiritual	Dourado
Desconfiado	Azul escuro
Ansioso	A aura aparece mexida, como um ruído estático ou branca
Confuso	Colorido, cores mutáveis
Diablerista	Veios negros na aura
Sonhador	Cores Faiscantes
Em Frenesi	Cores em ondulação rápida
Psicótico	Cores hipnóticas e rodopiantes
Vampiro	Cores pálidas
Carniçais	Manchas claras na aura
Uso de Magia	Miríades de faíscas
Metamorfo	Aura brilhante, vibrante
Fantasma	Aura fraca, intemitente
Fada Lampejos	de arco-íris na aura

(Para esses fins, uma contagem de cadáveres pode ser lido de acordo com o "objeto".) Estas visões raramente são claras e detalhadas, registrando mais como uma espécie de "fotografia psíquica." Ainda assim, os vampiros podem aprender muito mesmo de tal vislumbre. Embora a maioria das visões dizem respeito a última pessoa a lidar com o item, o dono de um longo tempo deixa uma impressão mais forte do que alguém que pegou o objeto por alguns instantes.

Recolhendo informações a partir de resíduo espiritual requer que o vampiro para segure o objeto e entre em um transe superficial. É apenas pouco ciente de seus arredores, enquanto estiver usando Toque do Espírito, mas um ruído alto ou uma sensação física chocante quebra o transe instantaneamente.

Sistema: O jogador testa Percepção + Empatia. A dificuldade é determinada pela idade das impressões e da força mental e espiritual da pessoa ou evento que deixou. Sentir a informação de uma pistola usada num assassinato há algumas horas pode exigir um 4, enquanto descobrir quem possuía um boneco ensanguentado e antiquado do século passado pode ser um 9.

O maior conexão emocional do indivíduo para o objeto, a impressão mais forte do que ele deixa sobre ele — e quanto mais informações o Membro pode colher. Eventos que envolvem emoções fortes (um presente dado, uma tortura, uma longa história familiar) também deixam impressões mais fortes do que o contato breve ou ocasional. Assuma que cada sucesso oferece um pedaço de informação, conforme gráfico abaixo.

Sucesso	Informação
Falha Crítica	O personagem é Subjulgado pela Impressão psíquica pelos próximos 30 minutos e incapaz de agir.
Falha	Informação sem valor.
1 sucesso	Informação muito básica: o sexo do último proprietário ou cor do cabelo, por exemplo.
2 sucessos	Uma Segunda peça de Informação básica.
3 sucessos	Mais informações úteis sobre o proprietário, tais como a idade e o estado de espírito da última vez que usou o item
4 sucessos	O nome da pessoa.
5+ sucessos	Uma riqueza de informações: quase qualquer coisa que queira saber sobre a relação da pessoa com o objeto está disponível.

A critério do Narrador, algumas impressões sobre objetos podem ser muito fortes — uma faca mergulha no peito de César, a ponta da Lança do Destino, uma presa retirada do estômago de Drácula — que qualquer uso deste poder pode ser considerado um sucesso.

•••• Telepatia

O vampiro projeta uma porção da sua consciência sobre a mente de um mortal próximo, criando um vínculo mental através do qual ele pode se comunicar "sem palavras" ou até mesmo ler os pensamentos mais profundos do alvo. O Membro "ouve" em sua própria mente os pensamentos colhidos de um alvo como se eles estivessem sendo ditos a ele.

Esta é uma das habilidades vampíricas mais potentes, sendo que, com tempo, um Membro pode saber qualquer coisa sobre o seu alvo sem que ele nem ao menos perceba. Particularmente os Tremere e Tzimisce consideram esse poder bastante útil para recolher informações de outros, ou para guiar seus seguidores mortais com precisão silenciosa.

Sistema: O jogador testa Inteligência + Lábia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Projetar imagens na mente do alvo requer um sucesso. O alvo reconhece que os pensamentos vêm de algum lugar que não sua própria consciência, apesar de não poder distinguir sua verdadeira origem sem sucesso no teste de Percepção + Acuidade (dificuldade igual à Manipulação + Lábia do vampiro).

Para ler mentes, um sucesso precisa ser obtido para cada informação colhida ou camada da mente perfurada. Segredos profundos ou memórias enterradas são mais difíceis de se obter do que emoções superficiais ou comentários não ditos, exigindo cinco ou mais sucessos para obter acesso.

A telepatia normalmente não funciona sobre a mente morta-viva. Um personagem, pode usar um ponto de Força de Vontade para realizar uma tentativa, fazendo a jogada normalmente depois disso. Da mesma forma, é igualmente difícil ler os pensamentos de outras criaturas sobrenaturais. No entanto, o personagem pode projetar seus pensamentos gastando um ponto de Força de Vontade. Esses pensamentos, porém, ainda são, obviamente, invasões na mente do alvo, mas o personagem pode tentar disfarçar sua "voz" mental com um teste de Manipulação + Lábia (dificuldade igual a Percepção + Acuidade alvo) para que o alvo não reconheça o "locutor".

Os Narradores são encorajados a descrever os pensamentos como cor r entes fluentes de impressões e imagens c não como uma sequência de prosa. Ao invés de fazer afirmações monótonas como "Ele está planejando matar o namorado de sua ex-namorada", diga "Você vê

uma fugaz série de imagens: um casal apaixonado se beijando na frente de uma casa, e então, uma figura solitária andando pela noite; de repente você vê suas mãos, e suas pálidas articulações, apertadas contra o volante do carro, enquanto uma figura atravessa a rua adiante; seu coração bate em pânico conforme você vê o motor acelerar rapidamente; e acima de tudo, uma fúria ardente acompanhada por uma agonia emocional e o apavorante sentimento de perda." Tais descrições não apenas enriquecem a história mas também fanem com que o jogador tire suas próprias conclusões sobre o que leu.

••••• Projeção Psíquica

Os Membros com essa maravilhosa habilidade projetam seus sentidos para fora dos limites físicos, saindo de seus corpos como entidades de puro pensamento. A forma astral dos vampiros é imune ao dano físico e fadiga e pode "voar" com uma velocidade ofuscante para qualquer lugar na terra — ou mesmo no subsolo — contanto que se mantenha sob a órbita da lua.

A forma material dos Membros permanece em um estado de torpor enquanto o seu eu astral está ativo e o vampiro não fica ciente de nada do que acontece com o seu corpo até que ele volte. Um cordão de prata efêmero conecta o eu psíquico do vampiro com seu corpo. Se este cordão for danificado, a consciência permanece encalhada no plano astral, o reino dos fantasmas, espíritos e sombras. A tentativa de voltar ao corpo físico do vampiro é uma provação longa e assustadora, especialmente porque não existem garantias de que ele completará sua jornada com sucesso. Este perigo real faz com que poucos Membros deixem seus corpos por muito tempo, mas os que se atrevem podem aprender muito.

Sistema: A jornada no plano astral exige que o jogador use um ponto de Força de Vontade e faça um teste de Percepção + Acuidade. A dificuldade varia dependendo da distância e complexidade da viagem planejada; 5 no campo de visão, 7 é próximo ou em local familiar, enquanto 9 indica jornadas para territórios nada familiares (uma primeira jornada da América do Norte até o Oriente Distante; cortando caminho através da terra). Quanto maior o número de sucessos obtidos, mais concentrada será a presença astral do personagem e ele alcançará o destino desejado com mais facilidade.

Uma falha significa que o personagem é incapaz de separar sua consciência de seu corpo, enquanto uma falha crítica pode ter consequências desagradáveis — lançando sua forma astral para um destino aleatório na Terra ou no reino do espírito, chegando em um lugar onde o sol está ativo (necessitando de uma teste de frenesi, embora a luz do sol não cause nenhum dano), ou empurra para o destino desejado com tanta força que o cordão de prata se rompe.

O jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade para ativar este poder, e um ponto adicional de Força de Vontade para obter o sucesso necessário para realizar o passeio. Esta é uma exceção à regra normal, onde um jogador não pode gastar mais do que um único ponto de Força de Vontade por turno.

Cada cena em Projeção Psíquica exige um outro ponto de Força de Vontade e um novo teste. Uma falha indica que o vampiro perdeu seu caminho e deve refazer o caminho do seu cordão de prata. Uma falha crítica nesta fase significa que o cabo se rompe, encalhando a forma psíquica do personagem no misterioso plano astral.

Uma forma astral pode viajar a grandes velocidades (o Narrador pode usar cerca de 1000 milhas por hora ou 1.500 quilômetros por hora como um guia geral) e não carrega objetos roupa ou material de qualquer natureza. Alguns artefatos são ditos como existentes no mundo espiritual, e que o personagem pode tentar usar uma dessas ferramentas se encontrar uma. Contudo, o personagem não pode levar tais relíquias para o mundo físico, quando retornar ao seu corpo.

A interação com o mundo físico é impossível enquanto se usa a Projeção Psíquica. O personagem pode, contudo, usar um ponto de Força de Vontade para manifestar uma forma fantasmagórica. Esta aparição dura por um turno antes de se desfazer; apesar de não poder afetar nada que seja físico durante este tempo, o personagem pode falar. Mesmo sem possuir substância física, um personagem astral pode usar Auspícios normalmente. De acordo com o Narrador, tais personagens podem se utilizar de quaisquer poderes de Animalismo, Demência, Dominação, Necromancia, Tenebrosidade, Presença, Taumaturgia e semelhantes não-físicos, que possuírem, mas isso normalmente requer mais de três sucessos no teste inicial de Projeção Psíquica.

Se duas formas astrais se encontrarem, elas interagem como se fossem sólidas. Elas podem falar, tocar e até mesmo lutar como se estivessem no mundo material. Como não possuem corpos físicos, personagens astrais procurando interagir "fisicamente" substituem os Atributos Físicos pelos Mentais e Sociais (o Raciocínio substitui a Destreza, a Manipulação suplanta a Força e a Inteligência substitui o Vigor). Devido à ausência de uma forma física, a única verdadeira maneira de ferir uma entidade psíquica é romper o seu cordão de prata. Ao lutar desta maneira, considere que os pontos de Força de Vontade são níveis de Vitalidade; quando um combatente perde todos os seus pontos de Força de Vontade, seu cordão se rompe.

Apesar de um personagem projetado astralmente permanecer no reflexo do mundo mortal, ele pode se aventurar mais profundamente no reino dos espíritos,

especialmente se ele se perder. Outros seres, como fantasmas, lobisomens e até mesmo raros magos, também viajam através do plano astral e podem interagir normalmente com a presença psíquica dos vampiros. (embora o personagem projetado astralmente não seja considerado um "fantasma" para poderes como Necromancia). O personagem percebe observando o vampiro projetado astralmente com um teste de Percepção + Acuidade (dificuldade 8), exigindo mais sucessos do que o teste de ativação da Projeção Psíquica. Mesmo aqueles que não advertem que será capaz de identificá-lo, você é apenas uma sombra imaterial que paira no plano geral. Narradores são encorajados a fazer com que as viagens ao mundo astral sejam tão bizarras, misteriosas e parecidas com um sonho quanto possível. O mundo do além é um lugar vívido e fantástico, onde a verdadeira natureza das coisas é mais dura e notavelmente diferente de suas aparências terrestres.

••••• • Clarividência

Ao usar clarividência, um vampiro pode perceber eventos distantes sem o uso de Projeção Psíquica. Ao concentrar-se em uma pessoa familiar, lugar ou objeto, um personagem pode observar as imediações do alvo enquanto permanece consciente de seu próprio entorno.

Sistema: O jogador testa Percepção + Empatia (dificuldade 6) e descreve o alvo através do qual está tentando enxergar. Se o teste for bem sucedido, o personagem pode, então, perceber os eventos e o ambiente ao redor do alvo desejado um turno por sucesso. Outros poderes de Auspícios podem ser utilizados na cena a ser visualizada, e são testados normalmente. Clarividência divide as percepções do vampiro entre o que está vendo à distância e o que está acontecendo ao seu redor. Como resultado, ao usar este poder, um personagem recebe uma penalidade +3 na dificuldade em todos os testes relativos a ações que afetam os arredores físicos.

••••• • Previsão

Algumas pessoas são capazes de terminar frases de seus amigos. Vampiros anciões com Previsão, por vezes iniciam as frases de seus amigos. A Previsão é uma constante sonda telepática de baixo nível da mente de todos que estão próximos ao personagem. Embora este poder não conceda os detalhes dos pensamentos conscientes das pessoas, ele fornece uma abundância de indícios referentes ao ânimo, opiniões sufocadas e atitudes referentes ao tópico de conversação.

Sistema: Sempre que o personagem estiver numa discussão e cada participante na conversa fizer um teste Social, o jogador pode antecipar-se ao teste gastar um ponto de sangue e fazer um teste de Percepção + Empatia (dificuldade Manipulação + Lábia do alvo). Cada sucesso é um dado adicional que pode ser aplicado ao teste social do jogador ou subtraído da parada de dados do teste social sendo feitos contra o personagem.

••••• • Comunicação Telepática

A Telepatia (p. 137) permite a um personagem apanhar apenas os pensamentos superficiais de outros indivíduos, e falar com um de cada vez. Com a comunicação telepática, um personagem pode formar um elo mais poderoso entre a sua mente e a de outros indivíduos, o que lhes permite conversar em palavras, conceitos, imagens e sensoriais na velocidade do pensamento (e sem a necessidade de despesas de Força de Vontade, ao contrário de telepatia). Vampiros com este nível de Auspícios podem agir como "telefonistas", criando uma teia telepática que permite que todos os participantes compartilhem pensamentos com alguns ou todos os outros membros da rede como eles desejarem.

Sistema: O jogador testa Carisma + Empatia (dificuldade igual aos pontos atuais de Força de Vontade do alvo) para estabelecer contato, apesar que um sujeito disposto poder permitir o acesso do vampiro e, assim, evitar a necessidade de um teste. O alcance máximo em que um sujeito pode ser contactado e o número máximo de pessoas que podem estar ligadas ao mesmo tempo com este poder depende do nível de Auspícios do vampiro que inicia o contato (veja o quadro).

Auspícios	Número de Alvos	Alcance
Auspícios 6	3 Alvos	500 milhas/800 quilômetros
Auspícios 7	Nível de Percepção	1000 milhas/1500 quilômetros
Auspícios 8	Percepção + Empatia	500 milhas/800 quilômetros por ponto de Inteligência
Auspícios 9	2x (Percepção + Empatia)	1000 miles/1500 quilômetros por ponto de Inteligência

••••• •• Visão Cármica

O poder de Percepção da Aura (Auspícios 2) permite que um vampiro tenha um breve vislumbre na alma de um alvo. A Visão Cármica é um avanço significativo da Persepção da Aura, permitindo que um vampiro que já dominou Auspícios 2 sonde o funcionamento interior da mente e alma do alvo.

Sistema: O jogador testa Percepção + Empatia (dificuldade igual a Força de Vontade atual do alvo). O grau de sucesso determina a informação adquirida.

Sucessos	Resultado
Falha Crítica	O personagem ganha uma Perturbação ou falha Psicológico / Mental / Sobrenatural semelhante a um do alvo por uma noite, a critério do Narrador.
1 sucesso	Conforme cinco sucessos num teste de Percepção da Aura.
2 sucessos	Natureza, Comportamento, Humanidade e ou Trilha do alvo pode ser determinada.
3 sucessos	Quaisquer influências externas sobre a mente da pessoa ou da alma, tais como Dominação ou um pacto demoníaco, pode ser detectado.
4 sucessos	Níveis de Força de Vontade, Humanidade, ou Trilha e Virtude do alvo podem ser determinados.
5 sucessos	As condições do Carma do alvo Podem ser determinadas. Esta é uma informação bastante abstrata e deve ser preferivelmente deixada a critério do Narrador, mas de modo geral, deve revelar o equilíbrio entre as ações "boas e "ruins" que o personagem vem realizando, tanto recentemente como durante sua existência. Se o enredo justificar, o personagem pode receber visões de um ou mais incidentes do passado do alvo que alteraram radicalmente o seu destino. Neste nível de sucesso, algumas Qualidades e Defeitos relacionados com o destino (como Futuro Negro, por exemplo) também podem ser identificados.

••••• •• Reflexo Espelhado

Este poder foi desenvolvido por um ancião Toreador que conquistou uma reputação espantosa por sua destreza de esgrima, agindo como um campeão contratado em dezenas de duelos Ventrue. Reflexo Espelhado é semelhante a Previsão na medida em que é em essência uma varredura de baixo nível telepático de um adversário, mas este poder intercepta os reflexos físicos, (e não sociais) permitindo que o personagem se antecipe aos movimentos do inimigo em combate pessoal.

Sistema: O jogador usa um ponto de sangue a testa sua Percepção + a perícia de combate que está sendo usada pelo oponente (dificuldade igual à Manipulação + perícia de combate usada pelo alvo). Cada sucesso constituem um dado a ser somado na parada de dados durante o próximo turno de combate em ações realizadas contra o oponente analisado. O uso de Reflexo Espelhado constitui em uma ação de combate e o poder tem um alcance máximo em jardas ou metros igual ao nível atual de Força de Vontade do personagem.

••••• ••• Ataque Psíquico

O Ataque Psíquico não é nada mais do que um ataque direto, mente a mente, que usa a essência da vontade do ancião para subjugar seu alvo. As vítimas do Ataque Psíquico exibem poucas evidências externas do ataque, exceto pelo nariz sangrando e a expressão de agonia intensa; todos os danos causados por esta pressão psíquica são internos. O exame médico de uma vítima fatal do Ataque Psíquico invariavelmente revela a causa da morte como sendo um ataque cardíaco ou aneurisma, enquanto que os vampiros destruídos por este poder se decompõem em pó instantaneamente, independente da idade.

Sistema: O personagem precisa tocar ou fazer contato visual com seu alvo. O jogador então deve usar três pontos de sangue (e um ponto de Força de Vontade se o ataque for contra um vampiro ou outro ser sobrenatural) e testar Manipulação + Intimidação em uma ação resistida contra o nível permanente de Força de Vontade da vítima. O efeito depende do número de sucessos "líquidos" que o atacante obtiver.

Sucessos	Resultado
Falha Crítica	O alvo se torna imune ao Ataque Psíquico por 1 noite para cada "1" obtido no teste.
Falha	O alvo permanece ileso e pode determinar que um ataque psíquico está ocorrendo pelo sucesso em um teste de Percepção + Acuidade (dificuldade 6).
1 sucesso	O alvo é abalado, mas ileso. Perde um ponto de Força de Vontade temporário.
2 sucessos	O alvo fica extremamente assustado. Perde três pontos temporários de Força de Vontade, se for vampiro, deve testar Coragem (dificuldade nível de Auspícios do atacante) para evitar Rötschreck.
3 sucessos	O alvo perde seis pontos temporários de Força de Vontade temporária e, se for vampiro, deve testar Coragem como acima. Se isso o faz perder o seu último ponto temporário de Força de Vontade, perde um ponto de Força de Vontade permanente e recebe 3 níveis de vitalidade de dano de contusão (absorção normal).
4 sucessos	O alvo perde todos os pontos temporários de Força de Vontade e metade dos pontos de Força de Vontade permanentes (arredondado para baixo) e sofre 3 níveis de vitalidade de dano letal (absorção normal).
5 sucessos	O alvo deve testar sua Força de Vontade permanente (dificuldade 7). Se tiver sucesso, aplicar o efeito de quatro sucessos, e também fica inconsciente pelo resto da noite. Se ele falhar, o Ataque Psíquico o mata instantaneamente.

••••• •••• Descanso Artificial

Possivelmente é o motivo de convicção de muitos dos Malkavianos que seu senhor está vivo e bem no plano astral, este poder permite que o espírito do Matusalém deixe seu corpo enquanto em torpor. Embora aparentemente adormecido, o vampiro é capaz de se projetar astralmente, pensar e perceber eventos normalmente.

Sistema: Nenhum teste é necessário. Este poder é considerado ativo sempre que o corpo do vampiro estiver em torpor e as viagens astrais são tratadas de acordo com as regras para Projeção Psíquica. O vampiro não é capaz de despertar fisicamente à sua vontade, no entanto — acordar do torpor é tratado de acordo com as regras normais para tal ação (ver p 283.).

Um vampiro com este poder, cuja o cabo de prata é cortado em combate astral perde todos os pontos de Força de Vontade, de acordo com as regras de combate astral sob Projeção Psíquica, mas não é morto. Em vez disso, perde o uso deste poder de Auspícios e metade de seus pontos de Força de Vontade permanentes. Tanto o poder Auspícios 9 e Força de Vontade devem ser comprados de novamente com pontos de experiência. A alma do vampiro lentamente retorna ao seu corpo ao longo de um ano e um dia, durante o qual não pode ser despertado do torpor por qualquer meio.

Vendo o Invisível

Auspícios permite que os Membros percebam muitas coisas que vão além do alcance dos mortais. Entre as mui tas formas de usá-lo, Auspícios pode detectar a presença de seres sobrenaturais que estão além da visão normal (um vampiro usando Ofuscação, um fantasma) ou perceber as ilusões criadas pela Disciplina Quimerismo. Nota: "visão normal" inclui como normal, o não uso de Auspícios e da habilidade Acuidade.

• **Ofuscação:** Quando um vampiro tenta usar sua percepção aguçada para perceber Membros ocultos pela Ofuscação, ele detecta a presença do alvo se seu nível de Auspícios for maior do que a Ofuscação do alvo, e se for bem sucedido em um teste de Percepção + Acuidade (dificuldade igual a 7 menos o número de pontos pelo qual Auspícios excede o de Ofuscação). Por outro lado, se a Ofuscação do alvo supera o nível de Auspícios, ele permanece escondido. Se as duas classificações são iguais, os dois personagens fazem um teste resistido de Percepção + Acuidade (usuário de Auspícios) contra Manipulação + Lábia (usuário de Ofuscação). A dificuldade para ambos os testes é 7, e o personagem com mais sucessos vence.

• **Quimerismo:** Da mesma forma, vampiros com Auspícios podem tentar penetrar ilusões criadas com Quimerismo. O portador de Auspícios tem que procurar ativamente perfurar a ilusão (ou seja, o jogador deve dizer ao Narrador que seu personagem está tentando detectar uma ilusão). O usuário de Auspícios e o portador de Quimerismo, então comparam seus níveis, Como em Ofuscação, acima. O processo é idêntico para perfurar Ofuscação.

• **Outros Poderes:** Pelo fato de que os poderes de seres como magos e aparições funcionam diferentemente das Disciplinas vampíricas, uma simples comparação dos índices relativos não é suficiente. Para manter as coisas simples, ambos os personagens devem fazer jogadas resistidas. O vampiro testa Percepção + Acuidade, enquanto o alvo testa Manipulação + Lábia. Novamente, a dificuldade de ambas as jogadas é 7 e vence quem obtiver mais sucessos.

Rapidez

Nem todos os vampiros são criaturas lentas e meticulosas. Quando necessário, alguns vampiros podem se mover rápido — *muito rápido*. Rapidez permite que Assamitas, Brujah e Toreadores se movam com rapidez espantosa, tornando-se praticamente um borrão. Os Assamitas usam sua velocidade em conjunto com a cautela para atacar rapidamente e cruelmente das sombras antes de serem notados. Os Brujah, por outro lado, simplesmente, por conta do limite que os força contra todas as adversidades. Toreadores são mais inclinados a usar Rapidez para proporcionar um ar de graça natural para performances ao vivo ou para um impulso extra na hora de completar uma obra-prima, mas pode ser tão rápido em tirar sangue como qualquer assassino ou punk quando irritado.

Sistema: Cada ponto de Rapidez acrescenta um dado a cada parada de dados relacionados a Destreza. Além disso, o jogador pode gastar um ponto de sangue para e realizar uma ação extra para cada número de pontos que tem em Rapidez no início do turno relevante; esta despesa pode ir além do máximo normal por Geração. Quaisquer pontos usados para ações extras, no entanto, não estão mais disponíveis para teste relacionados à Destreza durante esse turno. Estas ações adicionais devem ser físicas (por exemplo, o vampiro não pode usar uma Disciplina mental como Dominação várias vezes em um turno), e ações extras ocorrem no final do turno (a ação regular do vampiro ainda tem lugar por conta do teste de iniciativa).

Normalmente, um personagem sem Rapidez deve dividir seus dados se deseja tomar várias ações em um único turno, conforme p. 248. Um personagem com Rapidez realiza suas ações extras (incluindo o movimento completo) sem penalidades, ganhando uma parada de dados completa para cada ação separada. No entanto, Ações extras adquiridas através de Rapidez não podem por sua vez ser divididas em várias ações.

Rapidez 6+

Normalmente, os anciões progresso na Rapidez de acordo com a progressão existente – mais pontos significa mais dados e ações potenciais uma vez que estão disponíveis, e os níveis de 6 a 9 têm esses poderes disponíveis em cada nível, como normal. Semelhante as outras disciplinas de nível 6 ou superior, porém, poderes alternativos existem. Se o ancião quer comprar um poder alternativo em vez da progressão típica (como na tabela lateral da p. 127), ele pode, mas perde a capacidade do dado extra de Destreza e o potencial para uma ação extra

ao ganhar o poder especial. Pode voltar depois e comprar o ponto "normal" de Rapidez mais tarde, como desejado.

Note que não é possível "pular" níveis de progressão para a Disciplina normal – um ancião com Rapidez 7 que compra Projétil nível 6 necessita voltar e comprar o nível seis normal do poder antes de obter o acesso ao seu poder de nível 7 que concede a capacidade de até sete dados de Destreza ou ações em um turno.

••••• • Projétil

Apesar do fato de que um vampiro com Rapidez se mover com velocidade incrível, as balas que ele dispara ou facas que arremessa enquanto neste estado não se movem mais rápido do que normalmente fariam. Cientificamente a mente do Membro têm sido frustrada pelo fenômeno durante séculos, mas os mais pragmáticos encontraram uma maneira de contornar isso. Projétil permite que um vampiro use sua velocidade sobrenatural e transfira em algo que ele tenha jogado, disparado, ou lançado.

Sistema: Projétil requer o gasto de um ponto de sangue. Além disso, o jogador deve decidir quantos níveis de Rapidez seu personagem está colocando na velocidade do objeto lançado. Assim, um personagem com Rapidez 6 além de Projétil poderia decidir colocar três pontos de velocidade em uma faca que está arremessando, e usar os outros três pontos, como normal, dados ou potenciais ações extras. Cada ponto de Rapidez infundido em um objeto lançado torna-se um sucesso automático no teste de dano, assumindo que a arma ou projétil realmente acerte.

••••• •• Flor da Morte

Em combate, velocidade mata. A aplicação adequada de Rapidez em combate pode transformar até mesmo o Cainita mais manso em um abatedouro ambulante. Então, um vampiro é tão mortal, quanto capacidade de utilizar a sua velocidade sobrenatural ao máximo em combate? Flor da Morte permite que um vampiro use sua Rapidez e a aplique na íntegra para cada ataque corpo-a-corpo a corpo ou com armas brancas que fizer.

Sistema: Flor da Morte custa quatro pontos de sangue, mas o efeito é espetacular e vale a pena. Uma vez que o poder está em efeito, dados bônus para os testes de Destreza do vampiro são adicionados a cada parada de dados de ataque que o personagem fizer (mesmo que o teste não use Destreza) até o final da cena. Além disso, mesmo se o Membro utilizar alguns dos seus pontos de Rapidez para ações extras durante a cena, esses dados extras ainda estão disponíveis. O efeito é limitado a ataques corpo a corpo ou armas brancas — armas de fogo,

arcos e outras armas de longo alcance são excluídas — mas os dados adicionais do atacante adicionais não são utilizados nas jogadas de dano.

Flor da morte não é cumulativo — é impossível criar "camadas" deste poder e obter paradas de dados astronômicas.

••••• ••• Zéfiro

Zéfiro produz um efeito vagamente semelhante a um dos lendários estilos de histórias em quadrinhos que usa velocidade extrema, permitindo que seu praticante corra tão rápido que pode correr sobre a água. Aplicações particularmente bem sucedidas de Zéfiro permitem que um vampiro vá tão longe ao ponto de correr nas paredes e, em pelo menos uma das ocorrências, através de um teto.

Sistema: Zéfiro requer o gasto de um ponto de sangue e um ponto de Força de Vontade. Infelizmente, Zéfiro requer tal extremo de concentração que não pode ser combinados com qualquer tipo de ataque, ou, na verdade, com a maior parte de qualquer tipo de ação como um todo. Se um personagem usando Zéfiro sente a necessidade de fazer outra coisa enquanto se move em tremenda velocidade, deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Não é preciso dizer que uma falha crítica utilizando Zéfiro terá consequências espetaculares em todos os maus sentidos.

Na maioria das vezes, um vampiro que se move nesta velocidade é praticamente invisível, parecendo mais um borrão do que qualquer outra coisa. Um observador precisa ser bem sucedido em um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7) para poder dar uma olhada decente em um Membro que passa zunindo desta forma.

Quimerismo

Os Ravnos são conhecidos como mestres da ilusão, embora a razão do por que se perdeu na história. Rumores falam de *ghûls* Ravnos, Rakshasas, e metamorfos, mas seja qual for a sua origem, Quimerismo continua a ser uma arma potente e poderosa para os enganadores. A disciplina é, fundamentalmente, uma arte de conjuração que converte a vontade do vampiro em fantasmas que confundem os sentidos e tecnologia de forma igual. Mesmo os vampiros caem sob a influência do mundo ilusório dos Ravnos, a menos que tenham um bom domínio e suficiente de Auspícios (ver p. 142). Os Ravnos frequentemente usam esse poder para enganar e seduzir suas vítimas em atos que funcionam negativamente para a vítima (mas excelente para o Ravnos).

Ilusões criadas pelo Quimerismo podem ser vistas por uma vítima que "prova" a falsidade da ilusão (por exemplo, uma pessoa que caminha até uma parede ilusória, expressa sua descrença nela, e coloca a mão através dela efetivamente quebra a ilusão), e explicitamente ilusões incríveis são vistas como falsas imediatamente (por exemplo, o fogo da respiração de dragões ou gravidade funcionando no sentido inverso). Às vezes, alvos frequentes de Quimerismo desistem até a tentativa de desacreditar tudo à sua volta, levando a distúrbios (e, muitas vezes, para a diversão dos Ravnos).

• Ignis Fatuus

O vampiro pode conjurar uma miragem pequena e estática que confunde um dos sentidos. Ele pode, por exemplo, evocar um fedor sulfuroso, a imagem de urna cortina ou a sensação de seda natural. Note que apesar de uma ilusão tangível poder ser sentida, ela não tem substância real; uma parede invisível e tangível não irá confinar ninguém e arames farpados invisíveis não causam nenhum dano real. Da mesma forma, o vampiro deve conhecer as características do que ele está criando. Embora seja fácil o suficiente para estimar o que um ferimento de faca pode parecer, falsificar a voz de uma pessoa ou uma fotografia da casa da infância requer conhecimento dos detalhes.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade para o vampiro para criar esta ilusão. O volume de cheiros, iluminação ambiente, nuvens de fumaça e similares estão limitados a cerca de 20 pés cúbicos (meio metro cúbico) por ponto que o vampiro tem em Quimerismo. A ilusão dura até o vampiro deixar sua proximidade (como sair do quarto) ou até que outra pessoa veja através dela de alguma forma. O Cainita também pode acabar com a ilusão, a qualquer momento, sem nenhum esforço.

•• Fata Morgana

O Cainita pode criar ilusões que apelam a todos os sentidos, apesar de permanecer estática. Por exemplo, o vampiro poderia fazer um porão imundo parecer como um salão de baile opulento, embora não poderia criar um lustre brilhante ou um número de dançarinos graciosos. Mais uma vez, a ilusão não tem presença sólida, mas fácil o suficiente para enganar um visitante extasiado com sugestões do que ele poderia esperar. Um balde de água salobra é tão legal quanto o champanhe gelado, depois de tudo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e um ponto de sangue para criar a ilusão. Estas imagens estáticas permanecem até que sejam dissipadas, em muito da mesma maneira que uma ilusão Ignis Fatuus faz.

••• Aparição

Não é realmente um poder em si mesmo, Aparição permite que um vampiro dê movimento a uma ilusão criada com Ignis Fatuus ou Fata Morgana. Assim, o Cainita pode criar a ilusão de um ser vivo, água corrente, cortinas agitadas, ou uma lareira.

Sistema: O criador gasta um ponto de sangue para dar movimento à ilusão, de uma forma significativa, ou em qualquer número de maneiras sutis. Por exemplo, o vampiro pode criar a ilusão de um assaltante à espreita cambaleando para sua vítima, ou pode criar a ilusão de uma rua deserta, até que um vento frio sopra lixo enquanto um poste pisca e zumbe. Tomar medidas complicadas além de manter a ilusão — isto é, tudo o que seria necessário para um teste — primeiro requer um sucesso no teste de Força de Vontade, resultando na dissolução do falso construto se o teste falhar.

Uma vez que o criador pára concentrando-se na ilusão, pode continuar com simples movimentos repetitivos — a grosso modo, algo que pode ser descrito em uma frase simples, como um guarda que anda indo e voltando na frente de uma porta de aço. Depois disso, o vampiro não pode recuperar o controle sobre a ilusão — pode permitir que ele continue se movendo como ordenado, ou deixá-lo desaparecer como descrito em Ignis Fatuus.

•••• Permanência

Este poder, também usado juntamente com o Ignis Fatuus ou Fata Morgana, permite que a miragem persista mesmo se o vampiro não pode vê-la. Desta maneira, os Ravnos frequentemente disfarçam seus refúgios temporários em falsos ornamentos de luxo ou os protegem de transgressores com cães de guarda ilusórios.

Sistema: O vampiro só precisa gastar um ponto de sangue, e a ilusão torna-se permanente até dissolver (incluindo ilusões "programadas", como as criados pela Aparição).

••••• Cruel Realidade

Ao invés de criar simples ilusões, o vampiro pode agora projetar alucinações diretamente na mente da vítima. O alvo dessas ilusões acredita plenamente que as imagens são reais, um fogo alucinatório pode queimá-lo, um laço imaginário pode estrangulá-lo, e uma parede ilusória pode bloqueá-lo. Este poder afeta apenas uma pessoa de cada vez, embora outros possam ver a ilusão e não afetá-los da mesma forma. Outras pessoas podem tentar convencer a vítima de que seus terrores não são reais, mas não irá acreditar. Note que as vítimas com pontos suficientes em Auspícios ainda podem tentar testar Vendo o Invisível (p. 142).

Sistema: Uma ilusão Cruel Realidade custa dois pontos de Força de Vontade para colocar em movimento e dura uma cena inteira (embora os seus efeitos podem durar mais tempo, veja abaixo). Se o vampiro está tentando ferir sua vítima, o jogador deve testar Manipulação + Lábia (dificuldade Percepção + Autocontrole/Instinto da vítima). Cada sucesso inflige um nível de dano letal na vítima que não pode ser absorvido — o Cainita ataca a mente e as percepções da vítima, e não seu corpo. Se o jogador deseja infligir menos dano ou alterá-lo para contusão, ele pode anunciar uma quantidade máxima de dano antes de testar os dados. Os efeitos secundários (como testes de frenesi por fogo ilusório) também podem ocorrer.

A vítima cura todo o dano instantaneamente se puder ser convencido de que o dano que tomou era ilusório, mas convencê-lo pode levar algum tempo, por exemplo, com pelo menos dois sucessos em um teste de Carisma + Empatia (dificuldade igual à Manipulação + Lábia do Cainita usuário de Cruel Realidade). O alvo deve ser convencido da natureza ilusória do ataque dentro de 24 horas de sua realização, ou torna-se muito bem estabelecido na sua memória, e ele vai ter que curar os danos usando sangue (se um vampiro) ou ao longo do tempo (se mortal).

Este poder não pode realmente matar suas vítimas (embora um alvo com certa condição cardíaca possa morrer de medo). A vítima "morta" por um ataque ilusório perde a consciência ou entra em torpor.

••••• • Falsa Ressonância

Ilusões para seres vivos ou não-vivos funcionam muito bem até que alguém decida ler a mente da ilusão ou a sua aura. A falha automática em sentir qualquer percepção dos pensamentos ou emoções do alvo será normalmente erroneamente vista como má sorte ou simples falta de concentração, ou qualquer outra razão qualquer que o Amaldiçoado possa edificar para explicar porque não obteve sucesso na coleta de informações através dos meios sobrenaturais. Um vampiro pode usar Falsa Ressonância para sobrepor auras e pensamentos em ilusões, bem como deixar um rastro que outros poderes emocionalmente ressonantes podem detectar mais tarde.

Sistema: Este poder automaticamente se aplica a qualquer outro uso do Quimerismo aos desejos do usuário. Com efeito, qualquer tentativa de usar Auspícios e opoder de Demência Olhos do Caos, ou semelhantes poderes sensoriais que gerar cinco ou menos sucessos irá detectar uma aura, pensamentos, comportamento ou o que quer que o poder normalmente detecte. Pensamentos não serão excepcionalmente complexos, e vai se relacionar com o que está acontecendo em torno da ilusão de uma forma banal e simplista. Auras consistem de cores relacionadas a emoções específicas (raiva, tristeza, ódio, amor e felicidade) e não mostram complexidade muito além disso. Toque do Espírito pode pegar a mesma ressonância emocional até o próximo nascer do sol.

••••• • Maestria do Fatuus

Um Ravnos com Maestria do Fatuus não tem nenhuma restrição de quantas vezes pode usar os três primeiros níveis (Ignis Fatuus, Fata Morgana e Aparição) e pode manter ou controlar ilusões com mínima concentração ou fadiga. Vampiros que contam com o alto custo de Quimerismo para limitar a capacidade de um vampiro usar ilusões terão uma surpresa muito ruim quando se depararem com um Cainita com este poder.

Sistema: Maestria do Fatuus nega o custo de Força de Vontade e sangue para usar os três primeiros níveis de Quimerismo. Além disso, o vampiro pode dirigir o movimento de uma série de ilusões igual ao seu nível de Inteligência sem concentração. Além disso, o personagem pode manter a ilusão, desde que permaneça dentro de sua classificação de Força de Vontade em milhas (ou cerca de uma vez e meia em quilômetros), embora não possa reagir a eventos ao seu redor, se não tem como perceber esses eventos.

••••• • Realidade em Massa

Mesmo que Cruel Realidade seja visível para todos os espectadores, só pode infligir "danos" em uma vítima. Com Realidade em Massa, um vampiro pode infligir suas visões atormentadas sobre uma multidão.

Sistema: Para usar este poder, o jogador deve gastar dois pontos de Força de Vontade, além de um ponto de sangue por alvo. O jogador testa Manipulação + Lábia uma vez, mas compara os resultados com cada alvo individualmente. A dificuldade ainda é a Percepção + Autocontrole/ Instinto de cada vítima.

••••• •• Fatuus Distante

Este poder permite que um vampiro projete ilusões em qualquer área que ele consiga ver ou visualizar. Na maioria das vezes, utilizar este poder requer que o seu utilizador já tenha visitado o local em questão antes de projetar suas ilusões. Embora mais difícil, um vampiro pode projetar ilusões com base em uma descrição, uma fotografia ou em um clipe de vídeo.

Sistema: A dificuldade para usar Fatuus Distante depende da familiaridade do usuário com a localização. O jogador deve testar Percepção + Lábia para afetar o local. Uma vez que este teste seja bem sucedido, o vampiro pode usar qualquer outro poder de Quimerismo no local.

Dificuldade	Familiaridade
6	Tão familiar quanto um refúgio; visualizando constantemente com Clarividência ou Projeção Psíquica.
7	Visitado três ou mais vezes
8	Visitado uma vez; assistido ao vivo
9	Descrito em detalhes; viu em um vídeo ou ter uma foto não tratada

••••• •• Suspender a Descrença

Um Ravnos com este poder pode embutir em seu Quimerismo uma sensação de realidade que facilita com que os espectadores acreditem na ilusão. Não importa o quão estranho ou surreal seja, o espectador a aceitará como real. Se a ilusão é absurdamente irreal (como dragões cuspindo fogo ou um grupo de alienígenas), e não esteja mais no campo de visão, o observador questionará o que ele viu e possivelmente negará o evento, como se jamais tivesse ocorrido. Um vampiro pode também utilizar esse poder para fazer alguma coisa parecer inacreditável, quer ela seja real ou não. Nesse caso, os observadores irão considerar o que estão vendo como algum de truque ou alucinação.

Sistema: O jogador rola Manipulação + Lábia (dificuldade 7). O número de sucessos determina quantas testemunhas serão afetadas. Se o jogador usa o poder para fazer com que algo pareça inacreditável, Auspícios mostrará que a coisa em questão é uma ilusão, a menos que o nível de Auspícios seja alto suficiente para penetrar o Quimerismo do Ravnos.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Cinco pessoas
2 sucessos	10 pessoas
3 sucessos	25 pessoas
4 sucessos	50 pessoas
5 successes	Todos que possam ver a ilusão

••••• ••• Sinestesia

Um Cainita que domine este poder pode afetar os sentidos dos que estão a sua volta e manipulá-los da maneira que desejar. Pode-se escolher um alvo e infligir um sério, desorientador e envolvente caso de sinestesia sobre ele, tornando impossível para ele interagir significativamente com o mundo real enquanto o poder durar. O vampiro possui controle total de como os sentidos do alvo funcionam, e pode manipulá-los como quiser. Por exemplo, ele pode decidir que o alvo cheira os sons como variações de cheiros nauseantes, ou mais sutilmente, ele pode trocar dor por prazer. Contra uma multidão, sensações são aleatoriamente misturadas, então um homem verá o que uma mulher próxima a ele vê, mas ouve o que outra pessoa a 15 pés ou 5 metros atrás ou a frente

dele ou ouve e sente o que uma criança a quarteirões de distância sente. No final, o resultado é extremamente desorientador para todas as vítimas.

Sistema: Quando usado contra uma única vítima, o jogador deve gastar um ponto de Força de Vontade e testar Manipulação + Intimidação (dificuldade são os pontos de Força de Vontade atuais da Vítima). Para usar contra multidões, a dificuldade é 7, e o poder afeta a todos dentro da linha de visão do vampiro e subtrai um ponto de Percepção por sucesso. Vítimas cuja Percepção foi reduzida a zero só pode sentar e esperar pelo fim da desorientação. Duração contra uma única vítima é determinada a seguir. Contra uma multidão, o poder persistir até o amanhecer.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Uma semana
2 sucessos	Um mês
3 sucessos	Seis meses
4 sucessos	Um ano
5 sucessos	Permanente

••••• •••• Mayaparisatya

Esta expressão de Quimerismo permite ao Cainita alterar diretamente ou criar objetos reais ou criaturas, embora tais mudanças tenham duração limitada. Um vampiro com este poder pode transformar o ar em volta de um Membro rival em fogo ou tornar uma porta fechada em algo insubstancial. Um uso mais ardiloso deste poder permite ao vampiro forçar um objeto a sair da existência, transformando-o em nada mais do que um fragmento de sua antiga realidade.

Sistema: Para usar este poder, o jogador deve gastar 10 pontos de sangue e um ponto de Força de Vontade permanente e testar Manipulação + Lábia. Dificuldade para a implantação é de 6 para afetar objetos inanimados, e classificação da vítima Força de Vontade para afetar personegens. Esse poder pode afetar qualquer coisa dentro de milhas (km) do vampiro, desde que o personagem esteja ciente do alvo de alguma forma. Se usado com Fatuus Distante, os efeitos estão centrados no local escolhido. Para cada utilização, esse poder pode afetar um número de alvos conscientes igual a Força de Vontade do vampiro.

Ao lidar com objetos inanimados, o número de sucessos determina quão drástica alteração pode ser. Não importa quantos sucessos o jogador adquira, a duração é sempre uma cena. Esse poder pode afetar qualquer objeto de um tipo dentro da área alvo do vampiro.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Torna um objeto inofensivo (espadas não cortam, armas de fogo não disparam), cria um grande volume de fumaça obscura.
2 sucessos	Transforma um objeto em outro (velas em tarântulas, etc.)
3 sucessos	Deixa o objeto insubstancial, solidifica fumaça
4 sucessos	Causa mudanças drásticas (pedras tornam-se altamente inflamáveis)
5 sucessos	Faz o ambiente comportar-se ilogicamente (gravidade muda de direção, rios ficam parados, e colinas ficam fluídas)
6+ sucessos	Apaga quaisquer objetos materiais ofensores da existência. Este efeito é permanente (para usá-lo em alvos conscientes, siga o sistema descrito abaixo).

Ao usar o poder em alvos conscientes, consulte a tabela acima para alterações (como forçar a vítima em outra forma ou transformá-la em uma substância diferente). Se estiver usando o poder de negar a existência da vítima, o poder inflige dois níveis de dano agravado não absorvíveis por sucesso. Se o poder não matar a vítima, subtrai um ponto de Força e Vigor por sucesso. O dano deve ser curado normalmente, mas os atributos perdidos voltam no final da cena. As vítimas deste poder parecem nebulosas e inconsistentes. Vítimas destruídas com esse poder simplesmente desaparecem.

Demência

Demência é a Disciplina que permite que um vampiro se concentre e canalize a loucura na mente dos que o rodeia. Apesar de ser o legado natural dos Malkavianos, praticantes de Demência não é necessário realmente ser louco para usar a Disciplina... mas ajuda.

Perturbadoramente, Demência não faz de suas vítimas loucos de verdade, mas parece quebrar as portas para a escuridão oculta da mente da vítima, liberando para o exterior o que se encontra lá. Os Malkavianos dizem que isso acontece porque a loucura é o próximo passo lógico na evolução mental, um avanço transhumanista do que as pessoas consideram consciência moderna. Outros vampiros zombam que este raciocínio é uma justificação

absoluta para o caos que a Demência traz. No entanto, eles não zombam alto demais, para que o avanço da consciência dos Malkavianos não faça da *sua* a próxima.

• Paixão

O vampiro desperta as emoções de sua vítima, seja aumentando-os a um febril ou cegando-os até que o alvo esteja completamente insensível. O Cainita não pode escolher que emoção será afetada, ele só pode ampliar ou entorpecer emoções já presentes no alvo. Desta forma, um vampiro pode inflamar uma leve irritação em tremenda raiva ou atrofiar o amor verdadeiro em interesse casual.

Sistema: O personagem fala para a vítima, e o jogador do vampiro testa Carisma + Empatia (dificuldade igual a Humanidade da vítima ou nível da Trilha). O número de sucessos determina a duração do estado alterado de sentimento. Efeitos deste poder podem incluir acréscimos de um ou dois pontos ou subtrações para as dificuldades de testes de frenesi, Virtude, para resistir aos poderes de Presença, etc

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Um turno
2 sucessos	Uma hora
3 sucessos	Uma noite
4 sucessos	Uma semana
5 sucessos	um mês
6+ successes	Três meses

•• Assombrar a Alma

O vampiro manipula os centros sensoriais do cérebro de sua vítima, inundando os sentidos da vítima com visões, sons, aromas, ou sentimentos que não estão realmente lá. As imagens, independentemente do sentido a que recorrem, são apenas "vislumbres fugazes," quase imperceptíveis para a vítima. O vampiro usando a Demência não pode controlar o que a vítima percebe, mas pode escolher qual o sentido é afetado.

Os efeitos de "Assombrar a Alma" ocorrem principalmente quando a vítima está sozinha, e principalmente à noite. Eles podem tomar a forma dos medos reprimidos da vítima, memórias culposas ou qualquer outra coisa que o Narrador pense ser dramaticamente apropriado. No entanto, os efeitos nunca são agradáveis ou discretos. O Narrador deve liberar sua imaginação ao descrever estas impressões sensoriais, a vítima pode sentir como se estivesse enlouquecendo, ou que o mundo está.

Sistema: Após o vampiro falar para a vítima, o jogador gasta um ponto de sangue e testa Manipulação + Lábia (dificuldade de Percepção + Autocontrole/Instinto da vítima). O número de sucessos determina a duração das "visitas" sensoriais. Os efeitos precisos são de critério do Narrador, apesar de aparições particularmente misteriosas ou angustiantes poderem certamente reduzir as paradas de dados por um turno ou dois depois da manifestação.

Sucessos	Resultados
1 sucesso	Uma noite
2 sucessos	Duas noites
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Três meses
6+ sucessos	Um ano

••• Olhos do Caos

Este peculiar poder permite que o vampiro tire vantagem da fragmentada sabedoria escondida na insanidade. Isso pode desvendar os "padrões" da alma de uma pessoa, a circunvolução cerebral da natureza interior de um vampiro ou até mesmo eventos aleatórios na própria natureza. Membros com este poder podem distinguir as mais profundas e ocultas psicoses ou revelar uma percepção da verdadeira natureza de uma pessoa. Malkavianos com este poder frequentemente têm (ou dizem ter) conhecimento das jogadas e retaliações da grande Jyhad.

Sistema: Este poder permite que um vampiro determine a verdadeira Natureza de uma pessoa, entre outras coisas. O vampiro se concentra por um turno, então seu jogador testa Percepção + Ocultismo. A dificuldade depende da complexidade do padrão. Discernir a Natureza de um estranho seria dificuldade 9, um conhecido casual seria um 8, e um aliado estabelece um 6. O vampiro também pode ler a mensagem contida em uma carta codificada (dificuldade 7), ou mesmo ver os feitos de uma mão invisível em eventos tais como o padrão de folhas caindo (dificuldade 6). Quase qualquer coisa pode conter alguma introspecção escondida, não importa o quão trivial ou sem sentido. Os padrões estão presentes na maioria das coisas, mas são muitas vezes tão intrincados que podem manter um vampiro encantado por horas enquanto tenta entender sua mensagem.

Este é um poder potente, sujeito a julgamento. Narradores, este poder é uma forma eficaz de apresentar tramas para uma crônica, revela uma pista esquecida, prenuncia eventos importantes, ou comunica a informação crítica que um jogador procura. Importante

para o seu uso, no entanto, entregue as informações corretamente. Segredos revelados através de Olhos do Caos nunca são fatos simples, eles são símbolos tentadores à deriva em um mar de loucura. Descreva os resultados deste poder em termos de alegoria: "O homem aparece diante de você como uma marionete bruta, com características berrantes pintadas com maquiagem, no palco brilhante, e desaparece no céu noturno" Evite afirmar claramente: "Você descobre que este Carniçal é o servo de um Matusalém poderoso. "

•••• Voz da Loucura

Simplesmente dirigindo-se a uma vítima em voz alta, um Mnlkaviano pode levar uma pessoa a ataques de fúria sem sentido, forçando-a a abandonar a razão e pensamentos maiores. As vítimas ficam infestadas por alucinações dos demônios de seu subconsciente e tentam fugir ou destruir suas vergonhas ocultas. O uso deste poder quase sempre causa tragédias, apesar de Malkavianos ofendidos frequentemente dizerem que só estão ajudando as pessoas a agirem "conforme suas próprias naturezas". Infelizmente para o vampiro em questão, ele corre um risco muito real de ser uma presa do próprio poder da sua voz.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e faz um teste de Manipulação + Empatia (dificuldade 7). Um alvo é afetado por sucesso, apesar de todas as vítimas potenciais devam ouvir a voz do vampiro.

Vítimas afetadas caem imediatamente em frenesi ou em um medo cego como Rötschreck. Membros e outras criaturas capazes de entrar em frenesi, tais como os Lupinos, podem fazer um teste de frenesi ou Rötschreck (o Narrador escolhe como eles serão afetados) com uma dificuldade aumentada em + 2 para resistir ao poder. Mortais são automaticamente afetados e não se lembrarão de suas ações quando furiosos. O frenesi ou medo dura por uma cena, apesar de vampiros e lupinos poderem testar como de costume para se livrar dessa.

O vampiro usando A Voz da Loucura também deve testar frenesi ou Rötschreck ao invocar esse poder, apesar de sua dificuldade para resistir ser um menor do que o normal. No entanto, se o teste inicial para invocar é uma falha do poder, o teste para resistir a agitação é um maior do que o normal. Se o teste de invocar este poder é uma falha crítica, a resposta é um frenesi ou Rötschreck automático.

••••• Total Insanidade

O vampiro desperta a loucura existente nos mais profundos recantos da mente de seu alvo, concentrando-a em uma dominadora onda de insanidade. Este poder já levou várias vítimas, tanto vampiros como mortais, a finais trágicos.

Sistema: O vampiro deve obter a atenção de seu alvo por pelo menos um turno completo para promulgar este poder. O jogador gasta um ponto de sangue e testa Manipulação + Intimidação (dificuldade os pontos de Força de Vontade atuais de sua vítima). Se o teste for bem sucedido, a vítima é atingida com cinco perturbações à escolha do Narrador (ver p. 290). O número de sucessos determina a duração.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Um turno
2 sucessos	Uma noite
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5+ sucessos	Um ano

Numa falha crítica... bem, o Narrador pode decidir o que um vampiro infligirá a si mesmo, tentando incitar os infernos primordiais que espreitam dentro dos mais negros recantos da mente da vítima.

A vítima (ou o alvo de uma falha crítica) pode gastar um número de pontos de Força de Vontade igual aos sucessos obtidos para acabar com a duração prematuramente. O Narrador decide quando tais pontos de Força de Vontade podem ser gastos (como depois de uma sessão de terapia ou depois de um amigo conseguir provar que uma ilusão particular seja falsa).

••••• • Mal-Estar Prolongado

Enquanto poderes menores de Demência permitem que um vampiro inflija uma loucura (embora muitas vezes de longa duração) temporária sobre uma vítima, os anciões do Clã desenvolveram a habilidade de infectar as mentes de suas vítimas com doenças permanentes. Mal-Estar Prolongado provoca permanentes mudanças psicológicas dentro da vítima, fazendo dele, como um ancião Gangrel observou, "um lunático honorário".

Sistema: O personagem fala com sua vítima por pelo menos um minuto, descrevendo a perturbação que Mal-Estar Prolongado vai causar. O jogador testa Manipulação + Empatia (dificuldade igual aos pontos correntes de Força de Vontade da vítima), a vítima resiste com um teste de Força de Vontade (usando sua Força de Vontade permanente com dificuldade 8). Se o usuário do Mal-Estar Prolongado pontuar mais sucessos, a vítima ganha uma perturbação permanente escolhida pelo indivíduo que a infligiu. Mal-estar Prolongado só pode ser usado para infligir uma perturbação por noite em qualquer dada vítima, apesar de várias tentativas poderem ser feitas até que a perturbação tome conta.

••••• • Espelho Despedaçado

Embora na Demência de baixo nível os efeitos sejam principalmente para iniciar ou promover a insanidade em vez de criá-la espontaneamente, algumas de suas manifestações mais potentes não são tão sutis. O portador deste temível poder pode transferir sua própria mentalidade perturbada na psique de uma vítima indefesa, espalhando a sua própria marca de insanidade como um vírus.

Sistema: O vampiro deve estabelecer contato visual (p. 152) com sua futura vítima para aplicar este poder. O jogador então testa Carisma + Lábia (dificuldade igual aos pontos correntes de Força de Vontade do alvo) resistido pelo Raciocínio + Autocontrole/Instinto da vítima (dificuldade igual aos pontos atuais de Força de Vontade do usuário Demência). Se o agressor vencer, o alvo ganha todos os seus transtornos mentais e Defeitos por um período de tempo determinado pelo número de sucessos líquidos que agressor conseguir marcar:

Sucessos	Resultado
1 sucesso	uma hora
2 sucessos	uma noite
3 sucessos	uma semana
4 sucessos	um mês
5 sucessos	seis meses
6+ sucessos	um ano por sucesso acima de 5

••••• •• Reestruturar

O ancião com esse poder terrível tem a capacidade de torcer a psique de suas vítimas em seus níveis mais básicos, distorcendo seus próprios seres. O alvo de Reestruturar mantém suas memórias, mas a sua perspectiva sobre a vida muda completamente, como se passasse por uma epifania súbita ou conversão religiosa. Este efeito é muito mais profundo do que a implantação de uma perturbação, e realmente executa uma reescrita completa da personalidade da vítima.

Sistema: Como a descrição diz, este poder permite que o vampiro mude a Natureza de seu alvo para uma mais adequada aos seus fins. Para conseguir isso, o personagem deve fazer contato visual (p. 152) com sua vítima. O jogador testa Manipulação + Lábia (dificuldade igual a Raciocínio + Lábia da vítima). Se obtiver um número de sucessos igual ou superior ao Autocontrole/Instinto do alvo, o alvo tem sua Natureza alterada ao desejo do jogador utilizador de Reestruturar. Este efeito é permanente e pode ser desfeito apenas por

outra aplicação de Reestruturar (embora diferenças sutis da Natureza original do personagem ainda podem permanecer, já que é impossível uma mudança tão fundamental ocorrer sem falhas). Uma falha crítica neste teste muda a Natureza do próprio personagem para a de sua vítima.

••••• ••• Flagelo Pessoal

Similar ao poder de Auspícios de Ataque Psíquico (p. 141), essa habilidade apavorante permite que um ancião volte a força da mente de uma pessoa contra ela mesma, infligindo dano físico com o poder de sua própria vontade. As vítimas desse ataque sofrem lacerações e ferimentos espontaneamente, o sangue jorra por toda parte e uivam em agonia. Aqueles que já presenciaram um ataque destes com Auspícios perceberam que a aura da vítima se contorce devido a psicoses violentas e explode em convulsões — uma visão que faz até mesmo o mais insensível Tzmisce tremer.

Sistema: O vampiro deve tocar ou estabelecer contato olhando nos olhos ou (p. 152) tocar seu alvo. O jogador testa Manipulação + Empatia (dificuldade igual ao Vigor + Autocontrole/Instinto do alvo) e gasta dois pontos de Força de Vontade. Para um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos, a vítima testa sua própria Força de Vontade permanente como dano letal contra si mesmo. Este dano pode ser absorvido com a sua própria Humanidade ou Trilha da Sabedoria (dificuldade 6); Fortitude não adiciona dados a essa parada de dados, nem armadura. Não pode tomar nenhuma ação durante este tempo que não seja se debater e balbuciar, o que inclui gastar sangue para se curar.

••••• •••• Erupção Lunática

Esta capacidade temível só é conhecida por ter sido registrada poucas vezes na história vampírica, mais espetacularmente durante as noites finais da última batalha de Cartago. É efetivamente uma bomba nuclear psíquica, usada para incitar todos os seres inteligentes dentro de vários quilômetros (km) em uma orgia de sede de sangue e raiva. Suspeita-se que os Malkavianos têm usado a ameaça deste poder como moeda de troca em diversas negociações importantes.

Sistema: O jogador gasta quatro pontos de Força de Vontade e testa Vigor + Intimidação (dificuldade 8). A área de efeito é determinada pelo número de sucessos obtidos:

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Um quarteirão
2 sucessos	Um bairro inteiro
3 sucessos	Uma grande área central da cidade
4 sucessos	Vários bairros
5 sucessos	Uma área Metropolitana inteira (aproximadamente 30 milhas ou 45 quilômetros)
6+ sucessos	Adicione 10 milhas ou 15 quilômetros para cada sucesso acima de 5

Dentro desta área, todas as criaturas sencientes são vítimas de seus instintos mais básicos. Mortais se rebelam espontaneamente, saqueando e incendiando entre as séries de violência em massa. Os Membros entram em frenezi induzido pela fome, drenam e secam tantas fontes que puderem afundar suas presas. Uma cidade inteira pode literalmente ser conduzida temporariamente pela insanidade por este poder. Os efeitos de Erupção Lunática persistem até o próximo nascer do sol, e qualquer um que entrar em sua área de efeito (centrado no local em que ele foi usado, não no personagem que o aplicou) cai sob seu feitiço. No entanto, o momento pode levar a violência gerada por esse poder muito mais longe — e mantê-lo por muito mais tempo — do que o próprio poder pode manter.

Vítimas de Erupção Lunática podem resistir com testes de Autocontrole/Instinto (dificuldade igual à Força de Vontade permanente do usuário de Demência); cada sucesso fornece uma hora de lucidez, que os indivíduos mais sábios utilizam para deixar a área de efeito do poder (deixar a "área de atuação" remove a influência do poder). A fonte da Erupção Lunática pode ser identificada se um personagem estiver usando Sentidos Aguçados ou um poder equivalente no momento em que é usado, o que é automático e não requer nenhum teste. No entanto, isto não concede nenhum conhecimento do que realmente aconteceu — o observador simplesmente "sente" uma enorme onda de choque psíquico explodir a partir do personagem que está usando o poder.

Dominação

Dominação é uma das mais temidas Disciplinas. É a capacidade de um vampiro influenciar pensamentos em outra pessoa e ações através de sua própria Força de Vontade. Dominação requer que o vampiro capte o olhar de sua vítima (ver p 152.) E, como tal, pode ser utilizado apenas contra um indivíduo de cada vez. Além disso, os comandos devem ser emitidos verbalmente, embora encomendas simples podem ser feitas com sinais — por exemplo, um dedo apontado e expressão forte para indicar "Vá!" No entanto, o sujeito não irá cumprir, se não conseguir entender o vampiro, não importa quão poderosa é vontade do vampiro.

Talvez sem surpresa, os vampiros que usam Dominação naturalmente tendem a ser voluntariosos, dos Clãs dominantes. O Giovanni, Lasombra, Tremere e Ventrue todos consideram uma vontade de ferro como uma benção, e estão ansiosos para impor sua vontade de ferro em qualquer um que agir contra eles.

Contato com os olhos

Muitos mitos e histórias existem sobre a capacidade mística de um vampiro em colocar as pessoas sob seu feitiço, olhando profundamente nos olhos de sua vítima. A persistência de tais histórias através dos séculos, não é de estranhar, uma vez que uma série de poderes das Disciplinas de vampiro (principalmente Dominação) requer contato com os olhos, a fim de funcionar. Outros vampiros, a aprenderam esta exigência, tentaram de tudo, desde óculos escuros espelhados até arrancar os seus próprios olhos, a fim de evitar que um ancião exerça sua vontade sobre eles.

Mas vampiro não são tão facilmente derrotados.

A necessidade de contato visual decorre do agressor vampiro que precisa ver a alma de sua vítima, e os olhos são tradicionalmente conhecidos como as janelas da alma. Enquanto o vampiro precisa capturar a atenção de seu alvo, os olhos do alvo não precisam estar presentes para que o tal poder funcione (embora as artes dos Tzimisce, às vezes fazem isso um pouco desafiador) — eles só precisam encontrar a alma de sua vítima desnuda.

Um alvo tentando evitar o contato com os olhos pode fazer um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual a Manipulação + Intimidação do usuário de Dominação (ou combinação apropriada outro para outras Disciplinas ou situações específicas, a critério do Narrador). A dificuldade pode ser reduzida por fatores atenuantes: -1, no caso de a vítima obscurecer seus olhos ligeiramente (como fechar os olhos ou usar óculos escuros) até -3 para os olhos sendo completamente invisíveis (como com uma venda espessa ou ter seus olhos arrancados). No entanto, em última análise, o Narrador decide se o contato visual é estabelecido em um caso particular.

• O Comando

O vampiro fixa seus olhos nos de sua vítima e fala um comando de uma palavra que precisa ser obedecido imediatamente. A ordem deve ser clara e direta: corra, concorde, caia, boceje, pule, ria, rendar-se, pare, grite, siga. Se o comando for todo confuso ou ambíguo, o sujeito pode responder lentamente ou realizar mal a tarefa. O sujeito não pode ser condenado a fazer algo diretamente prejudicial a si mesmo, portanto, um comando como "morra" é ineficaz.

O comando pode ser incluído em uma sentença, ocultando, assim, o uso do poder para outros. Este esforço de sutileza ainda requer que o Membro para faça contato com os olhos no momento adequado e sublinhe a palavra chave ligeiramente. Um espectador alerta — ou até mesmo a vítima — pode notar a ênfase. Ainda assim, a menos que esteja familiarizado com os poderes sobrenaturais, o indivíduo é suscetível de atribuir a palavra e a ação posterior à coincidência bizarra.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Intimidação (dificuldade igual aos pontos de Força de Vontade atuais do alvo). Sucessos à mais forçam o indivíduo a agir com maior vigor ou por um período mais longo (continuar correndo por vários turnos, começara rir desenfreadamente, gritar incontrolavelmente).

Lembre-se, também, que estar sendo ordenado contra a própria Natureza confunde o uso deste poder. Ser dito para "dormir" em uma situação perigosa ou "ataque!" Sob custódia policial pode não ter o efeito desejado, ou, na verdade, qualquer efeito.

•• Hipnotizar

Com este poder, um vampiro pode implantar verbalmente um falso pensamento ou sugestão hipnótica na mente subconsciente do indivíduo. Ambos vampiro e alvo devem estar livres de distrações, Hipnotizar requer intensa concentração e formulação precisa para ser eficaz. O vampiro pode ativar o pensamento imposto imediatamente ou estabelecer um estímulo que irá dispará-lo mais tarde. A vítima deve ser capaz de entender o vampiro, apesar de os dois precisarem manter contato com os olhos apenas o tempo que for preciso para implantar a idéia.

Hipnotizar permite qualquer coisa, desde uma simples diretiva precisa (entrega de um item) para o complexo, aqueles altamente envolvidos (tomar notas de hábitos de alguém e transmitir essa informação em um tempo determinado). Não é útil para o plantio de ilusões ou memórias falsas (como ver um coelho ou acreditar estar no fogo). Um sujeito pode ter somente uma sugestão implantada em qualquer momento.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Liderança (dificuldade igual aos pontos de Força de Vontade atual do alvo). O número de sucessos determina quão bem a sugestão toma conta do subconsciente da vítima. Se o vampiro obtiver um ou dois sucessos, o alvo não pode ser forçado a fazer qualquer coisa que lhe pareça estranha (ele pode se retirar de um local, mas é improvável que roube um carro). Com três ou quatro sucessos, a sugestão será efetiva a não ser que segui-la coloque o alvo em risco. Com cinco sucessos ou mais, o vampiro pode implantar praticamente qualquer tipo de comando.

Não importa o quão forte seja o vampiro, seu comando não pode obrigar o alvo a se prejudicar diretamente ou desafiar sua Natureza inata. Assim, enquanto um vampiro que obtêm cinco sucessos poderia fazer um fraco de 98 libras atacar um segurança de 300 libras, ele não poderia fazer o mortal atirar na própria cabeça.

Se um vampiro tenta Hipnotizar um alvo antes que se cumpra uma ordem previamente implantada, compare os sucessos obtidos aos conseguidos durante a implantação da primeira sugestão. Qualquer que seja o teste que tenha o maior número de sucessos é o comando que agora governa no comportamento do alvo, a outra sugestão é apagada. Se os sucessos obtidos são iguais, os mais novos suplanta um comando antigo.

••• Ordenar Esquecimentos

Depois de capturar o olhar do alvo, o vampiro pesquisa a memória de sua vítima, roubando-a ou recriando-a conforme seus caprichos. Ordenar Esquecimentos não permite nenhum tipo de contato telepático; o Membro opera como um hipnotizador, fazendo perguntas diretas e sugando as respostas do alvo. A capacidade de alterar a memória depende dos desejos do vampiro. Ele pode alterar levemente as memórias da vítima — bastante efetivo para eliminar a lembrança de um encontro ou de ter servido como alimento para o vampiro — ou desfazer totalmente as memórias de seu passado.

O grau de detalhes usado tem uma influência direta sobre o quão fortemente as novas memórias tomam posse, uma vez que a mente subconsciente da vítima resiste à alteração. Uma memória simplista ou incompleta ("Você foi ao cinema ontem à noite") se desfaz muito mais rapidamente do que uma com mais atenção aos detalhes ("Você pensou em mensagens de texto para sua namorada enquanto estava na fila do novo cinema, mas você sabia que ia ter que desligar o telefone uma vez que você estivesse dentro. Você gostou muito do filme, mas o enredo parecia fraco. Você estava cansado depois que terminou, por isso você foi para casa, assistiu televisão até tarde da noite, e foi para a cama. ").

Mesmo em suas aplicações mais simples, o Esquecimentos requer habilidade e tremenda finesse. É uma questão relativamente simples um tiro de rifle através da psique de uma vítima que rasga as lembranças da noite anterior, sem saber o que o sujeito fez naquela noite. Se o fizer, deixa uma lacuna na mente da vítima, no entanto — um buraco que pode dar origem a mais problemas em seu caminho. O vampiro pode descrever novas memórias, mas estas recordações raramente têm o mesmo grau de realismo que pensamentos originais possuídos pelo alvo.

Por esta razão, este poder nem sempre é efetivo. A vítima pode se lembrar de ser mordida, mas acredita ter sido o ataque de um animal. Memórias importantes podem voltar em pedaços de sonhos ou serem disparadas por um cheiro familiar ou frase já dita. Mesmo assim, meses ou anos podem se passar até que o alvo recupere memórias suficientes para fazer com que os fragmentos façam sentido.

Um vampiro também pode sentir quando as memórias de um sujeito foram alteradas pelo uso deste poder, e mesmo restaurá-los, como um hipnotizador extrai pensamentos suprimidos.

Sistema: O jogador declara que tipo de alterações ele deseja realizar, e então, testa Raciocínio + Lábia (dificuldade igual à pontuação de Força de Vontade do alvo). Qualquer número de sucessos pacifica a vítima pelo tempo que o vampiro levar para realizar as alterações verbais, contanto que ele não aja de forma agressiva contra a vítima. A tabela a seguir indica o grau em que a memória da vítima pode ser modificada, dependendo do número de sucessos obtidos. Se os sucessos obtidos não permitirem que o jogador realize as mudanças desejadas, o Narrador diminui o impacto resultante sobre a mente da vítima.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Pode remover uma única memória; dura um dia.
2 sucessos	Pode remover, mas não alterar, permanente as memórias.
3 sucessos	Pode mudar levemente a memória.
4 sucessos	Pode alterar ou remover cenas completas da memória do alvo.
5 sucessos	Pode reconstruir períodos inteiros da vida do alvo.

Para restaurar memórias removidas ou perceber memórias falsas em um alvo, o nível de Dominação do personagem precisa ser maior ou igual ao do vampiro que realizou as alterações. Nestes casos, o jogador precisa testar Raciocínio + Empatia (dificuldade igual à classificação de Força de Vontade permanente do vampiro original) e marcar mais sucessos do que o seu antecessor conseguiu. No entanto, os vampiros não podem usar Ordenar Esquecimentos para restaurar suas próprias memórias se forem roubados de tal forma.

•••• Condicionamento

Ao persistir na manipulação de um alvo, o vampiro pode tornar sua vítima muito mais flexível à vontade do Membro. Com o tempo, a vítima se torna incrivelmente vulnerável à influência do vampiro, enquanto simultaneamente aumenta sua resistência contra os esforços corruptores de outros imortais. Ganhar o controle completo sobre a mente de um alvo não é uma tarefa fácil, podendo levar semanas ou meses para ser realizada.

Os Membros frequentemente enchem a cabeça de seus lacaios com sussurros sutis e desejos velados, garantindo desta forma a lealdade dos mortais. Ainda assim, os vampiros pagam um preço alto pelas almas seduzidas por eles. Servos Dominados desta forma perdem grande parte de sua paixão e individualidade. Eles seguem as ordens do vampiro literalmente, raramente tomando iniciativa ou mostrando alguma imaginação. No fim, tais lacaios se tornam autômatos ou zumbis.

Sistema: O jogador testa Carisma + Liderança (dificuldade igual à Força de Vontade atual do alvo). O Condicionamento é uma ação prolongada; o Narrador secretamente determina o número de sucessos necessários. Normalmente este número é de cinco 5 a 10 vezes a pontuação de Autocontrole da vítima. Alvos com Naturezas mais enfáticas podem exigir um menor número de sucessos, enquanto aqueles com Naturezas mais voluntariosas exigem um total maior. A única maneira de discernir se uma pessoa foi condicionada com sucesso é através da representação.

Um alvo pode tornar-se mais dócil, mesmo antes de se tornar totalmente condicionado. Uma vez que o vampiro acumula metade do número necessário de sucessos, o Narrador pode aplicar uma menor dificuldade para usos posteriores de Dominação para o vampiro. Depois de ser condicionado, o alvo cai e está agora sob a influência do vampiro que não tem a necessidade de fazer contato visual ou mesmo estar presente para manter o controle absoluto. O alvo faz exatamente o que lhe é dito, contanto que seu mestre possa se comunicar verbalmente com ele. Nenhum teste de comando é necessário a não ser que o alvo esteja totalmente isolado do vampiro (em um aposento diferente, pelo telefone). Mesmo se a jogada de comando falhar, o alvo provavelmente ainda irá realizar parte das ordens que lhe foram dadas, simplesmente porque seu dono deseja.

Depois que o alvo está totalmente condicionado, outros Membros encontrarão mais dificuldade para Dominação. Esse condicionamento eleva as dificuldades em mais dois (até um máximo de 10).

É possível, embora difícil, abalar um condicionamento. O alvo deve ser separado por completo do vampiro que estava em seu encalço. Este período de separação varia de acordo com o indivíduo, mas o Narrador pode ajustá-lo em seis meses, menos o número de semanas igual à classificação de Força de Vontade permanente do sujeito (para uma pessoa com Força de Vontade 5 deve ficar longe do vampiro pouco menos de cinco meses). O sujeito recupera sua personalidade lentamente durante este tempo, embora ainda pode cair em breves passagens de apatia, desespero, ou até mesmo raiva. Se o vampiro encontrar o alvo antes do tempo passar, um teste de Carisma + Liderança e um único sucesso (dificuldade de pontos de Força de Vontade atuais do alvo) por parte do vampiro reafirma completamente a Dominação.

Se o sujeito faz através do período de tempo sem a intervenção de seu mestre, o alvo recupera sua individualidade anterior. Mesmo assim, o vampiro pode restabelecer condicionado mais facilmente do que a primeira vez, já que o alvo agora é predisposto a cair sob o controle mental do vampiro. As novas tentativas requerem a metade do número total de sucessos que o último ataque de Condicionamento precisou (também, significa que o alvo atinge o limiar de dificuldades reduzidas antes).

••••• Possessão

Neste nível de Dominação, a força da psique dos Membros é tal que pode mais do que enganar a mente de um sujeito mortal. Falar não é necessário, mas o vampiro deve capturar o olhar da vítima. Durante a luta psíquica, os olhos dos competidores estão presos um ao outro.

Uma vez que o Membro suplanta a mente de seu alvo, o vampiro move sua própria consciência para dentro do corpo da vítima e o controla tão facilmente quanto controla o seu próprio. O alvo entra em um estado de delírio enquanto estiver sob possessão. Ele só está ciente dos eventos de uma forma distorcida, como n um sonho. Ao mesmo tempo, a mente do vampiro concentra-se inteiramente no controle do seu alvo mortal. Seu corpo imortal permanece em um estado de torpor, sem defesas contra quaisquer ações que o envolvam.

Os vampiros não podem possuir uns aos outros desta maneira, pois até mesmo a mente do mais fraco dos vampiros é forte o suficiente para resistir a uma forma de dominação tão direta. Apenas através de laços de sangue um vampiro pode ter este grau de controle sobre um outro. Criaturas sobrenaturais também não pode ser possuído, desta forma, embora carniçais que beberam do vampiro usando Possessão pode.

Sistema: O vampiro deve arrancar completamente a Força de Vontade do alvo antes de possuí-la. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade, então testa Carisma + Intimidação, enquanto o alvo rola sua Força de Vontade em uma ação resistida (dificuldade 7 para cada). Para cada sucesso que o vampiro obtém sobre o total da vítima, o alvo perde um ponto de Força de Vontade temporária. Só por uma Falha Crítica do atacante faz o sujeito escapar de seu destino, uma vez que isso torna o alvo imune a qualquer outra tentativa de Dominação por esse vampiro para o resto da história.

Uma vez que o alvo perde toda sua Força de Vontade temporária, sua mente está aberta. O vampiro testa Manipulação + Intimidação (dificuldade 7) para determinar quão totalmente ele assume o controle da casca mortal. Similar ao poder Animalismo Dominar o Espírito, sucessos múltiplos permitem que o personagem utilize algumas Disciplinas mentais, observe no gráfico abaixo. (Os vampiros que possuem carniçais podem usar as Disciplinas físicas do vampiro, mas não as mentais.)

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Não pode usar Disciplinas
2 sucessos	Pode usar Auspícios e outros poderes sensoriais
3 sucessos	Também pode usar Presença e outros poderes de manipulação emocional
4 sucessos	Também pode usar Demência, Dominação, e outros poderes de manipulação mental
5 sucessos	Também pode usar Quimerismo, Necromancia, Taumaturgia, e outros poderes místicos

O personagem pode viajar para tão longe de seu corpo como for fisicamente capaz possuindo o mortal. O vampiro também pode se aventurar durante o dia, na forma mortal. No entanto, o próprio corpo do vampiro deve estar acordado para fazê-lo, exigindo um teste bem sucedido para permanecer acordado (veja p. 262). Se o vampiro deixa a casca mortal (por escolha, se seu corpo adormece, mediante a expulsão sobrenatural, depois de sofrer danos significativos, etc), retorna sua consciência para a sua forma física em um instante.

Uma vez livre da possessão, o mortal recupera o controle mental de si mesmo. Isso pode acontecer em um instante, ou a vítima pode estar em coma por dias, enquanto sua psique lida com a violação.

O vampiro experimenta tudo o que o corpo mortal sente durante a posse, do prazer à dor. Na verdade, qualquer dano que o corpo da vítima suporta também é aplicado para o corpo do personagem (embora o vampiro possa absorver como normal). Se o mortal morre antes que a alma do vampiro possa fugir do corpo, o corpo do personagem cai em torpor. Presumivelmente, isto é, em resposta simpática ao grande trauma da morte, apesar de alguns Membros acreditarem que a alma do vampiro está à deriva durante este tempo e deve encontrar seu caminho de volta para o corpo.

O vampiro pode permanecer no corpo do mortal mesmo se sua própria forma torpe for destruída, apesar que uma criatura tão patética não seja suscetível de existir por longo tempo. Em cada nascer do sol, o vampiro deve rolar Coragem (dificuldade 8) ou ser expulso do corpo. Se compelido do corpo mortal, o vampiro cai para o plano astral, sua alma fica permanentemente perdida no mundo espiritual. Um vampiro preso em um corpo mortal não pode ser "re-Abraçado." Se o Abraço ocorre a tal criatura, simplesmente encontra a Morte Final.

••••• • Aprisionar a Psique

Não contente com apenas comandar seus súditos, alguns anciões aplicam este poder para garantir a obediência das vítimas recalcitrantes. Aprisionar a Psique é uma técnica de Dominação que inflige dor incapacitante em um alvo que tenta quebrar os comandos do vampiro.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue quando seu personagem aplicar Dominação a um alvo. Qualquer tentativa que a vítima fizer agindo contra os comandos implantados do vampiro ou recuperar memórias roubadas causa dor intensa. Quando essa tentativa é feita, o Narrador rola Manipulação + Intimidação do personagem (dificuldade igual ao Vigor + Empatia do alvo). Cada sucesso equivale a uma vez que a vítima fica incapaz de agir, por estar se debatendo em agonia. Cada aplicação de Aprisionar a Psique esmaga uma série de tentativas de resistência iguais a classificação de Manipulação do personagem, após o efeito enfraquecer.

••••• • Lealdade

Com este poder, a Dominação do ancião é de fato tão forte que para os outros vampiros será quase impossível romper com seus próprios comandos. Apesar do nome, Lealdade não infunde sentimentos especiais na vítima — comandos do vampiro são simplesmente implantados muito mais profundamente do que o normal.

Sistema: Qualquer outro vampiro tentando empregar Dominação sobre um alvo que tem sido Dominado por um vampiro com Lealdade tem um modificador de dificuldade +3 a seus testes e deve gastar um ponto de Força de Vontade adicional.

••••• • Obediência

Enquanto a maioria dos membros deve empregar Dominação através de contato visual, alguns anciões poderosos podem comandar a lealdade com o mais leve roçar de uma mão.

Sistema: O personagem pode empregar todos os poderes de Dominação através do toque em vez do contato visual (apesar de contato com os olhos ainda funcionar). O contato com a pele é necessário — simplesmente tocar as roupas do alvo ou algo que esteja segurando não será suficiente. O toque não tem de ser mantida durante todo o tempo que leva para emitir um comando de Dominação, apesar de repetidas tentativas para Dominar um único alvo exige que o personagem toque na vítima novamente.

••••• •• Manipulação das Massas

Um ancião verdadeiramente qualificado pode comandar pequenas multidões através do uso desse poder. Ao manipular as mais fortes mentes dentro de um determinado grupo, uma reunião pode ser direcionada para a vontade do vampiro.

Sistema: O jogador declara que está usando este poder antes de testar e usar outro poder de Dominação. A dificuldade do teste é o que seria necessário para dominar o membro mais resistente do grupo-alvo — se ele não pode ser dominado, ninguém ao seu redor pode. Para cada sucesso além do necessário para causar o efeito desejado sobre o alvo central, o jogador pode escolher um alvo adicional para receber o mesmo efeito de sua totalidade. O vampiro precisa fazer contato visual só com o alvo inicial.

••••• •• Silenciar o Corpo Mortal

Apesar do nome, este poder pode ser empregado em vampiros, assim como em mortais, e deixa mais de uma infeliz vítima se contorcendo em agonia - ou incapaz de fazer mesmo isso. Um vampiro que desenvolve este poder é capaz de substituir o corpo de sua vítima tão facilmente como sua mente, a fim de cortar os sentidos ou mesmo parar seu coração. Há rumores de que o uso deste poder é feito com mais facilidade para os Membros, a medicina moderna tem feito os corpos e os espíritos dos mortais mais resistentes a tais manipulações.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Medicina (dificuldade igual aos pontos de Força de Vontade atuais do alvo + 2; uma dificuldade maior que 10 significa que este poder não pode afetar o alvo). O efeito dura um turno por sucesso. O jogador deve escolher qual a função do corpo do alvo estará sendo cortada antes de testar. Ele pode afetar qualquer função involuntária do corpo, circulação, respiração, transpiração, visão e audição são alvos viáveis. Enquanto Silenciar a Carne Mortal estiver fazendo efeito, um vampiro pode parar qualquer uma

dessas funções inteiramente ou levá-las a oscilar de forma irregular.

Os efeitos exatos de qualquer dada função corporal a ser bloqueada são deixados para o Narrador. A maioria dos mortais se subitamente entram em pânico cego, mas apenas o bloqueio do coração irá matar um alvo no local. Os vampiros não são afetados pela perda de batimentos cardíacos ou respiração, mas podem ser deixados surdos e cegos tão facilmente como os mortais.

••••• ••• Controle à Distância

Este refinamento de Obediência (embora o personagem não precise ter aprendido Obediência primeiro) permite o uso da Dominação sobre qualquer alvo que seja familiar para o vampiro, a qualquer momento, em qualquer distância. Se o ancião sabe onde seu alvo esta, ele pode emitir comandos como se estivesse cara-a-cara com sua vítima.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Percepção + Empatia (dificuldade igual ao Raciocínio + Furtividade da vítima) para estabelecer contato. Se a jogada for bem sucedida, a Dominação pode ser usada como se o personagem estabelecesse contato visual com o alvo. Um segundo ponto de Força de Vontade deve ser gasto para que o vampiro use este poder em outro vampiro ou outro ser sobrenatural.

••••• •••• Articulação do Sangue

As estruturas de poder dos Matusaléns se estendem por todos os continentes e séculos. Este poder permite que esses antigos controlem seus descendentes, mesmo aqueles muito fora de suas esferas de influência geográfica. Articulação do Sangue permite que um ancião emita comandos para todos os vampiros cuja linhagem pode ser atribuída a ele — mesmo que os dois nunca se encontrem. Assim, ninhadas inteiras agem para promover os objetivos do Ancião que dorme e cuja existência pode ser completamente inconsciente. Os vampiros afetados por este poder raramente agem diretamente para perseguir o comando que foi dado, mas ao longo de uma década, as suas prioridades lentamente se deslocam até o cumprimento da ordem do Matusalém, estará entre seus objetivos a longo prazo. Articulação do Sangue, por ter efeito tão lento, raramente é reconhecido como uma influência externa, e suas vítimas racionalizam seu comportamento como "crescendo e mudando", ou algo nesse sentido.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade permanente e rola Manipulação + Liderança. A dificuldade deste teste é igual a quatro, mais o número de gerações que o comando ira ser passado. A não ser que o personagem esteja ciente da situação e atual meta de todos os seus descendentes — um evento altamente improvável — ele só pode emitir comandos gerais, tais como "trabalho

para a maior glória do Clã Malkaviano" ou "destruir todos aqueles que procuram extinguir a luz do conhecimento." Articulação do Sangue pode ser usado por um vampiro em torpor. Comandos emitidos através deste poder duram uma década por sucesso no teste. Dificuldades acima de 10 exigem um sucesso adicional para cada ponto além de 10, tornando muito mais difícil emitir comandos de longa duração que se estendem até os confins da própria linhagem.

Um vampiro que tenha atingido a Golconda não é afetado por este poder, e é completamente inconsciente de que ele tenha sido usado. As crias, no entanto, são afetadas normalmente a menos que sejam também iluminadas. Os Carniçais das vítimas deste poder também são afetados, mas em menor grau.

Resistindo à Dominação

A maioria das vítimas não é capaz de se erguer contra os poderes da Dominação. Mesmo assim, existem situações em que esta Disciplina é incapaz de afetar o alvo.

• **Mortais:** Poucos mortais têm chances de resistir à Dominação, sua força de vontade não é nada se comparada ao magnetismo sobrenatural dos vampiros. Mesmo assim, existem indivíduos extremamente raros que, devido a uma poderosa fé religiosa, talentos psíquicos únicos ou simplesmente uma mente decidida, conseguem combater os efeitos desta Disciplina. Apenas um vampiro tolo ignora a ameaça potencial que tais seres humanos representam. (Veja p. 372 para mais informações sobre Fé Verdadeira, por exemplo.)

• **Vampiros:** E impossível Dominar um vampiro de Sangue mais forte. Um vampiro precisa ser da mesma geração, ou de uma geração maior do que o seu alvo para que os poderes sejam efetivos. Estudiosos Membros dessa condição suspeitam que esta é uma das proteções que Caim pôs em prática para se proteger dos caprichos intencionais de suas crias. Uma facção dos que acreditam nesta teoria também afirmam que isso implica que o próprio Caim emprega a Disciplina Dominação.

• **Natureza:** A Natureza de um personagem pode ter um impacto distinto sobre quão facilmente a Dominação o influencia. Um vampiro pode controlar alvos com Naturezas inerentemente frágeis (Samaritano, Criança, Conformista) mais facilmente, enquanto aqueles cujas Naturezas denotam um alto grau de força interior (Valentão, Diretor, Rebelde) podem ser mais desafiadores. O Narrador pode reduzir a dificuldade ou o número de sucessos por um ou dois quando o jogador testar contra aqueles de Naturezas "fracas" ou aumentá-la similarmente contra Naturezas "fortes". Por outro lado, Naturezas "fortes" podem ser *mais* facilmente influenciadas a tomar atitudes agressivas — por exemplo, persuadir um Rebelde a denunciar um príncipe é provavelmente mais fácil do que forçar um Conformista a fazer a mesma coisa. No final das contas, o Narrador deve fazer estes ajustes.

• **Falhas Críticas:** Se um teste de Dominação resultar em uma falha crítica, o alvo se torna imune às futuras tentativas do mesmo vampiro pelo resto da história.

Fortitude

Apesar de todos os vampiros terem uma constituição natural que os torna muito mais resistentes que os mortais, Fortitude confere uma resistência que faria um herói de filme de ação ter inveja. Vampiros com esta Disciplina podem livrar-se do trauma agonizante e fazer um impacto que resultaria em um trauma ósseo parecer uma ferida na pele. O poder ainda oferece proteção contra os venenos tradicionais de vampiros, como a luz solar e o fogo, e Gangrel, Ravnos e Ventrue todos acham uma vantagem incrivelmente útil.

Sistema: O nível de um personagem em Fortitude acrescenta ao seu Vigor para efeitos de absorção de dano normal (contusão e letal). Um personagem com esta Disciplina também pode usar seus pontos em Fortitude para absorver dano agravado, embora Membros não podem normalmente absorver coisas como mordidas de vampiro, garras de lobisomens, efeitos mágicos, fogo, luz solar, ou enorme trauma físico. Veja p. 272, para mais detalhes sobre absorção de danos.

Fortitude 6+

Vampiros anciões progridem em Fortitude da mesma maneira como Rapidez (ver p. 142). Eles podem aumentar o seu domínio básico da Disciplina ou adquirir um poder alternativo, como um dos detalhados abaixo.

••••• • Armadura Individual

Ninguém gosta de ser atingido, nem mesmo Cainitas. A maneira mais fácil de se assegurar que você não seja ferido novamente é retirar a arma das mãos do oponente e quebrá-la; e é aí que entra a Armadura Individual. Esta utilização de Fortitude, derivada de um outro poder que foi muito popular no século XII, faz com que qualquer coisa que atinja o vampiro com Armadura Individual se despedace sob o impacto.

Sistema: Com o dispêndio de dois pontos de sangue, um vampiro pode adicionar a dureza sobrenatural na sua carne. Cada vez que um ataque é feito no vampiro usando Armadura Individual (um que não consiga Esquivar), o jogador rola Fortitude (dificuldade 8). Se o teste concede mais sucessos que o atacante obteve, então, a arma usada no ataque se quebra contra a pele do vampiro. (armas "Mágicas" podem ser resistentes a este efeito, a critério do Narrador.) O vampiro ainda sofre dano normal, se o ataque for bem sucedido, mesmo que a arma se quebre no processo, embora este dano pode ser absorvido. Se na jogada de ataque ocorrer Falha Crítica, qualquer arma normal automaticamente se estilhaça.

Um ataque corpo-a-corpo faz com que o dano do atacante seja igual ao sofrido pelo defensor quando Armadura Individual entra em jogo. Se o atacante perder totalmente, ainda tem um nível de dano por contusão.

Os efeitos deste último poder dura uma cena.

••••• •• Força Compartilhada

Uma coisa é zombar de balas, mas outra completamente diferente é assistir os ricochetes derrubando todos ao seu redor. Muitos vampiros já desejaram, em algum momento de suas não-vidas, poder emprestar sua monstruosa vitalidade para aqueles que o cercam. Os poucos vampiros que conseguiram dominar a Força Compartilhada podem fazê-lo — mesmo que por um curto período.

Sistema: Força Compartilhada duplica uma porção de Fortitude de um vampiro (um ponto para cada ponto de sangue gasto pelo vampiro) para outro ser. Ativar o poder requer um teste de Vigor + Sobrevivência (dificuldade 8, aumentado para 9 se o alvo não é um mortal normal), e a despesa de um ponto de Força de Vontade. Além disso, o vampiro deve marcar seu alvo pressionando uma gota de seu sangue sobre a testa do alvo. Este corante permanece visível, enquanto o poder funcionar, a duração do qual é determinada pelo teste inicial.

Sucessos	Duração
1	Um turno
2	Uma cena
3	Uma hora
4	Uma noite
5	Uma semana
6	Um mês
7	Um ano

O alvo deste poder não precisa estar disposto a aceitar o benefício para recebê-lo, e o vampiro concedente pode terminar o efeito, a qualquer momento, sem nenhum custo. O vampiro particularmente sádico trama qualquer número de maneiras em que um alvo com a "marca diabo" e resistência sobrenatural pode ser usada para colocá-lo em uma grande quantidade de problemas.

Um vampiro nunca pode conceder mais níveis de Fortitude do que ele próprio possui.

••••• ••• Adamantino

Adamantino Funciona como uma versão mais potente da Armadura Individual.

Sistema: Este poder imita os efeitos da Armadura individual, exceto que o vampiro que usa não leva dano de ataques que se quebram em sua pele.

Necromancia

Necromancia é tanto uma Disciplina quanto uma escola de magia de sangue dedicada ao comando das almas dos mortos. É semelhante a Taumaturgia na medida em que tem várias "linhas" acompanhadas pelos "rituais" em vez de uma progressão linear rígida de poderes. O estudo da necromancia não é generalizado entre os vampiros e seus praticantes — principalmente os Giovanni — são evitados e desprezados por suas práticas sujas (até que essas práticas tornam-se úteis, é claro).

Ao longo dos séculos, as várias escolas de Necromancia vampírica têm evoluído e diversificado a partir de uma forma mais antiga de magia da morte, deixando várias linhas distintas de magia necromântica disponíveis para os Cainitas. Quase todos os necromancers modernos aprendem a Linha do Sepulcro primeiro antes de estender seus estudos para outras linhas. O linha primária de Necromancia aumenta automaticamente quando o personagem aumenta seu índice de Necromancia geral. Outras linhas devem ser compradas separadamente, usando pontos de experiência para linhas secundárias.

Como Taumaturgia, Necromancia também deu origem a vários rituais. Apesar de não serem tão imediatamente efetivos quanto os poderes da Necromancia, esses rituais podem causar efeitos impressionantes a longo prazo. Sem nenhuma surpresa, os elementos usados em rituais necromânticos são coisas como cadáveres há muito enterrados, mãos de enforcados, e assim por diante. Logo, obter os materiais adequados pode ser bastante difícil.

Sistema: Um necromante Cainita deve aprender pelo menos três níveis em sua trilha principal antes de aprender seu primeiro nível em uma linha secundária de Necromancia. Ele deve, então, dominar a linha principal (todos os cinco níveis), antes de adquirir qualquer conhecimento de uma terceira linha.

Tal como acontece com a Taumaturgia, o avanço na linha principal custa o valor normal de experiência, enquanto o estudo de novas linhas Necromânticas acarreta um custo adicional de pontos de experiência (ver p. 124). Porque Necromancia não é tão rígida como é o estudo de Taumaturgia, os testes necessários para usar os poderes Necromânticos podem variar de linha para linha e mesmo dentro de linhas individuais. A Linha do Sepulcro comumente aprendida é apresentada primeiro, com as trilhas restantes apresentadas de forma aleatória.

A Linha do Sepulcro

Através da Linha do Sepulcro, o vampiro pode testemunhar, convocar e comandar os espíritos dos mortos. Em níveis mais altos, o necromante pode forçar o fantasma a permanecer em um determinado lugar ou objeto, ou até mesmo fantasmas conferir danos diretamente. Uma vez que muitas outras áreas de Necromancia envolvem lidar com fantasmas, esta é a linha mais comum para necromantes iniciantes.

Nota: Se um vampiro usa um poder da Linha do Sepulcro, com a presença de algo de grande importância para o fantasma e o poder afetar, as chances de sucesso para convocação aumentam dramaticamente (reduz a dificuldade por 2). Esta pode ser a banheira em que o corpo mortal do fantasma foi afogado, os destroços enferrujados do carro onde o corpo físico do fantasma foi preso vivo, ou algo não relacionado ao desaparecimento do fantasma, como um livro favorito ou berçário adorado de uma criança fantasma.

• Testemunha da Morte

Antes que seja possível controlar o morto, deve percebe-lo. Este poder permite apenas, uma sintoniza dos sentidos não-vivos de um vampiro com a presença do incorpóreo.

Sob seus efeitos, um necromante vê fantasmas como fantasmas translúcidos deslizando entre os vivos e ouve seus sussurros e gemidos. Ele sente o frio espectral do seu toque e cheiro de mofo sua pista de decadência. No entanto, não se pode confundir os mortos com vida, como eles não possuem verdadeira substância, e aparecem mais escuros e menos reais do que as criaturas de carne e osso. Quando um vampiro usa este poder, seus olhos brilham com fogo azul pálido que só os mortos podem ver.

Fantasmas se ressentem sendo espionados, e sombras mais poderosas podem utilizar os seus próprios poderes para impor o seu descontentamento sobre os incautos.

Sistema: O jogador testa Percepção + Acuidade (dificuldade 5). O sucesso permite que o vampiro perceba os fantasmas como descrito pelo resto da cena (no mundo mortal — ver os fantasmas na terra dos mortos requer Visão Além da Mortalha, na 163 p.). E não tem nenhum efeito especial, mas uma falha crítica significa que o vampiro pode ver os mortos *somente* por uma cena, tudo o resto aparece como disforme, sombras escuras. Enquanto os outros sentidos do vampiro permanecem sintonizados com a vida, está praticamente cego neste estado e sofre +3 de dificuldade para a maioria dos testes de visão baseados em Percepção e ataque. Fantasmas notam os olhos brilhantes de um vampiro usando este poder apenas com sucesso no teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7).

•• Invocar o Espírito

O poder de Invocar o Espírito permite que um necromante convoque um fantasma de volta do Mundo Inferior, apenas para fins de conversação. Para realizar este feito (e, de fato, a maioria dos feitos nesta linha), o vampiro deve atender certas condições:

- O necromante deve saber o nome do espectro em questão, apesar de uma imagem do espectro obtida através de Testemunha da Morte (veja acima), Visão Além da Mortalha (ver p. 163), Auspícios, ou outro tipo de percepção sobrenatural será suficiente.

- Um objeto com que o fantasma teve algum contato na vida deve estar nas imediações, porém não precisa ser algo de grande importância para a consciência do fantasma quando vivo. Um pedaço do corpo do fantasma funciona bem para esta finalidade (e ainda fornece um modificador de -1 na dificuldade).

Certos tipos de fantasmas não podem ser convocados com este poder. Os vampiros que atingiram a Golconda antes de suas mortes finais, ou que foram diablerizados, estão além do alcance desta convocação. Da mesma forma, muitos fantasmas dos mortos não podem ser chamados — eles são destruídos, incapazes de voltar ao plano mortal, ou perdidos na tempestade eterna do Submundo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade igual a 7 ou Força de Vontade do fantasma, o que for maior). O vampiro deve saber o nome do fantasma e ter na mão um objeto com o qual o fantasma teve contato em vida. Desde que o alvo tenha morrido e se tornado um fantasma, o sucesso significa que a sombra aparece diante do necromante, como descrito acima. Nem todo mundo se torna um fantasma — o que exige uma forte vontade de perseverar em face da morte, e as almas que encontraram paz para passar as suas recompensas eternas. Além disso, é possível para a morte sofrer dissolução espiritual e destruição após se tornarem fantasmas. O Narrador deve considerar todos esses fatores ao decidir se um fantasma particular existe para um vampiro poder convocar.

Vampiros saber se sua convocação deveria ter sucedido por um sentimento de descida súbita, terrível como chegar muito longe para o grande além, de modo que este poder pode ser usado para determinar se uma alma tem sofrido além da morte. Enquanto uma falha significa que o vampiro perde o sangue usado, uma falha crítica chama um espírito diferente do procurado — geralmente um fantasma malévolo conhecido como Espectro (ver p 385.). Tal demônio atormenta quem o convocou com todo o poder perverso à sua disposição.

Uma vez que um fantasma é convocado, ele não pode se mover deliberadamente fora da vista do vampiro, embora possa tomar quaisquer outras providências, incluindo ataque direto. O jogador do vampiro pode gastar um ponto de Força de Vontade para ignorar o fantasma a qualquer momento (a menos que obteve uma falha crítica). Caso contrário, ao final da cena, as trevas engolfam o espírito mais uma vez e o devolvem ao seu local original.

••• Compelir

Com este poder, um vampiro pode comandar um fantasma para que faça sua vontade por um tempo. Compelir é um empreendimento perigoso e, quando usado de forma inadequada, pode pôr em perigo o vampiro e a aparição igualmente.

Sistema: O vampiro localiza e se aproxima do pretendido fantasma ou chama à sua presença com Invocar o Espírito. Tal como acontece com o poder anterior, ele deve ter o nome do fantasma e um objeto que tenha manipulado em vida. Seu jogador então gasta um ponto de sangue e testa Manipulação + Ocultismo em um teste resistido contra a Força de Vontade do fantasma (dificuldade 6 para ambos os testes).

Se o vampiro ganha, o número de sucessos líquidos determina o grau de controle que tem sobre o fantasma (como descrito abaixo). Além disso, o controle do vampiro mantém fantasmas que foram chamados com Invocar o Espírito de voltar a seus locais de origem no final da cena. Se o fantasma ganha, o vampiro perde um número de

pontos de Força de Vontade igual aos sucessos líquidos do fantasma. Em um empate, o teste torna-se um teste estendido que continua até que um lado ganhe. Se o vampiro tem uma falha crítica em qualquer ponto, o fantasma fica imune a qualquer uso de Necromancia do vampiro para o resto da cena. Se o fantasma tem a falha crítica, ele deve obedecer como se o jogador do vampiro tenha obtido cinco sucessos líquidos.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	O fantasma deve executar uma tarefa simples para o vampiro que não o coloque em certo perigo. Deve atender a esta tarefa imediatamente, embora possa atrasar a compulsão e prosseguir o seu próprio negócio, a um custo de um ponto de Força de Vontade por cena. O fantasma não pode atacar o vampiro até que esta tarefa esteja completa. É possível emitir a tarefa de responder a uma pergunta, caso em que o fantasma deve responder a verdade e com o melhor de seu conhecimento.
2 sucessos	O vampiro pode emitir duas ordens ou duas perguntas, conforme descrito por um sucesso. Como alternativa, o vampiro pode exigir uma tarefa simples com uma possibilidade real de perigo, desde que o perigo não seja certo. O fantasma pode atrasar essa compulsão com Força de Vontade.
3 sucessos	O vampiro pode emitir três ordens conforme descrito para um sucesso. Alternativamente, ele pode exigir que o fantasma cumpra uma tarefa difícil e perigosa ou uma atribuição simples que tem uma duração prolongada de até um mês. O fantasma pode atrasar essas ordens com Força de Vontade.
4 sucessos	O vampiro pode emitir quatro ordens, como descrito por um sucesso, ou atribuir duas tarefas, como, em dois sucessos. Como alternativa, o vampiro pode comandar o fantasma para executar uma tarefa complexa, que coloca o fantasma em risco extremo, ou executar qualquer número de tarefas não-ameaçadores como escravo do vampiro por até um mês (ou, se o necromante gastar um ponto permanente de Força de Vontade, por um ano e um dia). É possível que os fantasmas adiem tarefas individuais, mas não adiam a escravidão.
5+ sucessos	O vampiro pode emitir vários pedidos que têm uma complexidade soma ou perigo que vale cinco sucessos. Em vez disso, o vampiro pode ordenar o fantasma para executar qualquer ação que ele seja capaz de executar dentro de um mês. Essa tarefa pode colocar o fantasma em perigo imediato de destruição, ou mesmo forçá-lo a trair e atacar entes queridos. Não é possível para os fantasmas atrasarem com Força de Vontade uma tarefa dessa magnitude — eles *devem* obedecer.

•••• Assombração

Assombração liga um fantasma chamado a um determinado local ou, em casos extremos, um objeto. O fantasma não pode deixar a área para a qual o necromante o conectou sem o risco de destruição.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue, enquanto em pé no local ou tocar a prisão pretendida para a assombração. Ele, então, foi o fantasma trouxe a ela por qualquer meio que ela deseja, embora Invocar o Espírito seja mais rápido e confiável. Seu jogador então testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade é igual aos pontos atuais de Força de Vontade do alvo, se resistir, mínimo de 4, caso contrário é 4). A dificuldade aumenta em um caso o vampiro deseje colocar o fantasma em um objeto. Como de costume, a dificuldade diminui em um se o necromante tem uma parte do corpo do espírito, além de saber seu nome (dificuldade mínima 3).

Cada sucesso liga o fantasma dentro da localização ou objeto por uma noite. Esta duração estende-se a uma semana se o jogador gasta um ponto de Força de Vontade ou um ano e um dia para um ponto de Força de Vontade permanente. A aparição que tentar deixar a área de uma Assombração deve fazer um teste de Força de Vontade prolongado (dificuldade 9, quatro sucessos acumulados são necessários em uma única cena) ou ter um nível de dano agravado para cada teste. Se o fantasma ficar sem os níveis de vitalidade, ele é arremessado profundamente no Submundo para enfrentar a destruição.

••••• Tormento

É através do uso deste poder que necromantes poderosos convencem fantasmas presos a comportar-se — ou mais.

Tormento permite que o vampiro ataque um fantasma, como se ele próprio fosse nas terras dos mortos, causando danos no espectro de forma ectoplásmica. O vampiro permanece no mundo real, no entanto, ele não pode ser atingido em troca.

Sistema: O jogador testa Vigor + Empatia (dificuldade igual aos pontos atuais de Força de Vontade da aparição), e o vampiro consegue golpear o fantasma. Cada sucesso inflige um nível de dano letal no fantasma. Caso o fantasma perca todos os níveis de vitalidade, ele imediatamente desaparece no que parece ser uma porta de entrada para algum terrível reino de pesadelo. portanto, fantasmas "destruídos", não podem reaparecer no ou perto do mundo real por um mês.

A Linha das Cinzas

A Linha das Cinzas permite que aos necromantes perscrutar as terras dos mortos, e até mesmo afetar as coisas lá. Das linhas de Necromancia, a Linha das Cinzas é a mais perigosa para aprender, porque muitos dos usos da linha aumentam a vulnerabilidade de um necromante para fantasmas.

• Visão Além da Mortalha

Visão Além da Mortalha permite que um necromante veja através do Sudário, a barreira mística que separa o mundo dos vivos do Submundo. Ao usar este poder, o vampiro pode visualizar edifícios fantasmagóricos e itens, a paisagem das chamadas Terras das Sombras, e até mesmo fantasmas. No entanto, um fantasma observador pode perceber quando um vampiro de repente começa a olhar para ele, o que pode levar a conseqüências desagradáveis.

Sistema: Um teste simples de Percepção + Acuidade (dificuldade 7) permite que um necromante utilize Visão Além da Mortalha. Os efeitos duram uma cena.

•• Línguas Inanimadas

Onde Visão Além da Mortalha permite que um necromante veja fantasmas, Línguas Inanimadas permite conversar com eles sem esforço. Línguas Inanimadas uma vez que empregada, o vampiro pode manter uma conversa com os habitantes do submundo fantasmagórico sem gastar sangue ou fazer com que os espectros despendam qualquer esforço.

Sistema: Para usar Línguas Inanimadas requer um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 6) e a despesa de um ponto de Força de Vontade.

••• Mão Morta

Semelhante ao poder Tormento da Linha do Sepulcro, Mão Morta permite que um necromante chegue a todo o Sudário e afete um objeto fantasmagórico, como se fosse no mundo real. Fantasmas são sólidos para necromantes que usam este poder, e podem ser atacados. Além disso, o necromante pode pegar itens fantasmagóricos, escalar a arquitetura fantasmagórica (dando aos espectadores do mundo real a impressão de que ele está subindo no ar!), Geralmente existem nos dois mundos. Por outro lado, um necromante usando Mão Morta é bastante sólido para os moradores do Submundo — e para quaisquer hostilidades que possam usar.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7) para ativar Mão Morta por uma cena. Para cada cena adicional que o vampiro deseje permanecer em contato com o Submundo, deve gastar um ponto de sangue.

•••• Ex Nihilo

Ex Nihilo permite que um necromante entre no Submundo fisicamente. Enquanto nas terras dos mortos, o vampiro é essencialmente um fantasma particularmente sólido. Ele mantém seu número normal dos níveis de vitalidade, mas pode ser ferido apenas por coisas que infligem dano agravado em fantasmas (armas forjadas com almas, certos poderes fantasmagóricos, etc.) Um vampiro fisicamente no Mundo Inferior pode passar através de objetos sólidos no mundo real (com o custo de um nível de vitalidade) e permanece "incorpóreo" por um número de turnos igual ao seu índice de Vigor. Por outro lado, os vampiros presentes no Submundo são sujeitos a todos os perigos do Submundo, incluindo destruição final. Um vampiro morto no reino dos mortos se vai para sempre, mesmo além do alcance de outros necromantes.

Sistema: Usar Ex Nihilo requer um preço enorme sobre o necromante. Para ativar este poder, o vampiro precisa primeiro desenhar um portal com giz ou sangue em qualquer superfície disponível. (O vampiro pode desenhar portas antes da hora exatamente para este fim.) O jogador deve então gastar dois pontos de Força de Vontade e dois pontos de sangue antes de fazer um teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade 8) como o vampiro tenta abrir a porta de giz fisicamente . Se o teste for bem-sucedido, a porta se abre e o vampiro entra para o Submundo.

Quando o vampiro desejar voltar para o mundo real, ele apenas precisa se concentrar (e o jogador gasta um outro ponto de Força de Vontade e testa Vigor + Ocultismo, dificuldade 6). Ao critério do Narrador, um vampiro que está profundamente imerso no Submundo pode precisar viajar para um lugar perto das terras dos vivos, a fim de atravessar. Os vampiros que andam muito longe para as terras dos mortos podem ficar presos lá para sempre.

Vampiros no submundo não podem alimentar-se de fantasmas, sem a utilização de outro poder; seu sustento é apenas o sangue que trazem com eles.

••••• Domínio da Mortalha

Domínio da Mortalha é a habilidade de manipular o véu entre o mundo dos vivos e dos mortos. Ao fazer isso, um necromante pode facilitar o serviço de aparições que estejam ligadas a ele ou praticamente impossibilitar o contato de um fantasma com o mundo material.

Sistema: Para exercer o Domínio da Mortalha, o necromante gasta dois pontos de Força de Vontade, então diz se ele está tentando aumentar ou diminuir o Sudário. O jogador faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 9). Cada sucesso no teste aumenta ou diminui as dificuldades de todas as tentativas de aparições, nas proximidades, para atravessar o Sudário de qualquer forma por um, até um máximo de 10 ou um mínimo de 3. O Sudário volta a sua força normal a uma taxa de um ponto por hora decorrida.

A Linha dos Ossos

A Linha dos Ossos se preocupa principalmente com cadáveres e os métodos pelos quais almas mortas podem ser restauradas no mundo dos vivos — temporariamente ou não.

• Tremor

O Tremor permite que um necromante faça com que um cadáver realize um movimento. Um braço pode se estender para frente, o cadáver pode se sentar e olhos mortos podem se abrir repentinamente. Não é preciso dizer que este tipo de coisa tende a ter um impacto impressionante sobre pessoas que não estão esperando que um familiar morto se levante de seu caixão.

Sistema: Para usar o Tremor, o necromante precisa gastar um único ponto de sangue e o jogador precisa testar Destreza + Ocultismo (dificuldade 6). Quanto maior o número de sucessos alcançados, maior pode ser a complexidade da ação realizada pelo cadáver. Um sucesso permite um movimento instantâneo, como um espasmo, enquanto cinco sucessos permitem que o vampiro estipule as condições sob as quais o corpo deve ser reanimado ("Na próxima vez que alguém entrar neste quarto, eu quero que o cadáver sente-se e abra os olhos."). Sob nenhuma condição o Tremor fará com que um cadáver ataque ou cause dano.

•• Vassoura do Aprendiz

Com Vassoura do Aprendiz, o necromante pode fazer com que um corpo morto se levante e realize uma função simples. O cadáver pode, por exemplo, ser colocado para carregar objetos pesados, cavar ou apenas rastejar de um lado para o outro. Cadáveres animados desta forma não atacam ou se defendem se atacados, mas tentarão cumprir suas instruções até serem destruídos. Geralmente é necessário um desmembramento, fogo ou algo similar para destruir um cadáver animado desta maneira.

Sistema: Um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7) e as despesas de um ponto de sangue e Força de Vontade são tudo o que é necessário para animar cadáveres com Vassoura de Aprendiz. O número de cadáveres animados é igual ao número de sucessos conseguidos. O necromante deve, então, afirmar a tarefa para a qual ele está definindo seus zumbis. Os cadáveres se voltam para a tarefa até que terminem o trabalho (quando desmoronam) ou ate serem destruídos por alguma coisa (incluindo o tempo).

Cadáveres animados desta forma não têm iniciativa própria, e são incapazes de fazer juízo de valor. Eles respondem a instrução muito literal. Assim, um zumbi pode ser dito "varrer o quarto todos os dias até que toda a poeira e teias de aranha se foram" ou "transcrever este manuscrito" com uma expectativa de resultados razoáveis, enquanto um comando mais aberto, como "consertar esta moto" ou "pesquisar este ritual Necromântico e anote os resultados" estaria fadado ao fracasso.

Corpos energizados por este poder continuam a deteriorar, ainda que a um ritmo muito mais lento do que o normal.

Estatísticas de Zumbis

Cadáveres animados por necromantes da linha dos Ossos possuem Força 3, Destreza 2, Vigor 4, Briga 2 e sempre agem por último no turno (a não ser em situações muito especiais). Eles não têm pontos de Força de Vontade, mas resistem a ataques como se tivessem uma Força de Vontade de 10. Todos os Atributos Mentais e Sociais de um corpo reanimado são iguais a zero e os zumbis nunca tentam se esquivar. A parada de dados dos zumbis não é afetada pelo dano, exceto pelos danos causados por fogo e garras e dentes de criaturas sobrenaturais. A maioria dos zumbis têm 10 níveis de Vitalidade, mas são incapazes de curar os ferimentos que recebem. Eles não têm mentes ou personalidades para que sejam afetadas, de modo que eles são imunes a usos de poderes como Dominação e Presença. A menos que indicado de outra forma, eles também não podem ser usurpados a partir do controle do necromante que os invocou.

••• Hordas Trôpegas

Hordas Trôpegas cria resultados óbvios: cadáveres reanimados com a habilidade de atacar, embora não muito bem nem muito rapidamente. Uma vez instruídos por este poder, os cadáveres esperam — durante anos, se necessário — para cumprir o comando dado. As ordens podem ser para proteger um determinado local ou simplesmente para atacar imediatamente, mas irão ser realizados até que cada um dos últimos monstros decompostos seja destruído.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade. O jogador, então, deve ter sucesso em um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8). Cada sucesso permite que o vampiro levante outro cadáver da sepultura, e custa um ponto de sangue cada. Se o jogador não pode ou escolhe não pagar o custo de pontos de sangue dos zumbis adicionais, os sucessos extras são simplesmente perdidos. Cada zumbi pode seguir uma instrução simples, como "Fique aqui e guarde este cemitério contra os intrusos", ou "Mate-os!"

Nota: Zumbis criados por Hordas Trôpegas vão esperar para sempre se for necessário para cumprir suas funções. Muito tempo depois de a carne apodrecer acima dos seus ossos misticamente animados, os zumbis vão esperar e esperar e esperar, se ainda for capaz de desempenhar suas funções.

•••• Roubar a Alma

Este poder afeta os vivos, e não os mortos. Contudo, ele transforma uma alma viva em uma espécie de aparição, pois permite que um necromante arranque a alma de um corpo vivo. Um mortal exilado do seu corpo torna-se uma aparição com uma única ligação com o mundo real: seu corpo, agora vazio.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Força de Vontade contestada contra a vítima pretendida (dificuldade 6). Sucessos indicam o número de horas durante as quais a alma original é forçada a sair de seu alojamento. O próprio corpo permanece autonomicamente vivo, mas catatônico.

Esta poder pode ser utilizado para criar hospedeiros adequados para Possessão Demoníaca. Não tem nenhum efeito sobre vampiros ou outras criaturas sobrenaturais (exceto carniçais) até que tais criaturas estejam mortas – no caso dos vampiros, isso significa Morte Final.

••••• Possessão Demoníaca

Possessão Demoníaca permite que um vampiro inserira uma alma em um corpo recém-morto. Isso não transforma o cadáver reanimado em outra coisa que não um cadáver reanimado, que irrevogavelmente apodrece depois de uma semana, mas pode fornecer a um fantasma ou alma livre

(por exemplo, a de um vampiro usando Projeção Psíquica) temporária casa no mundo físico.

Sistema: O corpo em questão não deve ter mais do que 30 minutos morto, e o novo inquilino deve concordar em habita-lo — um fantasma ou forma astral não pode ser forçada em uma nova carcaça. No entanto, a maioria dos fantasmas de bom grado aproveitam a oportunidade. Se o vampiro, por qualquer motivo, pretende inserir uma alma no corpo de outro vampiro (antes que se desintegre em cinzas), o necromante deve alcançar cinco sucessos em um teste de Força de Vontade resistido contra o proprietário original do corpo. Caso contrário, é negada a entrada do intruso.

Nota: A alma pode usar quaisquer habilidades físicas (Atletismo, Briga, Potência) que sua nova casa corpulenta possuir, e quaisquer que sejam as habilidades mentais (Computador, Direito, Presença), que já possua. Ele não pode usar as habilidades físicas de sua velha forma, ou as habilidades mentais de sua nova.

A Linha Cenotáfia

Praticantes da Linha Cenotáfia estão principalmente preocupados em descobrir ou forjar ligações entre o mundo dos vivos e o das Sombras. Funciona no princípio em que um vampiro, já um cadáver, é uma ponte natural entre os vivos e os mortos, e o necromante pode usar isso para encontrar outras ligações similares. Os rudimentos básicos da Linha Cenotáfia funcionam com facilidade suficiente uma vez que o vampiro aprende a sintonizar-se com essas conexões. Avançar na maestria da linha geralmente implica em algum ritual breve para forjar conexões artificiais, seja através do foco de paixões repugnantes ou comandar este mundo e o das Sombras juntos.

• Um toque da Morte

Da mesma forma que um necromante pode mostrar maestria sobre as Terras das Sombras, também alguns fantasmas podem se mostrar no mundo mortal. Se bem que exibições óbvias de poder fantasmagórico tais como paredes sangrando ou gemidos do além certamente não estarão fora de contexto, algumas habilidades fantasmagóricas tendem a mostrar efeitos sutis que não são facilmente reconhecidos. Um necromante sensibilizado com o resíduo da morte pode sentir se um objeto foi tocado por um fantasma ou sentir a passagem recente de um fantasma.

Sistema: O Necromante simplesmente toca uma pessoa ou objeto que ele suspeita ser vítima de influência fantasmagórica. O jogador testa Percepção + Acuidade (dificuldade 6). Se tiver sucesso, o necromante pode determinar se um fantasma exerceu qualquer tipo de poder sobre o alvo, ou até mesmo se passou nas proximidades, a duração está detalhada abaixo.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Último turno; detecta o uso de poderes fantasmagóricos.
2 sucessos	Últimos três turnos; detecta o uso de poderes fantasmagóricos.
3 sucessos	Última hora; detecta toque de fantasmas e uso de poderes fantasmagóricos.
4 sucessos	Último dia; detecta toque de fantasmas e uso de poderes fantasmagóricos.
5 sucessos	Última semana; detecta passagem de fantasmas nas redondezas, toque e uso de poderes fantasmagóricos.

No caso de falha, o necromante não recebe impressões. Uma falha crítica revela uma resposta enganosa (um objeto pode parecer tingido com o poder fantasmagórico quando não é, ou vice-versa). Se o necromante ter sucesso na detecção ao tocar um objeto ou pessoa que um fantasma possuiu, ele imediatamente se torna consciente de que o fantasma ainda está lá. A impressão obtida em tal caso é suficiente para calcular como é a imagem do espírito para fins de poderes da Linha do Sepulcro, assim o vampiro pode ser capaz de (por exemplo) imediatamente comandar um fantasma para que saia de uma pessoa que possui.

•• Revelar a Catene

Compulsões necromânticas funcionam de forma mais efetiva quando o invocador usa um objeto de significativo para o fantasma em questão. Tais grilhões atam o morto à terra dos vivos por sua importância lembrada – um local favorecido para o descanso, uma obra de arte insultada e jogada fora por parentes odiados ou algum objeto de intensa emoção similar. Muitos Giovanni podem detectar tal catene pelo uso de rituais (ver Ritual da Corrente Desenterrada, p. 181). Com este poder, porém, o necromante pode determinar um grilhão com apenas alguns instantes de manipulação. O vampiro simplesmente passa as mãos sobre o objeto e se concentra nele. Ele rapidamente recebe uma impressão de importância do item (ou pessoa) para os fantasmas, se houver algum; se o fantasma é conhecido pelo necromante, este imediatamente reconhece o objeto como um grilhão daquele(s) fantasma(s). Identificações bem sucedidas de um fantasma conectado não são exclusivas; isso é, se o Giovanni determina que o objeto é importante para um certo fantasma, ele também pode determinar se existem outros fantasmas ligados ao item, embora deva usar o poder novamente para reconhecer suas identidades.

Muitos necromantes usam este poder em objetos já identificados com Um Toque de Morte, a fim de determinar se o fantasma está tentando sintonizar um dado grilhão ou se está simplesmente brincando com o mundo dos vivos.

Sistema: O Necromante detém e examina o objeto, pelo menos, três turnos — se é um item, isto significa manipulá-lo com suas mãos, passando seus dedos sobre ele ou aplicando um olhar crítico; com uma pessoa, isso exige um exame mais... invasivo. O jogador então gasta um ponto de sangue e joga Percepção + Ocultismo (dificuldade 7). Se tiver sucesso, o Membro determina se o objeto porta qualquer significado para qualquer fantasma e, com três ou mais sucessos, a identidade de no mínimo um destes fantasmas (que é claro permite ao Membro usar a Linha do Sepulcro neste fantasma). Se o necromante já conhece qualquer um dos fantasmas envolvidos, seus laços são revelados com sua identidade – então, se o necromante já conhece um fantasma bem o suficiente para invocá-lo e compeli-lo com outros poderes, a identificação bem sucedida de um grilhão revela se um objeto está ligado àquele fantasma, em adição a quaisquer outras impressões recebidas.

Se ocorrer uma falha crítica, o necromante nunca terá sucesso ao usar este poder no item examinado.

••• Andar Sobre a Cova

A prontidão estendida garantida com a Linha Cenotáfia permite ao Necromante encontrar locais onde as Terras das Sombras e o mundo dos vivos se aproximam. Muitas vezes, o necromante experimenta um calafrio ou tremor quando pisar em uma área onde o submundo fica perto da uma vida. Com a prática, o vampiro pode dizer exatamente onde estão esses locais.

Necromantes experientes sabem que determinados locais são suscetíveis à influência fantasmagórica; essas áreas assombradas muitas vezes se tornam uma espécie de casa de fantasmas. Um vampiro experiente pode, assim, descobrir lugares onde os mortos estão susceptíveis a se reunir, e os enganar com outros poderes Necromânticos.

Sistema: O jogador simplesmente declara tentar sentir a Mortalha numa área e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Sucessos revelam se o local está altamente sintonizado às Terras das Sombras, acima da média (não particularmente próximo do mundo dos mortos) ou afastado do reino dos mortos. Falhar ao usar o poder não tem efeitos adversos, embora possa ser tentado apenas uma vez por cena (então o Necromante deve esperar um tempo ou sair para uma área diferente antes de tentar Andar Sobre a Cova novamente).

Uma falha crítica leva o necromântico à inação por um turno inteiro bem como custa um ponto temporário de Força de Vontade, enquanto ele é tomado por calafrios e pelo sentido de desespero das Terras das Sombras.

Com três ou mais sucessos, o necromante pode determinar se a força do Sudário foi artificialmente alterada na área.

•••• Dobre de Finados

Nem todos que morrem se tornam fantasmas – muitos carecem da direção para perdurar depois da morte ou simplesmente não têm necessidades urgentes que os compelem a vagar por aí. Nem mesmo os Necromantes têm uma forma para classificar quem pode se tornar um fantasma dentre as massas que vão atrás de recompensas. Com o tempo, porém, o Necromante pode ser sensibilizado com o puxão da morte que ocorre quando uma alma escapa de um corpo apenas para andar sem destino e esperar, escravizada por seus desejos pós-morte. O peso do desespero se torna como um tapete tangível, e alguns Necromantes apreciam o sabor desta emoção enquanto seguem a sensação para encontrar novos fantasmas.

É claro que, na verdade, descobrir o novo fantasma pode ser problemático. O vampiro pode precisar de alguns meios de ver através da Mortalha ou pode ter que enviar outras aparições para olhar o novo infeliz, especialmente se um grande acidente ou massacre deixa cadáveres demais facilitando ao necromante discernir e testar nomes.

Sistema: Sempre que alguém morre e se torna um fantasma dentro de meia-milha ou quilômetro do necromante, automaticamente detecta o fim (apesar de muitos decidirem ignorar este poder "permanente" a menos que esteja ativamente à procura de alguém). Este poder não automaticamente identifica a localização do novo fantasma ou o identifica, mas o jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade e testar Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) para o necromante ganhar uma vaga sensação da distância e direção do novo fantasma. Com um sucesso, o vampiro pode sentir um puxão vago em uma direção geral, com três sucessos, o Necromante pode sentir a direção e acha a distância dentro de um quarto de milha ou meio quilômetro. Com cinco sucessos, o necromante imediatamente sente a localização do novo fantasma com precisão de um pé ou 30 cm. Uma falha não possui qualquer punição, mas uma tentativa fracassada manda o necromante correndo na direção errada.

O Narrador pode dizer que perturbações no novo Além, intervenções mágicas ou outros fenômenos similares nublam a sensação, simplesmente prevenindo de sobrecarregar uma crônica com caçadas a fantasmas e jogadas de dado constantes.

•••••Ligação Efêmera

Os Necromantes mais ardilosos aprendem não apenas a sentir os vínculos entre os vivos e os mortos, mas forjar tais vínculos eles próprios. O mestre da Ligação Efêmera torna um objeto ou pessoa que de outra forma são mundanos em um depósito para sua própria energia necromântica, com a Maldição imortal transformando o alvo num tipo de ligação entre os vivos e os mortos. Os necromantes lavam com seu sangue o item em questão, que misticamente absorve a vitae e, ao fazer isso, torna-se um recipiente para ancorar um espírito.

Sistema: O necromante deve revestir um objeto com o seu sangue (no valor de um ponto de sangue inteiro), se o alvo é uma pessoa, então essa pessoa deve ingerir a vitae. O jogador paga o ponto de sangue, gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade 8). Se for bem sucedido, o item torna-se temporariamente um grilhão para um fantasma. Se o Membro já sabe o nome do fantasma ou tem uma forte impressão psíquica, então o objeto pode se tornar um grilhão a qualquer distância, mesmo com um fantasma que normalmente não vem perto o mundo dos vivos (desde que o fantasma ainda exista) . Caso contrário, o necromante deve ser capaz de ver ou sentir o fantasma (com Testemunha da Morte, Visão Além da Mortalha, ou outros meios).

Um grilhão artificialmente criado desta forma funciona para todos os propósitos necromânticos e fantasmagóricos como um grilhão normal: ele pode ser detectado com outros poderes de necromancia, o vampiro ganha um bônus de Necromancia contra o fantasma sintonizado com ele, e o fantasma similarmente encontra empenho de seus poderes mais facilmente sobre o alvo (o vampiro poderia tornar um carniçal involuntário num consorte para um fantasma familiar com possessão...). O fantasma pode submergir no grilhão para se curar; reciprocamente, se o grilhão for destruído, o fantasma é banido para alguma região inacessível do Submundo, talvez não retornando nunca mais.

Um grilhão criado com Ligação Efêmera dura uma noite por sucesso obtido. O gasto de um ponto adicional de Força de Vontade temporária aumenta esta duração para uma semana por sucesso, enquanto que o gasto de um ponto permanente de Força de Vontade estende a duração para um ano e uma noite.

Uma falha crítica com este poder não apenas causa a falha, mas também deixa o fantasma imediatamente ciente do que o Necromante está tentando fazer. A maioria dos fantasmas não gosta de Membros intrometidos tentando fazer correntes artificiais para eles.

O Cadáver do Monstro

Esta linha aumenta a compreensão necromântica da forma não-viva e permite ao usuário experimentar o cadáver como um portal entre a vida e a morte. A linha permite que o vampiro aplique algumas das características de um cadáver vampiro, e ela pode aumentar ou reduzir essas características em vários níveis de poder.

Mortis Para que?

Clãs e linhagens perdidas, como os capadócios e Lamia, tiveram acesso a uma antiga Disciplina conhecida como Mortis. Alguns Membros estudiosos afirmam que Mortis e Necromancia são Disciplinas distintas, mas para facilitar as três linhas de Mortis apresentadas neste livro estão listadas como linhas de Necromancia. Os Capadócios (ver p. 418) especializados em qualquer Cadáver do Monstro ou na Decadência do Túmulo, enquanto o Lamia (ver p. 422) geralmente toma a linha dos Quatro Humores como sua linha principal. Os rumores são de que os Precursores do Ódio (ver p. 402) do Sabá reaprenderam o Cadáver do Monstro e a Decadência do Túmulo, os invocando coletivamente como o "Linha Mortuus", mas eles ainda tendem a seguir necromantes mais modernos e escolhem a Linha do Sepulcro como sua linha principal antes de aprender Decadência do Túmulo ou Cadáver do Monstro.

• Máscara da Morte

O personagem com esta habilidade pode assumir um semblante de morte ou infligir tal forma em outro vampiro. A carne da vítima se torna pálida e magra (se já não estiver) e a pele repuxada contra o osso. Esta habilidade pode ser muito útil, pois permite se esconder a céu aberto em uma tumba ou cripta, a qualquer momento (embora o personagem continue tão vulnerável à luz solar e fogo como antes). Quando um necromante usa este poder sobre outro Membro, a vítima ganha o mesmo comportamento cadavérico. Neste sentido, a habilidade funciona como uma espécie de maldição menor.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue para o personagem ganhar a forma descrita. Aqueles que sofrem

com a Máscara da Morte perdem dois pontos de Destreza e Aparência (mínimo de 1 em Destreza e 0 na aparência), pela duração do poder. O jogador também recebe dois dados extras para sua parada de dados de Intimidação, se quiser aterrorizar todos os espectadores. Além disso, se o personagem permanece perfeitamente imóvel, os observadores deve obter cinco sucessos em um teste de Percepção + Medicina (dificuldade 7) para distinguir o personagem de um cadáver normal. O jogador não precisa testar nada para o personagem se movimentar — vampiros não têm funções autônomas.

Se o usuário usar Máscara da Morte em outro vampiro, ele deve gastar um ponto de sangue, tocar o alvo, e depois fazer um teste de Vigor + Medicina (dificuldade igual ao Vigor do alvo + 3). A Máscara da Morte dura até o pôr do sol seguinte, a menos que o personagem que a criou a máscara deseje extinguir seus efeitos.

•• Frio da Sepultura

Os mortos não sentem dor, embora muitos mortos-vivos a produzam. Com esta habilidade, o personagem pode assumir temporariamente a aparência insensível dos mortos, a fim de se proteger de danos físicos e emocionais. Ao assumir o Frio da Sepultura, a pele do vampiro torna-se muito fria. Quando fala, solta nevoas de fôlego mesmo em ar quente — aqueles com sentidos excepcionais podem até ver um ligeiro tom vermelho na respiração.

O poder traz uma sensação de letargia sobre o personagem, como um mortal pode sentir-se sob a influência de uma doença levemente desagradável. Torna-se difícil despertar para agir, e tudo parece muito pouco importante para realmente se preocupar. Um cadáver, depois de tudo, não tem preocupações.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade. Pelo restante da cena, o personagem não recebe penalidades de ferimentos, e o jogador ganha um dado adicional a todas as paradas de dados que envolvam resistir manipulação emocional, como Intimidação ou Empatia. No entanto, o jogador também perde um dado nas paradas de dados para manipular outros emocionalmente. O personagem é um peixe frio para aqueles que interagem com ele, e não respondem prontamente a ele. O Frio da Sepultura não protege o personagem contra as depredações da Besta. Ele pode ser emocionalmente frio na superfície, mas se outros sarcasmos o enraivarem o suficiente, ainda está sujeito ao frenesi como normal.

••• A Maldição da Vida

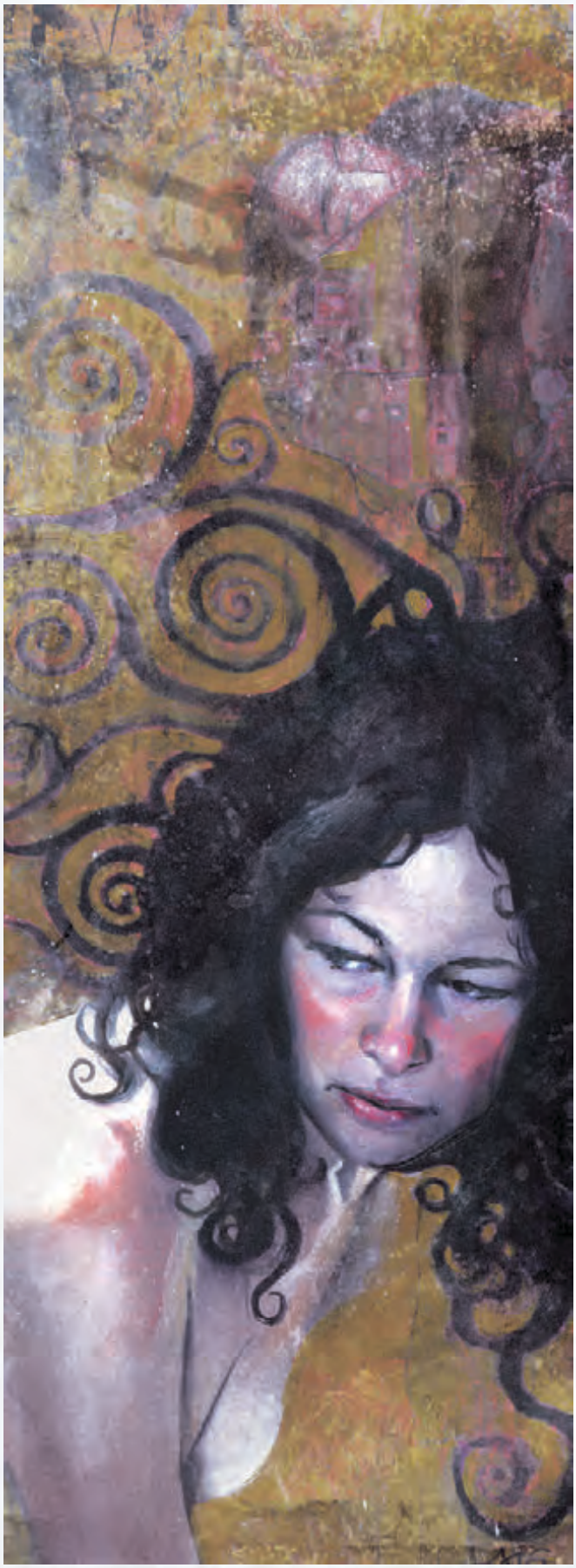
A Maldição da Vida inflige alguns dos traços indesejáveis da vida sobre os mortos-vivos, removendo sua natureza cadavérica e criando uma vida falsa para o lembrar das piores coisas de estar vivo. Alvos deste poder recuperam apenas os aspectos desagradáveis da vida, como abater da memória o uso da Disciplina. Isso pode incluir a fome mundana a sede, suor e outras excreções, a necessidade de urinar e defecar, uma diminuição da acuidade sensorial, e uma vulnerabilidade especial a ataques que o personagem pode normalmente se livrar.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Inteligência + Medicina (dificuldade 8) para afetar um alvo no campo de visão à não mais de 20 jardas ou metros do personagem. Se o teste obtiver êxito, o alvo sofre as fraquezas da vida sem ganhar qualquer benefício daquele estado. Ele não se torna imune à luz solar ou artefatos sagrados, por exemplo. No entanto, ele se torna muito distraído com necessidades mundanas, com resultado líquido que o jogador sofre uma penalidade de +2 na dificuldade em todos os testes. Ele pode ignorar essas distrações ao custo de um ponto de Força de Vontade por cena. Além disso, a vítima não pode usar o sangue para aumentar seus atributos físicos enquanto este poder estiver em vigor, e Força de Vontade não pode eliminar essa penalidade. O poder permanece em efeito até o pôr do sol seguinte.

•••• Presente do Cadáver

Este poder, um dos mais potentes da linha do Cadáver do Monstro, permite que um necromante ignore a maioria das deficiências inerentes a sua corrida por um curto período de tempo. Um corpo morto não é particularmente vulnerável à luz solar, artefatos sagrados, frenesi, ou ser estacado no coração, depois de tudo, e por isso é que um vampiro usando o Presente do Cadáver. Tal como acontece com o Frio da Sepultura, acima, o personagem usando este poder assume um aspecto ainda mais mortal. Ela dura menos de um minuto, normalmente, mas esse tempo pode ser o suficiente para permitir que um personagem percorra um prédio em chamas, sem temer frenesi ou morte instantânea.

Sistema: O jogador gasta um de Força de Vontade e testa Vigor + Ocultismo (dificuldade 8). Para cada sucesso, o personagem pode gastar um turno em um estado em que ele é mais parecido com um cadáver animado do que um vampiro. Artefatos sagrados e terra santificada não têm nenhum efeito, e o personagem é imune ao frenesi e Rötschreck. A luz solar apenas confere danos de contusão, e só se a pele nua for exposta em um dia claro. Ser estaqueado no coração apenas traz grande perigo como seria ter seu baço morto esfaqueado. Incêndio o prejudica como seria à um mortal — causando dano letal em vez de agravado.



Caso se o personagem termine a duração do poder quando exposto a qualquer uma das coisas prejudiciais acima mencionadas, imediatamente assume seu pleno efeito. Se estiver empalado, se torna imobilizado, se está no ou perto do fogo, começa a receber o dano que um Cainita deve tomar, e imediatamente testar contra Rötschreck.

••••• Presente da Vida

Com o Presente da Vida, o personagem pode experimentar as melhores coisas e mais positivas do ser vivo. A fome avassaladora por sangue temporariamente diminui, permitindo que o personagem consuma e desfrute de comida e bebida. Ela pode também gostar de sexo como desejar, e o sol não o queima. O Dom da Vida, no entanto, vem com um custo, terrivelmente obscuro. Seu uso quase certamente provoca a morte de um mortal, como o vampiro deve gastar uma enorme quantidade de vitae, a fim de iniciá-la. Os efeitos da Disciplina passam à meia-noite, após o personagem usar o poder, por isso é de seu melhor interesse usá-lo apenas após a meia-noite.

Sistema: O jogador gasta 12 pontos de sangue, queimando tanto sangue quanto possível, por vez até que chegue a esse nível. Ele, então, testa Vigor + Ocultismo (dificuldade 6) e precisa de apenas um sucesso para o poder funcionar. Uma falha Crítica tem efeitos catastróficos. O personagem pode morrer instantaneamente ou inadvertidamente Abraçar sua vítima, por exemplo. Se demorar mais do que um turno para gastar o sangue necessário para cumprir essa habilidade, não terá efeito até que todos os 12 pontos sejam gastos. No entanto, o sangue deve ser gasto de forma contínua - o vampiro não pode gastar cinco, correr e se alimentar, em seguida, queimar mais sete uma hora mais tarde. Por outro lado, pode se alimentar enquanto ativa o poder - em um turno, pode queimar um ponto de sangue ao beber três. Uma vez que os poucos vampiros acima da sétima geração podem facilmente gastar tal quantidade de sangue, a maneira mais eficiente de ativar este poder é ter um ser humano por perto, que possa ser sacrificado pelo poder da transformação.

Depois de sua transformação, o personagem ganha muitas características de um ser humano comum. Ele é praticamente imune aos efeitos do sol escaldante (dificuldades para absorver danos da luz solar direta com Fortitude são reduzidos para metade, e não recebe nenhum dano se estiver suficientemente coberto), pode experimentar e desfrutar de muitas das coisas boas sobre a vida humana. No entanto, mantém alguns de seus benefícios vampíricos. Fortitude e Auspícios e habilidades permanecem no lugar se ele tem qualquer uma dessas Disciplinas, o Narrador pode permitir que mantenha outras Disciplinas, bem como se as considerar dramaticamente apropriado. Também mantém os benefícios de um vampiro, quando se trata de manipulação de dano por contusão. No entanto, ele ainda é vulnerável

a artefatos sagrados, a fé humana, e ser empalado. Seu sangue permanece vitae, não sangue humano. O uso desta habilidade — cria uma paródia da vida humana — pode interferir com o avanço de uma Trilha do personagem, a critério do Narrador.

O vampiro não é mais vulnerável ao fogo do que qualquer outro mortal, enquanto neste estado semi-vivo, mas ainda sofre um pouco com a Besta. Dificuldades de frenesi e Rötschreck são reduzidos pela metade (arredondada). Pode permanecer ativo durante o dia sem os limites baseados em Humanidade ou Trilha na parada de dados, embora certamente fica cansado durante o dia, uma vez que não é a hora habitual de atividade.

Sua Besta cobra uma retribuição perigosa quando seu dia de "vida" é concluído. Embora a sua influência seja muito pequena no período de duração deste poder, a Besta muda seu modo com o vampiro nas próximos seis noites, todas as dificuldades para resistir ao frenesi aumentam por três. O necromante sábio se esconde em algum lugar durante esse período, mas, dependendo da moralidade e do temperamento, o isolamento forçado pode levá-lo ao frenesi por conta própria.

Decadência do Túmulo

Esta linha deriva a partir da observação do funcionamento do tempo em todas as coisas mortais. Pedra desaba e o cadáver apodrece em nada, um processo de fascinação sem fim para os Cainitas perdidos, conhecidos como Capadócios. De fato, para o eterno, o processo de decadência é uma doença fascinante que aflige a todos e a tudo os salva. Sob esta linha, isso estimula um praticante de canais de Necromancia.

• Destruir a Casca

Cainitas que matam suas vítimas, ao invés de apenas se alimentar, frequentemente se vêem com a necessidade de uma maneira rápida de se desfazer de um cadáver. Embora haja muitas maneiras de se certificar de que um cadáver não seja encontrado — alimentar uma matilha de cães ou adicionar peso e jogá-lo em um rio — muitos desses métodos não envolvem risco para o vampiro e não são garantia de sucesso. Destruir a Casca, pelo contrário, é infalível. O uso deste poder simplesmente transforma um cadáver humano em uma pilha de cerca de 30 libras (13 kg) de poeira, aproximadamente do tamanho e forma que o corpo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue quando o vampiro pinga sua vitae no cadáver. O jogador então rola Inteligência + Medicina (dificuldade 6). Um sucesso é suficiente para transformar o corpo em pó, embora o processo dure um número de turnos igual a cinco menos os sucessos.

•• Rigor Mortis

Uma das primeiras mudanças que aparecem em um corpo morto é a rigidez, o corpo torna-se rígido como uma tábua, congelado em uma única pose. O Cainita que utiliza Rigor Mortis é capaz de promover esse ponto congelado um corpo vivo ou morto-vivo, usando somente sua vontade e a compreensão das forças de decadência. Ele força o alvo a se tornar rígido e incapaz de se mover sem grande esforço de vontade, como seus próprios músculos a traí-lo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Inteligência + Medicina (dificuldade 7). Cada sucesso congela o alvo no lugar por um turno. Uma falha simplesmente indica a perda do ponto de Força de Vontade, enquanto uma falha crítica torna o alvo imune a poderes da linha da Decadência do Túmulo nas próximas 24 horas. A vítima deve estar visível e dentro de cerca de 25 jardas ou metros para essa habilidade fazer efeito. Um alvo congelado é tratado como se tivesse sido empalado (ver p. 280). Com um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) e dois sucessos, o alvo pode quebrar o rigor em sua vez. Falha traz um nível de dano por contusão e significa outra vez desperdiçado e congelado.

••• Murchar

Lembra alguns dos poderes de Vicissitude, Murchar permite que um vampiro paralise um membro do oponente. Se o inimigo está vivo ou morto-vivo, os músculos murcham, a pele descasca, e o osso torna-se frágil. O alvo é incapaz de exercer qualquer força brusca com o membro aleijado. Esta lesão dura por muito mais tempo que a maioria das lesões que são problemáticas para vampiros e nos mortais simplesmente não cicatriza.

Murchar não tem que ser usado em um membro, embora para sua finalidade seja usual. Ele também pode ser usado simplesmente para afetar o rosto do alvo e o cabelo, fazendo-o parecer muito mais velho do que sua idade. Ele também pode ser aplicado em um olho ou ouvido da vítima, anulando o sentido e o órgão (e, portanto, exige duas utilizações permanentes cegar ou ensurdecer). Murchar não pode ser usado como um poder de "morte-instantânea" — necromantes não pode murchar órgãos internos — mas pode causar uma grande variedade de lesões em um inimigo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade. O personagem escolhe um membro do alvo e então toca esse membro. Se o alvo tenta evitar o contato, o jogador invocador rola Destreza + Briga para bater normalmente. Se o personagem consegue tocar o membro destinado, o alvo sofre dois ferimentos agravados. A não ser que o alvo absorva ambas as feridas (usando Fortitude), o membro atingido é aleijado e inutilizado até que ambas as feridas cicatrizem. Vampiros curam as feridas como fariam com

qualquer outro ferimento agravado (ver p. 285). Os mortais são incapazes de curar as feridas agravadas, pelo que sofrem ao longo da vida, a menos que sejam curados por meios sobrenaturais. Um membro murcho não continua degenerando, mesmo em um mortal. O personagem pode ficar incapacitado para a vida, mas o membro não vai se tornar infectado ou gangrenoso.

Efeitos fulminantes dependem do membro afetado. Um braço aleijado tem força 0, não pode se beneficiar de Potência, e não pode carregar nada mais pesado do que cerca de meia libra (200 gramas). A perna aleijada impede o personagem de se mover mais rápido do que pular num pé só ou arrastar-se com dificuldade. O personagem sofre os efeitos do Defeito Lame (ver p. 482). Um único olho ou orelha murcha impõe uma dificuldade +1 para testes de Percepção relevantes. Perder os dois olhos ou ambos os ouvidos impõe os efeitos dos Defeitos Cegueira ou Surdez (ver págs 484 e 483). Uma língua murcha impõe os efeitos do Defeito Mudo (p. 483), enquanto um rosto murcho reduz a aparência do alvo em um para cada ferida agravada sofrida.

• • • • Corromper a Carne de Mortos-Vivos

Corromper a Carne de Mortos-Vivos borra a linha entre a vida e a não-vida, transformando uma criatura morta-viva em algo que viver apenas o suficiente para carregar e sofrer de doença. A doença inflige o alvo, causando letargia, tonturas, perda de força, falta de jeito, e da incapacidade de manter o sangue em seu sistema. Essa influência perniciosa é extremamente virulenta entre os mortais. Eles pegam a doença simplesmente ao passar algumas horas perto da vítima. Outros vampiros têm mais dificuldade em adquirir a doença. Eles devem consumir o sangue da vítima para isso, mas depois, sofrem tanto quanto o alvo original — incluindo passar o mal para outros.

A doença desaparece após cerca de uma semana.

Sistema: O jogador escolhe um alvo dentro da linha de visão do seu personagem e não mais de 20 jardas ou metros de distância. Testa Inteligência + Medicina (dificuldade 6) e gasta um ponto de Força de Vontade. Jogador da vítima deve rolar Vigor (+ Fortitude, se for o caso) contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do atacante. Se o jogador marcar mais sucessos que a vítima, ele adquire uma doença virulenta imediatamente. A doença tem os seguintes efeitos:

• Força e Raciocínio da vítima são reduzidos pela metade (arredondado para baixo).

• A vítima perde um ponto de Destreza.

• O jogador vítima deve gastar um ponto de sangue adicional a cada noite para despertar a consciência do vampiro. Mortais perdem um nível de vitalidade por dia.

• O jogador vítima deve rolar Autocontrole ou Instinto cada vez que o personagem se alimentar (dificuldade 8). No caso de falha, o vampiro não pode manter o sangue que ingerir dentro de seu corpo, e o vomita em grandes jorros de sangue horripilantes, perdendo qualquer benefício que o sangue poderia ter fornecido. Os seres humanos vomitam a comida.

Todas as noites, ao pôr do sol, a vítima tem a chance de se livrar da praga. A jogador vítima testa Vigor, com uma dificuldade igual a 10 menos o número de pôr-do-sol desde que adquiriu a peste. Em um teste bem sucedido, o personagem combate a doença que para e começa a se recuperar. Ele instantaneamente recupera sua capacidade de administrar sangue, e cura um ponto de Atributo perdido por hora até que todos tenham retornado.

• • • • • Dissolver a carne

Esta capacidade completa o círculo da linha Decadência do Túmulo, uma vez que torna Destruir a Casca aplicável em vampiros. Dissolver a Carne permite que o necromante tente transformar carne vampírica em pó ou cinza, como se o alvo tenha sido queimado ou deixado exposto ao sol.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue e um ponto de Força de Vontade, o vampiro extrai uma quantidade de seu vitae carregando o poder do Túmulo. Se o pingar em uma única vítima Membro a qualquer tempo nos turnos seguintes (a maior parte do sangue deve atingir a vítima, assim arremessar algumas gotas é ineficaz), faz com que pedaços inteiros do corpo da vítima se desfaz em cinzas. O jogador rola Força de Vontade contra uma dificuldade de Vigor + 3 da vítima. Para cada sucesso, o alvo recebe um ferimento agravado.

A carne dos mortos-vivos danificada por este poder se transforma em poeira (isso por enquanto), e deve ser regenerada meticulosamente pela vítima, se sobreviver. A poeira, sem dúvida, tem propriedades místicas que vários feiticeiros podem ser capazes de tirar vantagem. Cada ferida infligida por esta capacidade representa a perda de cerca de um oitavo do peso do alvo, o Narrador escolhe onde ocorre a perda. (Também pode ser derramado, deixando a vítima fina, seca ou pedaços faltantes de carne.)

Regenerar partes do corpo ocorre naturalmente, enquanto curar ferimentos agravados pela taxa normal (ver p. 285).

A Linha dos Quatro Humores

Filosoficamente, os quatro humores representam qualidades diferentes, divididas em dois eixos: quente e frio, e molhado e seco. O sangue é quente e úmido; muco é frio e úmido; bile amarela é quente e seca, e a bile negra é fria e seca. Historicamente, quando um mortal não se encaixava nos tipos ou estava doente, era dito que os seus humores estavam fora de equilíbrio, e um filósofo ou médico iria tentar curá-lo, trazendo seus humores de volta ao equilíbrio. Necromantes antigos acreditavam que em suas formas de mortos-vivos, todos os quatro humores tiveram lugar em um estase místico, e que eles poderiam explorar todos os quatro deles em vez de apenas utilizar o sangue na forma de vitae como outros vampiros fazem.

Esta antiquada linha foi considerada o conhecimento principal da linhagem Lamia, e certamente muito poucos necromantes aprenderam nesta linha sem tutoria de um Lamia. Desde a perda da Lamia, necromantes anciões procuraram em todos os lugares (tanto neste mundo como no próximo) em busca de pistas da sua existência.

• Sussurros da Alma

O necromante com esta habilidade pode deixar escapar um pouco de seu próprio humor bilioso mortos-vivo ao falar com outro ser (seja mortal ou vampiro). O vapor ímpio desliza no ouvido da vítima e sussurra pesadelos para a vítima ao longo do dia e da noite. O alvo dorme por mais tempo, e se torna irritável e distraído durante suas horas acordado.

Sistema: O personagem deve sussurrar o nome do alvo (como conhece) em seu ouvido. A vítima rola Força de Vontade (dificuldade 8). Se o teste falhar, a vítima sofre de pesadelos e ouve loucuras, murmúrios malígnos enquanto acordado, por um número de dias inteiros iguais a manipulação do necromante. A vítima perde um dado de todas as paradas de dados ao mesmo tempo, assim que afligido, e a critério do Narrador, a dificuldade de resistir Rötschreck pode ser aumentada em um ao mesmo tempo.

• • Beijo da Mãe Sombria

Beijo da Mãe Sombria permite que o necromante usuário misture sua vitae com a bile negra, transformando-a em um veneno nocivo. O necromante força em sua boca como conseguiria com a saliva uma vez, a vitae adquire um sabor acre e amargo, como se tivesse sido queimada. Uma vez que o necromante reveste seus dentes e lábios com ela, pode causar danos terríveis com sua mordida.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue para ativar este poder que é uma ação reflexiva, mas isso deve ser feito antes de fazer um ataque de mordida. Caso ataque seja mordida, o dano agravado infligido por uma única mordida é dobrado antes de calcular a absorção. Este poder não afeta a capacidade do personagem em drenar o sangue do alvo, nem aumenta a quantidade de dano causado pela perda de sangue. A mordida do necromante permanece potente até que esta capacidade seja descarregada por um ataque bem sucedido ou uma vez que faça a limpeza do sangue escuro de sua boca.

••• Humores Sombrios

O vampiro pode transpirar um revestimento de um humor especial em sua pele, fazendo com que tudo que o tocar experimente a forma mais intensa de humor. Depois de um necromante ter usado esse poder, geralmente sente o oposto da sensação do humor que geralmente transmite: Usando o sangue o deixa deprimido e pessimista, usando bile amarela o torna calmo e plácido, usando bile negra o deixa otimista e com catarro faz dele excitado e irritado.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue. O necromante escolhe qual humor deseja excretar. O humor pode simplesmente cobrir a pele — caso em que tocar a pele da vítima permite que o humor tenha efeito — ou ele pode agir como um veneno, se colocado em uma bebida (ou vitae). A vítima deve fazer um teste de Vigor (dificuldade 8) para resistir aos efeitos do humor:

• *Catarro:* O alvo torna-se letárgico; todas paradas de dados são reduzidas em dois pelo restante da cena.

• *Sangue (vitae):* O alvo torna-se propenso a sangramentos excessivos, e qualquer ferimento letal ou agravado sofre um nível de vitalidade adicional de dano no turno seguinte ao ocorrido. Vitae alterada por Humores Sombrios não transforma um ser humano em um vampiro se ingerido, nem dá início a um laço de sangue.

• *bile negra:* O alvo sofre uma série de níveis de vitalidade de dano igual ao Vigor do necromante. Este dano é considerado letal e pode ser absorvido (se a vítima for capaz de absorver tais danos normalmente), embora armadura não o proteja.

• *Bile Amarela:* O alvo torna-se melancólico e é atormentado por visões de morte. Ele não pode gastar Força de Vontade pelo restante da cena, e todos os testes de Força de Vontade recebem +2 na dificuldade.

•••• Segurar o Sudário

Sangue, o humor otimista, foi considerado por filósofos como sendo quente e úmido. O sangue de um cadáver frio foi transubstanciado em uma forma morta — uma encarnação fria de um elemento quente e úmido. Esta transformação da vida para a morte detém grande poder, o necromante sabe infundir seu próprio ser com o sangue de um cadáver frio e se transformar em algo não totalmente

vampiresco. Em vez disso, os limites necromânticos o tornam mais perto de ser um cadáver animado, de fato, bem como o nome. Cresce distante e frio, como se possuído pelo espírito da própria morte, tem que funcionar empurrando a sua atenção para o mundo físico.

Sistema: O personagem deve beber, e depois gastar, cinco pontos de sangue de um cadáver frio (um morto por 24 horas ou mais, mas geralmente menos de três dias). Ele geralmente leva pelo menos dois turnos para consumir aquele sangue, e o poder não é ativado até que o personagem possa gastá-lo todo. Por exemplo, se o personagem é de Décima segunda Geração, Segurar o Sudário leva pelo menos sete turnos inteiros para ativar (dois para consumir o sangue e cinco para gastá-lo).

Após a alimentação o poder concede pelo resto da cena ao necromante vários benefícios. Em primeiro lugar, recebe dois dados adicionais para absorção, que podem ser utilizados para absorver qualquer tipo de dano, mesmo se o personagem não possuir Fortitude. Segundo, adquire um sentido místico e identifica quão longe estão os mortos da área — se são saudáveis ou doentes, sofrem de doenças, ou são mortos-vivos, vampiros ou mortais. Finalmente, um teste de Manipulação + Ocultismo o permite falar com fantasmas livremente. A dificuldade para este teste depende da sintonia com a morte que a localidade tem, um cemitério seria dificuldade 5, enquanto um apartamento aconchegante pode ser dificuldade 7. No entanto, esta capacidade torna o necromante muito mais suscetível aos efeitos dos poderes usados por fantasmas, o que significa que deve agir com cuidado.

••••• Hálito Negro

Um necromante que tem dominado esta linha pode aproveitar a bile negra dos mortos-vivos que apodrece no núcleo de seu ser, puxando essa melancolia de seus pulmões e permitindo que se misturem com sua respiração na saída. Ele, então, exala a névoa escura, deixando-a engolir as pessoas nas proximidades. O necromante sente curiosamente vertigens e otimismo depois de usar esse poder, como forçou um pouco sua natureza mais deprimida para o mundo; aqueles que estão presos nos vapores negros ficam desesperados e sem esperança.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e um de sangue, testa Vigor + Atletismo (dificuldade 7). Hálito Negro permite ao personagem exalar uma nuvem escura de vapor que é de cinco jardas ou metros de diâmetro por sucesso. Aqueles que são pegos nas brumas pode tentar um teste de Destreza + Esportes para escapar se tiverem uma ação disponível, caso contrário, podem ser dominados pela depressão, a ponto do suicídio. Aqueles que não podem escapar da névoa devem imediatamente rolar Força de Vontade (dificuldade 8 para os mortais, 7 para os seres sobrenaturais) e conseguir mais sucessos do que o invocador obteve. Mortais que falharem nesta tentativa podem se matar em seu próximo turno. Eles não procuram suicídios ridículos como orar por um raio ou prender a respiração, eles usam os meios mais eficazes a mão para acabar com suas próprias vidas. Se o suicídio for impedido, eles tentam de novo, logo que a oportunidade se apresentar. Este impulso dura para o resto da cena, e o Narrador pode impor o entusiasmo ao longo do dia seguinte, a seu critério. Aqueles que são bem sucedidos no teste de Força de Vontade ainda se encantam com a perspectiva da morte, seja mortal ou vampiro, e perde dois dados em todas as paradas de dados para o resto da cena.

Vampiros que falham no teste de Força de Vontade não tentam o suicídio, como já estão mortos, as influências malignas do efeito dos humores nos mortos-vivos não são tão forte sobre eles. Em vez disso, o vampiro afetado afunda em torpor. A duração deste torpor é baseada na Humanidade do vampiro ou classificação da Trilha, como se feridas letais o obrigassem a isso.

Linha Vítrea

O Linha Vítrea permite que um necromante controle e influencie as energias relativas à morte. Esta linha extremamente rara manipula a entropia, uma força que faz a maioria dos necromantes ficarem desconfortáveis. Um desenvolvimento da linhagem Nagaraja (p. 406, embora às vezes a chamem de linha "Niilística"), a Linha Vítrea traz um complemento formidável para o ofício necromântico, e aqueles obcecados com maestria sobre a morte e as almas — como os Precursores do Ódio — certamente arriscariam muito para descobrir os segredos desta linha.

Como a maioria dos necromantes, Nagaraja geralmente aprende a Linha do Sepulcro antes de qualquer outra. A Linha Vítrea geralmente é o seu segundo foco de estudo.

• Olhos dos Mortos

O necromante empregando os Olhos dos Mortos pode ver com as percepções dos Mortos Inquietos (chamado de Visão da Morte). Para tal manipulador das energias fantasmagóricas, as auras dos seres ao redor emitem sugestões reveladoras quanto à sua saúde e até seu destino final, o necromante pode ver as energias da morte que flui através de todos, como os fantasmas podem. Ao olhar para as marcas entrópicas no corpo de uma pessoa, o necromante pode adquirir conhecimento aproximado de quanto essa pessoa morreu, como quando essa pessoa provavelmente vai morrer, mesmo qual seria a causa de sua provável morte. A informação obtida dessa forma não é

exata, por qualquer meio, mas dá ao necromante uma vantagem sobre aqueles que analisa.

Sistema: O jogador testa Percepção + Ocultismo, dificuldade 6. Um sucesso permite que um necromante determine se alguém está ferido, doente, ou morto, bem como se algum trabalho particular está sob qualquer tipo de maldição ou magia funesta.

Além disso, o vampiro pode adivinhar como se dará a eventual morte do alvo, dependendo dos sucessos obtidos. Um sucesso significa que o personagem pode adivinhar quanto tempo o alvo tem de vida dentro de algumas semanas. Três sucessos significa que o personagem pode estimar quanto tempo o alvo tem de vida e qual seria a origem da provável morte, como as marcas entrópicas mostram as feridas que um dia vão existir sobre essa pessoa. Cinco sucessos significa que o personagem pode realmente ver onde e quando o evento ocorrerá, interpretando as marcas pretas na alma do alvo.

Esta habilidade dura por uma cena, embora o necromante possa escolher interrompe-lo mais cedo. Ele pode ser usado para ler o destino do alvo apenas um de cada vez. Narradores devem exercer um julgamento com este poder, já que as marcas de morte são geralmente inevitáveis. Pode decidir lançar os dados ele próprio, para que o jogador não tenha como saber se sua visão está correta.

•• Aura da Decadência

O necromante pode reforçar o sentimento de entropia ao seu redor a ponto de quebrar objetos inanimados e máquinas. Pode entortar madeira, oxidar metal, despedaçar o silicone, e corroer, plástico, vidro e material orgânico morto. Este poder tem um alcance de uma jarda ou um metro do corpo do necromante, mas todos aqueles na presença do vampiro pode sentir sua corrupção como um vento gelado.

Sistema: Nenhum teste é necessário, mas este poder custa pelo menos um ponto de sangue. Objetos submetidos a essa Aura da Decadência quebram e se tornam inúteis depois de serem alvejados. O objeto é tido, como o mecanismo exato do fracasso, a critério do Narrador. A corrosão, fadiga do metal, ou fragilidade pura são todos devidamente propensos a inutilizar um determinado item, mas o efeito no jogo ao usar um item condenado é como se o personagem obtivesse uma falha crítica num teste. A velocidade com que um item decompõe depende de quantos pontos de sangue são gastos.

Sangue gasto	Tempo para Quebrar
Um	Uma semana
Dois	Um dia
Três	No final da cena
Quatro	Cinco turnos
Cinco	Um turno

Note que desde que este poder requer o gasto de pontos de sangue, um personagem não pode usar Aura da Decadência enquanto empalado.

••• Banquete da Alma

Assim como o necromante pode liberar energias entrópicas de dentro, também pode trazê-las para si como uma fonte de poder. Banquete da Alma permite que o conjurador aproveite as energias de morte no ambiente ao seu redor ou se alimente de um fantasma, roubando a substância do fantasma e transforma misticamente essa energia em seu sustento.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade para permitir que o vampiro se alimente de energias negativas dos mortos. Se o personagem está atraindo as energias da atmosfera, deve estar em um lugar onde a morte ocorreu dentro de uma hora ou em um lugar onde a morte é comum, como um cemitério, um necrotério, ou no cenário de um assassinato recente. Geralmente, o necromante pode extrair de um a quatro pontos de entropia de um local, embora a dificuldade para utilizar todos os poderes de Necromancia e semelhantes poderes relativos a morte dentro da área aumenta por uma quantidade igual ao número pontos tomados e referentes a quantidade de noites. As energias de tal área só podem ser drenadas uma vez até que reponha a entropia da área.

Nos casos em que o necromante se alimenta de um fantasma, o vampiro deve realmente atacar o fantasma como se alimentando normalmente. Aparições tem até 10 "pontos de sangue" que podem ser tomados a partir deles, se tornando cada vez menos substanciais conforme sua essência de espírito é drenada. O personagem é vulnerável a qualquer ataque que o fantasma possa fazer, mesmo aqueles que normalmente não afetam o mundo físico, enquanto se alimenta, o vampiro está, essencialmente, em meio do estado, existindo em ambas as terras dos vivos e no submundo simultaneamente. O espectro atacado é considerado imobilizado e não pode correr ou escapar a menos que possa derrotar o vampiro em um teste de Força de Vontade resistido (dificuldade 6 para ambos os lados). Este poder também pode ser usado em conjunto com Necromancia linha das Cinzas, permitindo que o vampiro drene o poder (embora não sustento) de fantasmas, enquanto viaja nas terras dos mortos.

Esta energia da alma pode ser usada apenas como sangue em todos os aspectos, exceto quando o vampiro acorda

para a noite. Pode ativar Disciplinas, curar feridas, aumentar Atributos, etc. Falha Crítica neste poder torna o vampiro incapaz de se alimentar através do Sudário pelo resto da noite. No entanto, continua suscetível aos ataques de fantasmas e espíritos por vários turnos (geralmente, um número de turnos igual à quantidade de energia que poderia ter sido tirada da área, ou um turno se atacar um fantasma), como paira entre os mundos, fica incapaz de funcionar de forma eficaz em qualquer um.

•••• Sopro de Thanatos

O Sopro de Thanatos permite que o necromante tire energia entrópica e centrar-se sobre uma área ou pessoa ao tomar uma respiração profunda e depois com força exalar uma névoa de energia necromântica. Esta nuvem de virulência é completamente invisível para qualquer pessoa, sem a capacidade de ver a passagem da entropia. A energia dessa nuvem é como um farol para Espectros, e eles são atraídos para a força entrópica como mariposas para uma chama.

Uma vez que a energia é puxada para o corpo do necromante, pode ser dispersada sobre uma grande área, como uma isca para Espectros, ou usar a névoa para fins mais sinistros. Canalizada para um objeto ou pessoa, a névoa de morte inflige na vítima uma doença debilitante. Além disso, as energias são focadas no contagio misterioso, embora geralmente invisível (exceto para poderes como Percepção da Aura), tendem a levar as pessoas e animais a se sentir desconfortáveis em torno da vítima.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Força de Vontade (dificuldade 8). Apenas um sucesso é necessário para ativar o Sopro de Thanatos. Se disperso para convocar Espectros, as energias cobrem cerca de um quarto de milha (400 metros) de raio, centrado em torno do necromante. A faixa aumenta por uma milha de um quarto adicional ou 400 metros para cada ponto de sangue adicional gasto.

Espectros convocados com este poder irão ignorar o necromante convocador pela duração do poder a menos que provocados, mas pode muito bem sair de seu caminho para causar estragos em mais alguém nas proximidades. O necromante pode, então, usar os outros poderes de Necromancia (como os da Linha do Sepulcro) para manipular e afetar esses espectros. Fantasmas assim visados podem então interagir com o necromante como normal, embora outros espectros na área irão continuar a ignorar tanto o vampiro quanto o fantasma alvo. Esta energia se dispersa depois de uma cena, após isso os espectros saem para encontrar novas presas. A mecânica para Espectros pode ser encontrada na p. 385.

Se a nuvem é direcionada para um determinado alvo, o necromante deve tocar no alvo ou direcionar o fluxo de entropia usando Destreza + Ocultismo (dificuldade 7). Um alvo carregado de entropia sofre um nível (e apenas um) de dano agravado, o que geralmente se manifesta como doença súbita ou decadência. O alvo adquire dificuldades sociais, enquanto interagir com aqueles não familiarizados com o toque de morte — os seres humanos mais normais, bem como algumas criaturas sobrenaturais — aumenta em 2. Além disso, a percepção sobrenatural indica que o alvo está contaminado com a decadência, o que pode ser perigoso. Esta forma de mancha dura até o amanhecer; uma vítima já atormentada por este poder não pode ser afetada novamente até que a névoa anterior de entropia se disperse.

Uma falha crítica no teste para controlar este poder indica que o vampiro direcionou a energia em si mesmo, e sofre todos os efeitos da respiração sarcástica. Isto inflige a lesão habitual e pode sujeitar o necromante a atenção possivelmente perigosa de Espectros provocados e outras criaturas do além.

••••• Clamor Noturno

O sopro de energia entrópica torna-se um grito de puro caos. O necromante pode emitir um grito sobrenatural (ouvido tanto no mundo dos vivos como nas Sombras). O uivo derrama esquecimento gelado em um alvo ou grupo de alvos — ou varre a entropia inerente ou coleta essa destruição e a libera.

Sistema: O vampiro escolhe um número de alvos dentro de uma jarda ou metros por ponto de Necromancia e invoca o Clamor Noturno com um grito terrível. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e um ponto de sangue para cada alvo além do primeiro. (Em outras palavras, ele não gasta sangue só depois do primeiro alvo, ou um de sangue para dois alvos. Aplique os limites sanguíneos geracionais , e o vampiro não pode "pré-gastar" sangue antes de usar Clamor Noturno.)

O jogador, então, escolhe se o vampiro vai ajudar ou prejudicar as metas, e testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade 6). Se escolher ajudar o alvo ou alvos, cada sucesso dá a cada alvo afetado um modificador de dificuldade -2 para todas as suas ações um turno por sucesso. Se escolher fazer mal, cada sucesso causa um ferimento agravado para cada alvo. Os alvos podem ser de qualquer tipo de criatura viva, inclusive sobrenaturais.

Não importa o resultado, o Clamor Noturno é ouvido em ambos os lados do Sudário, atraindo a atenção de qualquer um nas próximidades. Com uma falha crítica, a necromancia pode convocar fantasmas indisciplinados ou

Espectros, semelhante ao Sopro de Thanatos (embora os fantasmas não tenham nenhuma obrigação de ignorar o necromante ...).

Rituais Necromânticos

Os rituais relacionados com Necromancia são muito confusos. Alguns têm relações diretas com as linhas, enquanto outros parecem ter sido ensinados por fantasmas, por qualquer razão distorcida. Todos os necromantes iniciantes ganham o nível um de ritual automaticamente, mas todos os outros níveis devem ser adquiridos no decorrer do jogo. Rituais de necromancia são idênticos aos rituais de Taumaturgia (pp. 230-240) e são aprendidos de forma semelhante, embora os dois não sejam tão compatíveis.

Sistema: O tempo de executar rituais de necromancia variam muito, veja a descrição nos detalhes. O jogador testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 3 + nível do ritual, máximo 9). Sucesso indica que o ritual prossegue sem problemas, a falha não produz nenhum efeito, e uma falha crítica indica que algo deu terrivelmente errado.

Rituais de Nível Um

Chamado dos Mortos Famintos

O Chamado dos Mortos Famintos dura apenas 10 minutos para ser realizado e requer um fio de cabelo da cabeça do alvo. O ritual culmina com a queima do cabelo na chama de uma vela preta, depois disso a vítima se torna capaz de ouvir trechos da conversa do outro lado da Mortália. Se o alvo não estiver preparado, as vozes vêm como um rebuliço de uivos e exigências sobrenaturais; ele é incapaz de distinguir algo inteligível e pode muito bem ficar brevemente louco.

Farol Misterioso

Farol Misterioso leva 15 minutos para ser realizado. O componente material é uma vela verde, a cera derretida a partir da qual deve ser recolhida e moldada em uma esfera de meia polegada (1,5 cm). Quem carrega essa esfera, seja na sua mão ou no bolso, cria um destaque na aura quando na Terra das Sombras, que adquire aspecto brilhante-doentio verde-branco. Todos os poderes fantasmagóricos afetam essa pessoa com maior facilidade e gravidade. A esfera mantém seu poder por uma hora por sucesso no teste de realização.

Visão Cadavérica

Este ritual permite ao necromante olhar nos olhos de um cadáver e ver refletido ali a última coisa que o morto presenciou. A visão aparece apenas nos olhos do cadáver e ninguém pode vê-la, exceto o necromante usando Visão Cadavérica. O jogador testa normalmente como quando um vampiro olha nos olhos do alvo durante cinco minutos. O número de sucessos no teste determina a clareza da visão. Uma falha crítica mostra ao necromante a sua própria morte Final, que pode provocar um teste de Rötschreck (ver p. 299).

Este poder não pode ser usado sobre os cadáveres de vampiros que atingiram a Golconda, ou em corpos em que ambos os olhos estão em falta ou que já tenha ocorrido uma decomposição avançada.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Um sentir básico sobre a morte do alvo
2 sucessos	Uma imagem clara da morte do alvo e dos segundos anteriores
3 sucessos	Uma imagem, clara, incluindo sons, dos minutos anteriores à morte
4 sucessos	Uma imagem clara, incluindo sons, da meia-hora que antecedeu a morte do alvo
5 sucessos	Percepção sensorial completa da hora que antecedeu a morte do alvo

Inteligência da Pedra

Com o uso do seu próprio sangue e de ritual apropriado, um necromante pode marcar o espírito da pessoa, permitindo que o vampiro veja onde está seu alvo a qualquer momento, mesmo depois de morto. Desta forma muitos dos vampiros que assombram espíritos mantêm o controle sobre os de sua espécie próximos e seus inimigos.

O necromante corta sua pele ou sangra, e então usa a vitae para pintar o nome do alvo em uma pedra consagrada. Se o ritual for bem sucedida, pode saber o paradeiro atual do alvo depois de dançar ao redor da pedra em um estado de transe até que um dos espíritos sussurre a informação desejada em seu ouvido. A pedra perde seus poderes na noite do Dia de Todos os Santos, a menos que o vampiro gaste um ponto de sangue.

Minestra di Morte

O Necromante obtém um pedaço de um corpo morto e ferve em uma panela com meio quarto (ou meio litro) de vitae vampírica. Para este guisado, o necromante acrescenta alecrim (para memória), manjericão (a erva funerária) e sal (o princípio alquímico do esclarecimento). Depois de levar a mistura para plena ebulição, o necromante come.

Se o teste para ativar este ritual for bem sucedido, o personagem descobre se o alvo do rito macabro tornou-se

um fantasma ou Espectro após a morte, ou se na verdade ela se transformou também. Infelizmente, essas informações só podem ser aprendidas sobre a pessoa da qual o "ensopado de carne" foi tirado.

O componente do sangue é gasto progressivamente através do ritual: Se o Necromante toma o sangue de outro vampiro, não se torna parcialmente ligado ao beber, nem acrescentar um ponto à seus pontos de sangue. Se usar o seu próprio sangue, a seus pontos diminuem em um ponto, mas não aumenta quando consumir a sopa.

Vampiros Necromantes sem a Qualidade Ingerir Comida (ver p. 480) não podem manter a sopa no estômago, mas ainda podem usar o ritual e obter as informações.

Ritual do Espelho Esfumaçado

Este ritual permite que o necromante usar um espelho de obsidiana para enxergar como fantasmas. Ao olhar nas profundezas do espelho de ébano, o vampiro pode descobrir falhas de um objeto, avaliar o estado geral de saúde dos mortais, ou mesmo ler a aura de um ser.

No início do ritual, o Membro decide qual dos dois aspectos do ritual vai usar — não pode usar os dois ao mesmo tempo. Com Visão da Vida, o necromante pode ler auras como se tivesse o poder nível dois de Auspícios Percepção da Aura. Visão da Morte, por outro lado, concede ao necromante a habilidade de ver fantasmas e as Terras das Sombras. Mostra também a mancha de esquecimento sobre a vida, como em Olhos dos Mortos (p. 174). A critério do Narrador, o vampiro pode fazer um estudo similar de falhas de um objeto inanimado e como consertá-lo, se esse objeto tem uma forte ligação a quaisquer energias de vida ou morte (como a faca de um assassino ou um vaso de janela usada para cultivar ervas curativas).

Para realizar o ritual, o necromante pega um espelho de obsidiana, que teve sua borda afiada para que corte a carne de quem o segurar. Enquanto a vitae fluir sobre a superfície do espelho, permite que o poder reflexivo do espelho sirva de ponte entre os mundos dos vivos e dos mortos, assim como permite que o necromante faz. O jogador então testa para ativar o ritual normalmente. Se bem sucedido, o Necromante pode ver o mundo como um fantasma através da superfície refletora do espelho, por uma cena. Em uma falha crítica, o vampiro pode muito bem atrair a ira dos espíritos que convoca.

Rituais de Nível Dois

Olhos da Sepultura

Este ritual, que leva duas horas para ser realizado, faz com que o alvo experimente visões intermitentes de sua morte durante o período de uma semana. As visões vêm sem aviso e podem durar até alguns minutos. O conjurador do ritual não tem idéia do que as visões vão conter, como só as vítimas veem. Cada vez que uma visão se manifestar, o alvo deve testar Coragem (dificuldade 7) ou ficar tremendo de pânico. As visões, que vêm aleatoriamente, também podem interferir com as atividades como dirigir, estudar, fotografar, e assim por diante.

Olhos da Sepultura requer uma pitada do solo de um túmulo recente.

A Mão da Glória

A Mão da Glória é uma mão mumificada usada pelo necromante para anestesiar os moradores de uma casa e, assim, permitir a ele carta branca para fazer o que quiser na residência. Para criar uma, o necromante envolve a mão decepada de um assassino condenado em uma mortalha, apertando bem para espremer todo o sangue restante, e preserva a mão em um pote de barro com salitre, sal e pimentas longas. Depois de uma quinzena, o vampiro remove a mão e a seca em um forno com verbena e samambaia. No final deste processo, ao acumular qualquer sucesso para ativar o ritual, a criação torna-se viável.

Para usar a Mão da Glória, o vampiros primeiro cobre as pontas dos dedos da mão mumificada com uma substância inflamável derivada da gordura de um homem enforcado e coloca os dedos nas chamas. O necromante recita a frase: "Que todos aqueles que estão dormindo permanecerem adormecidos, e que aqueles que estão despertos ficarem despertos." Todos os mortais dentro de uma casa e são afetados caem em um sono profundo e não podem ser despertados (a mão não tem efeito em criaturas sobrenaturais). Para cada ocupante não afetado dentro da casa, um dedo da mão irá se recusar a acender. Falhas críticas podem resultar em todos os dedos acesos mas ninguém na casa estará adormecido. A mão pode ser apagada a qualquer momento pelo necromante conjurador. Qualquer pessoa que pretenda extinguir a mão deve usar leite para fazer isso — nada mais funciona. Uma vez feita, a Mão da Glória pode ser reutilizada indefinidamente. Os efeitos duram uma cena.

Occhio d'Uomo Morto

Para lançar este ritual, o necromante precisa de um olho de um cadáver, cuja alma ausente tenha se tornado um um fantasma Espectro. O olho é ritualmente preparado em um processo que envolve incenso, a lua nova, e um período de meia-noite cantando. A cantoria alcança seu clímax quando o necromante remove um de seus próprios olhos e o substitui com o do cadáver (quanto mais fresco melhor). O vampiro se cura o que assume a partir deste ponto o encaixe do olho dentro da cavidade.

Se o ritual for bem sucedido, o Necromante adquire de modo permanente a habilidade Visão Além da Mortalha (ver p. 163). Esta habilidade está sempre ativa e não requer teste.

Além disso, se for o cadáver de um Espectro, o vampiro pode ouvir o murmúrio vago de qualquer Espectro na área. Esta habilidade não é muito precisa, ao invés de ler da mente, é mais como tentar ouvir uma conversa em voz baixa na sala ao lado. Com um teste de Percepção + Ocultismo, o necromante pode recolher uma impressão muito vaga do que Espectros próximos estão fazendo. Falha crítica neste teste pode muito bem dar uma nova perturbação ao necromante (a critério do Narrador), como sussurros que rastejam no subconsciente do conjurador.

Este ritual tem alguns inconvenientes principais, sendo o primeiro que seu resultado apropriado é terrivelmente feio. A menos que o vampiro use óculos de sol ou encontre outra maneira de esconder o seu olho, sua aparência é reduzida em um ponto.

Além disso, o tecido morto ou apodrecido não é o melhor para a percepção normal. Qualquer percepção visual mundana terão +1 na dificuldade (mais se possivelmente o cadáver tinha visão ruim em vida). Por outro lado, uma vez que o olho oferece uma janela para uma alma diferente da do necromante, oferece alguma proteção contra os poderes que exigem contato visual. Estas disciplinas usadas contra o olho morto do necromante com +1 na dificuldade.

O mais importante, no entanto, o fantasma cujo corpo foi profanado sabe disso, e muito provavelmente o odeia. O fantasma pode encontrar o necromante possuindo seu olho em qualquer lugar, e todos os poderes fantasmagóricos usados contra o necromante por esse fantasma particular, terão dificuldade -1.

Fantoche

Usado principalmente para facilitar conversas com um falecido recente, embora também aplicado como um método de tortura psicológica, Fantoche prepara um sujeito (voluntário ou não) como um receptáculo apropriado para a posse fantasmagórica. o Necromante lambuza com terra de um cemitério a região ao redor dos olhos, dos lábios e testa do alvo. Pelo restante da noite, qualquer aparição que tentar tomar o controle do sujeito ganha dois sucessos automáticos. Os efeitos do ritual permanecem mesmo se o solo for lavado.

O Ritual de Pochtli

Este ritual não pode ser convertido em si, mas apenas em conjunto com outro ritual Necromântico, ou com o uso de uma linha Necromântica fortemente ritualizada. A ação do ritual é a seguinte: Dois ou mais vampiros necromantes mantêm uma fonte mortal e inflige incisões em forma de símbolos blasfemos (tipicamente subvertidos hieróglifos egípcios ou símbolos astecas). Eles, então, bebem destas lesões. Cada Necromante participante deve fazer seu próprio corte e beber somente dele. Depois disso, o poder Necromântico do Membro procura empregar ganhos em benefício de todo o conhecimento dos participantes. Este ritual torna possível para Necromantes criar talentos verdadeiramente terríveis de magia da morte.

O jogador testa para ativar este ritual normalmente. Se o teste for bem sucedido, os Membros que participaram do ritual podem trabalhar juntos na linha ou ritual que o Ritual de Pochtli se destinava a auxiliar, os jogadores compartilham os sucessos. Note que a principal aplicação da Necromancia exige seu teste próprio, e que os sucessos (e fracassos) acumulados pelo grupo estão reunidos. Todos os vampiros participantes do ritual devem saber o Ritual de Pochtli, bem como o poder do ritual ou linha que o grupo procura decretar.

A desvantagem deste poder é que a falha crítica de um único jogador anula os sucessos do grupo como um todo, resultando em uma falha terrível para todos os trabalhadores do ritual.

Dois Cêntavos

O necromante cerimonialmente "mata" um mortal, colocando-o sobre uma palete e colocando moedas em seus olhos. A alma do mortal viaja para o submundo, que ele percebe, pelo menos inicialmente, como uma forma de estação. O mortal pode interagir com as almas dos mortos e viajar em outras partes do Submundo, ao mesmo tempo, mantendo o poder de falar com o vampiro e descrever o que ele está passando. Enquanto no submundo, no entanto, a alma do sujeito não pode afetar o meio ambiente. Embora ele possa falar com outros espíritos, não pode interagir fisicamente com eles ou seus arredores - é como se fosse um "fantasma entre fantasmas". Lacaios podem voluntariamente submeter-se ao ritual para ajudar necromantes, ou o vampiro pode usar Dois Cêntavos para aterrorizar vítimas dispostas.

Rituais de Nível Três

Dança de Sangue

A Dança de Sangue permite que um fantasma se comunique com um parente vivo. Por vezes Necromantes realizam esse ritual para pessoas em troca de dinheiro ou favores.

O vampiro deve dançar e cantar por duas horas, chamando o espírito certo e pedindo todos aos outros fantasmas que deixem a área. Enquanto dança, o vampiro derrama areias coloridas e sal do oceano na terra em um padrão preciso e faz a ligação entre a pessoa viva e do falecido. Se for bem sucedido, o fantasma "aparece" dentro do selo de areia do necromante e a pessoa viva pode se comunicar com ele por uma hora. Uma falha significa que o espírito não pôde ser contatado.

Signo Divino

Ao saber da data de nascimento de uma pessoa, o jogador do necromante pode testar e ativar este ritual. Se for bem sucedido, o vampiro pode usar isso para prever a próximo curso de ação do alvo, o que lhe permite lidar com a vítima. O efeito sobre fantasmas é bem diferente: Em vez disso, o ritual transmite sobre o necromante íntima compreensão da aparição em questão, que atua como uma conexão com o espírito, e o torna mais fácil de invocar esse espírito, com outros efeitos de Necromancia. Para fins de história, é o equivalente à realização de um dos grilhões de Aparições (ver Ritual da Corrente Desenterrada, abaixo).

Estrondo dos Amaldiçoados

Este ritual é similar à chamada Ritual de Nível Um Mortos Famintos (ver p. 177) na medida em que faz os sons do Submundo audíveis no reino físico. No entanto, Estrondo dos Amaldiçoados é um ritual que afeta uma área usado para defender um espaço da espionagem. Ao longo de meia hora, o necromante desenha uma linha ininterrupta de cinzas de um crematório ao longo das paredes da sala (esta linha pode saltar sobre verga de portas para permitir a entrada e saída). Pelo resto da noite, qualquer tentativa de ouvir eventos no interior do quarto, se simples (como um vidro para a parede), eletrônicos (como um microfone laser), ou místico (incluindo poderes como Sentidos Aguçados), requer ao espião marcar mais sucessos num teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) que o conjurador do ritual obteve. A falha em bater esta marca dá ao ouvinte uma reprimenda de prantos fantasmagóricos gemidos e o som de ventos uivantes, uma falha crítica o ensurdece pelo o resto da noite.

Tambores de Pesadelo

O necromante usando este ritual envia os mortos para assombrar os sonhos de um inimigo, usando fantasmas para conduzir um oponente lentamente insano. Uma vez que o ritual é lançado, o vampiro não tem controle sobre esse poder, exceto para impedir sua continuação. A forma

dos pesadelos e as imagens que o alvo do ataque não estão sob o controle do necromante, pois estão sob o controle dos fantasmas que realmente assombram.

O necromante usa seu próprio sangue e uma posse pessoal do alvo neste ritual. Uma vez que o item foi revestido com sangue, o vampiro deve queimar o item, enviando o ícone fantasmagórico para as Terras das Sombras, tanto com um crachá de identificação e uma recompensa para os fantasmas que concordam em assombrar o alvo. Enquanto o item queima, o necromante (e assistentes, se disponível) começam uma batida implacável nos tambores gigantescos de pele humana. Os tambores são inaudíveis neste reino, mas estrondosos na casa dos mortos. Para silenciar os tambores ensurdecedores, os fantasmas resignadamente concordam em negociar com o necromante. Eles prometem enviar pesadelos para a vítima durante o tempo exigido pelo vampiro, em troca de um favor. Seu pedido normalmente é executado ao longo de passar uma mensagem para um parente ou na vingança contra alguém que os tenha desprezado.

O Ritual da Corrente Desenterrada

Este ritual exige que o necromante tenha um osso de dedo do esqueleto da aparição na qual ele está particularmente interessado. Quando o ritual é executado, o osso se torna sintonizado com algo vitalmente importante para a aparição, a posse com a qual o necromante executa os poderes da linha do Sepulcro muito mais facilmente. (veja a Linha do Sepulcro, p. 160, para exemplo). Muitos necromantes pegam o osso sintonizado e o suspendem em um fio, permitindo que ele atue como uma bússola sobrenatural, seguindo-a até o item especial em questão.

Ritual da Corrente Desenterrada leva três horas para ser executado corretamente. Ele requer tanto o nome do fantasma visado e o osso do dedo já mencionados, bem como um pedaço de alguma uma lápide ou outro marcador (não necessariamente o marcador do proprietário anterior do osso). Durante o curso do ritual a pedra se desintegra em pó, que então é polvilhado sobre o osso do dedo.

Tempesta Scudo

Diferentemente da maioria dos rituais, *Tempesta Scudo* pode ser convertido rapidamente. O necromante executa uma curta dança estranha e que termina com ele mordendo seu próprio lábio e cuspindo sangue fazendo um círculo ao seu redor. Todas as ações de fantasmas dentro do círculo de sangue são feitas com +2 de dificuldade.

Para executar este ritual com sucesso, o necromante deve gastar um turno de combate executando a dança. No final do turno, ela faz um teste de Destreza + Performance contra dificuldade 7 (se for feito fora de combate, a dificuldade é apenas 6). Durante o turno de combate seguinte, morde seus próprios lábios (tendo um nível de dano por contusão) e cospe (gastando um ponto de sangue). Em seguida, testa normalmente o ritual, que é feita para saber se o poder tem efeito.

Rituais de Nível Quatro

Boneco Sinistro

Um boneco de sinistro é uma figura poderosa que é ligado diretamente ao espírito do alvo. Este boneco deve ser artesanal, e só é concluída quando for pintado com o sangue do necromante e vestido com alguma peça de roupa da vítima (e não deve ser lavado para uma melhor conexão). Uma vez que o boneco foi amaldiçoado, o vampiro pode usá-lo para causar dano físico ao alvo. Se o boneco for ferido (muitas vezes com alfinetes ou outros itens), a vítima leva seis dados de dano de contusão. Se o boneco for destruído, o alvo sofre seis dados de dano letal.

O necromante deve criar o boneco, usando cantos rituais durante todo o processo. Isso normalmente leva de quatro a cinco horas. O jogador testa Vigor + Ofícios (dificuldade 8) para ter sucesso nesta parte do ritual — um boneco que não se assemelha a vítima é inútil para os fins deste ritual, apesar que algumas falhas necromantes são vendidas como "bonecos de vodu autênticos" aos turistas.

Bastone Diabolico

Executar este ritual é um pouco complicado porque exige a remoção de um osso da perna de uma pessoa viva. O doador deve sobreviver à remoção, no mínimo por um tempo. O osso é então submergido em chumbo derretido. Quando esfria, a fina cobertura de chumbo é inscrita com várias runas. O necromante usa então este osso-metal calçados para bater seu doador até a morte enquanto repete de um canto monótono grego.

Com um teste bem sucedido, este ritual produz um *bastone diabolico* ou "bastão do diabo." O bastão pode ser ativado por qualquer pessoa que o segure e gaste um ponto de Força de Vontade. A ativação dura por uma cena, e durante esse tempo qualquer fantasma golpeado com o bastão do diabo perde um ponto da sua reserva de Paixão (ver p. 385). Além de seus efeitos normais, este porrete causa um dado adicional de dano quando usado contra os mortos-vivos (não vampiros), e tal dano é agravado.

Infelizmente para o Necromante, os fantasmas podem sentir que o *bastone diabolico* significa más novas, mesmo se não souberem exatamente o que essa coisa faz. Eles

tendem a ficar longe de qualquer um que esteja carregando o bastão, o que significa que todos os testes para tal personagem usar os poderes que invocam ou atraem espíritos são feitos com dificuldade +1.

Toque cadáver

Ao cantar por três horas e derreter um boneco de cera com a forma do alvo, o necromante transforma um mortal em um escárnio cadavérico de si mesmo. Conforme o boneco perde o restante de sua forma, o mortal se torna frio e pegajoso. Seu pulso se torna fraco e fibroso, sua pele se torna pálida e calcária. Para todos os intentos e propósitos, ele se torna um fac-símile racional de um zumbi. Não é preciso dizer que isso pode ter alguns efeitos adversos em situações sociais (+ 2 na dificuldade de todas os testes Sociais). Os efeitos do ritual terminam apenas se a cera for re-solidificada. Se a cera evaporar, a magia é quebrada.

Espiar Além do Sudário

Este ritual dura uma hora encanta um punhado de cravagem mofo de fungos que agem como um catalisador para a segunda visão. Ao comer uma pitada do bolor, o indivíduo ganha os benefícios de Visão Além da Mortalha (p. 163) para um número de horas igual à pontuação de Vigor do necromante. Três doses da cravagem encantada são criadas para cada sucesso no teste. Cravagem é normalmente venenosa em algum grau, o ritual remove suas propriedades tóxicas. No entanto, uma falha crítica torna a cravagem altamente tóxica e instantaneamente, causa oito dados de dano letal em qualquer sujeito que a ingerir — incluindo vampiros.

Ritual de Xipe Totec

Para realizar o ritual, o vampiro remove camada superior da pele de sua vítima com uma adaga de obsidiana, tendo o cuidado de danificar a pele tão pouco quanto possível no processo. A vítima deve sobreviver a este processo (embora ela possa muito bem morrer de perda de sangue logo após o ritual, se não realizado corretamente). Ele então drena o sangue da vítima em uma bacia cerimonial grande de ouro. Lá o sangue é misturado com octli, flor de amaranto, e outros ingredientes. Quando absorvido pelo necromante, esta mistura o faz suar um brilho reluzente de sangue (o equivalente a um ponto de sangue). O vampiro então veste a pele de sua vítima, que em um teste bem sucedido absorve a vitae vampírica e começa a cicatrizar, formando uma segunda pele ao longo do próprio vampiro. A vítima deve ser de estatura semelhante — caso contrário, os traços do rosto tornam-se distorcidos e o disfarce se torna inútil. Este poder também não tem efeito sobre criaturas sobrenaturais (embora possa afetar carniçais).

Sob análise visual normal, o artifício é impecável. É claro, não dá nenhum conhecimento da vítima ou maneirismos

(e não faz nada para mascarar o Membro da própria natureza de morto-vivo). Por isso, funciona melhor para as situações em que o contato com amigos e familiares possam ser minimizados. Para preservar a condição da pele, os Membros devem tomar banho e vale um ponto de sangue de vitae noturno. Quando o necromante remove a pele (que causa um nível de dano letal não absorvível para o usuário e deve ser feito com a mesma faca usada para esfolar a vítima anteriormente), é arruinada no processo.

Rituais de Nível Cinco

Calafrio de Esquecimento

Realizado ao longo de 12 horas (redução de uma hora por sucesso no teste de realização), este ritual infunde o necromante ou um sujeito dispostos com o frio da sepultura. O material para compor o ritual é um cubo de gelo de um-pé (meio metro), que será lentamente derretido no peito do sujeito (infligindo três níveis de dano por contusão na vitalidade de mortais). O indivíduo deve estar nu sobre a terra nua durante o processo do ritual. Uma vez que o ritual esteja completo, seus efeitos permanecem por um número de noites igual a classificação de Ocultismo do conjurador.

Um indivíduo afetado por Calafrio do Esquecimento trata dano agravado de incêndio e temperaturas elevadas, como se fosse dano letal. Além disso, pode tentar apagar qualquer fogo testando Força de Vontade (dificuldade 9), cada sucesso reduz a dificuldade de absorção do fogo (ver p 297.) em 1, e um fogo com a dificuldade para absorver 2 é encolhido para brasas.

No entanto, este ritual tem vários inconvenientes. Em primeiro lugar, a aura do sujeito é marcada com veias negras contorcidas que lembram aquelas deixadas por diablerie, e pode muito bem ser confundido como tal por qualquer observador que não esteja familiarizado com este ritual. O sujeito também irradia uma aura palpável de frio que se estende a cerca de o comprimento do próprio braço, o que pode ser extremamente desconcertante para os mortais, embora não cause nenhum dano, e seus efeitos de jogo espelham os do Defeito Toque de Congelamento (p. 494) e Presença Sinistra (p. 495). Finalmente, o nimbus místico do ritual atrai fantasmas hostis ao sujeito, que podem atormentá-lo com atos prejudiciais.

Mão do Homem Morto

O necromante pega um pano manchado de sangue, suor, ou lágrimas da vítima. E leva uma mão humana recém decepada (que pode vir tanto de um cadáver ou de um "doador" vivo) e fecha em torno do pano. Como a mão se decompõe, o mesmo acontece com a vítima. Sua carne incha, fica cinza e verde, em seguida, começa a desfazer-se. O cérebro da vítima permanece fresco até o fim, para que possa ver o contorcer de larvas no suporte putrescente de carne que uma vez era o seu corpo saudável.

O necromante faz o teste padrão e gasta dois pontos de sangue para cada ponto de Vigor (e Fortitude) possuído pela vítima. A vítima perde os níveis de vitalidade de acordo com a tabela abaixo. Apenas a remoção do pano da mão pode parar o processo. Se isso acontecer, os níveis de vitalidade voltam, também de acordo com a tabela abaixo.

Níveis de Vitalidade	Tempo até a Próxima Perda
Escoriado	12 horas
Machucado	12 horas
Ferido	Seis horas
Ferido Gravemente	Três horas
Espancado	Uma hora
Aleijado	30 minutos
Incapacitado	12 horas

Personagens mortais sofrem mais do que 12 horas depois de incapacitados para morrer, enquanto vampiros que permanecem incapacitados por mais de 12 horas sucumbem ao torpor.

Esilio

Como *Tempesta Scudo, Esilio* é um ritual rápido e sujo. O necromante simplesmente fala cinco sílabas. Ninguém pode identificar a linguagem de conjurador, mas de acordo com a história oblíqua do ritual, a linguagem é o que Deus deu a humanidade antes da confusão de Babel. A lenda diz ainda que, enquanto o significado particular das palavras está perdido, elas são o que o pai de Caim lhe disse enquanto o exilava para Nod.

Independentemente da verdade da matéria, as palavras do exílio não são faladas levemente. Quando o ritual é lançado com sucesso, abre-se um buraco dentro da realidade em si - um rasgo entre as terras dos vivos e as mais escuras profundezas do submundo. Este rasgo é invisível à visão normal, mas para Testemunha da Morte ou Visão Além da Mortalha parece uma abertura vórtice negro dentro do próprio corpo do vampiro (os que são infelizes o suficiente para olhar a abertura com altos níveis de Auspícios geralmente ficam pouco dispostos ou incapazes de discutir o que conseguiram ver lá dentro). Qualquer fantasma preso no peito do vampiro é imediatamente despedaçado. Pegar um fantasma dessa forma exige uma manobra Chave ou Agarrar. Espíritos destruídos não voltam por pelo menos um mês,

se nunca. Um fantasma destruído dessa forma tende a voltar como um Espectro, se retornar.

O necromante pode agarrar e destruir um número de espíritos igual ao número de sucessos do teste. Depois disso, o vórtice se fecha. Fecha no final da cena, se já não estiver.

É claro que usar o próprio corpo como um portal entre o nosso mundo faz algumas pessoas chamar o inferno não é simples nem saudável. Para começar, custa um ponto de sangue e um ponto de Força de Vontade (que não dá um sucesso automático no teste de ritual). Mais importante, cada sucesso conseguido inflige um nível de dano letal não absorvível no necromante. Mais significativamente, a cada uso de Esilio reduz permanentemente a Humanidade do necromante por um ponto, se ele segue a moralidade, pode afetar outras Trilhas a critério do Narrador.

Posse Fantasmagórica

Exigindo um total de seis horas de cânticos, este ritual permite que um necromante traga um objeto do Mundo Inferior para o mundo real. Não é simples, no entanto — um fantasma pode opor a ter seus pertences roubados e lutar por eles. Além disso, o objeto tomado deve ser substituído por um item de material de massa aproximadamente igual, caso contrário, o alvo do ritual volta para a sua existência anterior fantasmagórica.

Objetos retirados do Submundo tendem a desaparecer após cerca de um ano. Apenas itens recentemente destruídos no mundo real (chamados "relíquias" por fantasmas) podem ser recapturados desta maneira. Artefatos criados pelos próprios fantasmas não foram feitos para existir fora do Submundo, e desaparecem ao entrar em contato com o mundo dos vivos.

Ofuscação

Ofuscação é a incrível capacidade do vampiro esconder-se da vista de outros, às vezes até mesmo da vista de uma multidão. Um vampiro ofuscado não se torna invisível, contudo — ao contrário, ele é capaz de iludir os observadores a acreditar que desapareceu. Ofuscação também permite ao vampiro mudar suas características e esconder outras pessoas ou objetos. Normalmente vampiros usando Ofuscação devem estar em uma certa distância de suas testemunhas (cerca de cinco jardas ou metros por ponto de Raciocínio + Furtividade) para que o poder seja eficaz.

A menos que o vampiro escolha ser visto, ela pode ficar obscurecido pelo tempo que ela o quer. Em níveis mais altos, o vampiro pode realmente desaparecer de vista tão sutilmente que os próximos não podem realmente lembrar o momento em que ele partiu.

Normalmente, poucos mortais ou seres sobrenaturais (mesmo aqueles treinados em Acuidade) podem penetrar através da névoa da Ofuscação. Animais, que confiam mais em seus instintos do que seus sentidos normais, podem de algum modo perceber (e se assustar com) a presença do vampiro. Crianças e aqueles a quem ailusão é estranha também podem ser capaz de perfurar a ilusão, a critério do Narrador. Finalmente, a Disciplina Auspícios permite ao vampiro ver através da Ofuscação. No entanto, mesmo que não seja garantido, referem-se a "Vendo o Invisível", p. 142, para mais detalhes. (Narradores que necessitam de uma jogada de dados para os animais ou crianças podem usar esta orientação rápida e rasteira:. Trate-os como se tivessem Auspícios 1 em termos de contestação de Ofuscação. Eles não têm o poder de Auspícios 1, mas considere como tendo para determinar se um vampiro é notado.)

Ofuscação nubla a mente do espectador, os vampiros não podem usá-la para esconder sua presença de dispositivos eletrônicos ou mecânicos. Câmeras de vídeo e foto, por exemplo, captura a imagem do vampiro com precisão. Mesmo assim, a pessoa que usa, seu telefone celular para gravar um vampiro ofuscado ainda terá sua mente impactada pelo poder, e não vai ver a imagem do Membro até que veja o vídeo em posteriormente (se mesmo assim).

Vários Clãs cultivam esse poder — Assamitas, Seguidores de Set, e Malkavianos, por exemplo — mas os Nosferatu são particularmente conhecidos por este Disciplina. Alguns Membros anciões acreditam que Caim, ou talvez Lilith, concedeu a Disciplina ao Clã para compensar as deformidades físicas hediondas que seus membros sofrem.

A maioria dos poderes de Ofuscação duram uma cena, ou até que o vampiro deixa de o manter. Uma vez evocado, exigem muito pouco esforço mental para manter em vigor.

• Manto das Sombras

Neste nível, o vampiro precisa confiar nas sombras próximas e coberturas para ajudá-lo a esconder sua presença. Ele se posiciona em um lugar sombrio e isolado e se mantém oculto à visão normal. O vampiro permanece desapercebido enquanto estiver em silêncio, parado, sob algum tipo de cobertura (cortina, arbusto, armação de porta, poste de iluminação, ruela) e longe da iluminação direta. A ocultação do imortal desaparece se ele se mover, atacar ou se colocar sob luz direta. Além disso, a ilusão do vampiro não consegue tolerar uma observação concentrada sem se desfazer.

Sistema: Nenhum teste é necessário desde que o personagem cumpra os critérios descritos acima. Enquanto permanece quieto e imóvel, quase ninguém, a não ser outro Membro com um nível maior de Auspícios o suficiente vai vê-lo.

•• Presença Invisível

Com a experiência, o vampiro pode se mover sem ser visto. As sombras parecem se mover para cobri-lo e os outros automaticamente evitam o seu olhar conforme ele passa. As pessoas inconscientemente se movem evitando o contato com a criatura oculta, aqueles com vontades fracas podem até correr da área com medo não reconhecido. O vampiro permanece ignorado indefinidamente, a menos que alguém deliberadamente o procure ou que ele inadvertidamente se revele.

Como o vampiro mantém sua substância física, ele precisa ser cuidadoso para evitar o contato com qualquer coisa que possa revelar sua presença (derrubar um vaso, esbarrar em alguém). Mesmo um sussurro ou o arranhar de sapatos no chão pode ser o suficiente para romper o encanto.

Sistema: Nenhum teste é necessário para que personagem use este poder a não ser que ele fale, ataque ou de alguma forma atraia atenção sobre si mesmo. O Narrador deve pedir um teste de Raciocínio + Furtividade em quaisquer circunstâncias que possam fazer com que o personagem revele a si mesmo. A dificuldade da jogada depende da situação; pisar em um assoalho que range pode ser 5, enquanto andar por uma grande poça d'água pode ser 9. Outras ações podem exigir um certo número de sucessos; falar baixo sem revelar sua posição, por exemplo, exige pelo menos três sucessos. Em caso de sucesso, o vampiro, toda a roupa, e objetos que poderiam caber em um bolso são ocultados.

Algumas coisas estão além do poder da Presença Invisível. Apesar de um vampiro estar invisível, ao falar através de uma janela, gritar histericamente ou jogar alguém através de um aposento, ele certamente se tornará visível. Os espectadores rompem o estado de fuga que lhes foi imposto pela Ofuscação. Ainda pior, cada espectador pode testar Raciocínio + Acuidade (dificuldade 7); se bem sucedidos, a névoa mental clareia totalmente, fazendo com que estes indivíduos se lembrem de cada movimento que o personagem realizou até aquele momento, como se ele estivesse visível durante todo o tempo.

••• Máscara das Mil Faces

O vampiro pode influenciar a percepção dos outros, fazendo-os ver um rosto diferente do dele. Apesar da forma física do Membro não mudar, qualquer observador que não pode perceber a verdade, vê quem quer que o vampiro queira que ele veja.

O vampiro precisa ter uma ideia firme do semblante que ele quer projetar. A primeira coisa a ser decidida é se ele deseja criar uma face imaginária ou se ele quer sobrepor a imagem de uma outra pessoa. Características fabricadas são frequentemente mais difíceis de compor em proporções acreditáveis, mas tais disfarces são mais facilmente mantidos do que os que personificam outras pessoas. Obviamente, as coisas se tornam mais simples se o Membro empresta a face mas não se importa com a personalidade.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Performance (dificuldade 7) para determinar quão bem ele cria o disfarce. Se o personagem tentar personificar alguém, ele precisa dar uma boa olhada no alvo antes de criar a máscara. O Narrador pode aumentar a dificuldade se o personagem só tiver um vislumbre. O quadro abaixo lista o grau de sucesso na fabricação de outras aparências. Realmente, posar como outra pessoa tem seus próprios problemas. Os vampiros que desejam mascarar-se como uma pessoa mais atraente que ele, deve gastar pontos de sangue adicionais igual à diferença entre o nível de Aparência do vampiro e a Aparência da máscara (o que significa que vampiros mais jovens podem precisar de mais tempo, a fim de gastar o sangue necessário).

Sucessos	Resultado
1 sucesso	O vampiro mantém a mesma altura e constituição, com algumas pequenas alterações nas características básicas. Um Nosferam pode se assemelhar com um mortal normal, apesar de feio.
2 sucessos	A ilusão não se parece com o alvo; as pessoas não o reconhecem facilmente ou concordam sobre sua aparência.
3 sucessos	Ele aparenta o que quer aparentar.
4 sucessos	Transformação completa, incluindo gestos, maneirismos, aparência e voz.
5 sucessos	Alteração profunda (pode se parecer com um membro do sexo oposto, de idade vastamente diferente, com extremas diferenças de tamanho).

Realmente, posar como outra pessoa tem seus próprios problemas. O personagem deve saber pelo menos algumas informações básicas sobre o indivíduo; ilusões especialmente difíceis (enganar um amante ou amigo íntimo) requerem pelo menos alguma familiaridade com o alvo se a tentativa pretende ser bem sucedida.

•••• Desaparecimento do Olho da Mente

Esta expressão potente de Ofuscação permite que o vampiro desapareça na vista de todos. Tão profundo é este desaparecimento que o imortal pode desaparecer, mesmo se estiver diretamente na frente de alguém.

Enquanto o desaparecimento em si é bastante sutil. o seu impacto naqueles que o vêem não é. A maioria dos mortais se apavora e foge como resultado. Indivíduos de vontade muita fraca varrem a memória do Membro de suas mentes. Apesar de outros vampiros não serem abalados tão facilmente, mesmo os Membros podem ficar momentaneamente surpresos pelo desaparecimento súbito.

Sistema: O jogador testa Carisma + Furtividade, a dificuldade é igual a Raciocínio + Prontidão do alvo (use o maior total no grupo, se o personagem desaparecer na frente de uma multidão). Com três ou menos sucessos, o personagem esmaece mas não desaparece, tornando-se uma figura indistinta e fantasmagórica. Com mais de três, desaparece completamente. Se o jogador marcar mais sucessos que o nível de um observador em Força de Vontade, a pessoa se esquece que o vampiro esteve lá.

Rastrear o personagem com precisão enquanto ele aparenta ser um fantasma requer um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 8). Um sucesso nesta jogada indica que o indivíduo pode interagir normalmente com o vampiro (apesar do imortal parecer com uma forma fantasmagórica profundamente perturbadora). Uma falha resulta em uma penalidade de +2 (máximo de 10) na dificuldade de atuar ou interagir com o vampiro. O Narrador pode exigir novos testes de observação se o vampiro se mover para um lugar onde ele seja mais difícil de se ver (andar sob sombras, atravessar por trás de um obstáculo, prosseguir através de uma multidão). Quando totalmente invisível, o vampiro é tratado como descrito em Presença Invisível, acima.

Uma pessoa submetida ao desaparecimento testa Raciocínio + Coragem (dificuldade 9 para mortais e 5 para imortais). Um reste bem sucedido significa que o indivíduo reage imediatamente (contudo, somente depois do vampiro realizar a sua ação do turno); uma falha indica que a pessoa permanece confusa por dois turnos, enquanto sua mente tenta entender o que experimentou.

••••• Cobrindo o Grupo

Neste nível de poder, o vampiro pode estender suas habilidades de ocultação para cobrir toda uma área. O imortal pode usar qualquer poder de Ofuscação sobre pessoas próximas assim como sobre si mesmo, se ele desejar.

Qualquer pessoa protegida que comprometa a integridade do disfarce, revela a si mesmo. Além disso, se a pessoa que invocou o poder for revelada, o disfarce de todos desaparece. Este poder é particularmente útil se o vampiro precisa t irar seus acompanhantes de um lugar seguro sem atrair a atenção dos outros.

Sistema: O personagem pode ocultar uma pessoa para cada ponto de Furtividade que ele possuir. Ele pode conferir qualquer poder de Ofuscação, em um dado momento, para todo o grupo. Apesar do poder se estender para todos que estão sob o disfarce do personagem, o jogador só precisa realizar uma única jogada. Cada jogador precisa seguir as exigências descritas sob o poder de Ofuscação relevante para se manter sob seus efeitos; qualquer um que não seja capaz de cumpri-las perde a proteção do disfarce, mas não revela os outros. Somente se o próprio vampiro cometer algum erro, o dom se desfaz para todos.

••••• • Ocultamento

O vampiro pode ocultar um objeto inanimado com até o tamanho de uma casa (Ofuscação não pode ser utilizada para ocultar objetos inanimados, sem a utilização deste poder). Se o objeto estiver escondido todo o seu conteúdo também estará. Enquanto Ocultamento estiver em vigor caminhada transeuntes irão contornar o objeto escondido, como se fosse ainda visível, mas se recusam a reconhecer que estão fazendo algum tipo de desvio.

Sistema: Para ativar este poder, o personagem deve estar dentro de cerca de 30 pés (aproximadamente 10 metros) do objeto a ser escondido, o item deve ter algum significado pessoal para ele. O poder Ocultamento funciona como Presença Invisível para fins de detecção, assim como a duração e a durabilidade do disfarce.

Ocultamento pode ser usado em um veículo em que o personagem esteja viajando. Neste caso, os padrões de tráfego parecem fluir ao redor do veículo, e os acidentes são realmente menos prováveis com outros motoristas subconscientemente manobrando longe do carro escondido. Um radar de polícia ainda registra um carro em alta velocidade disfarçado desta maneira, mas o oficial por atrás do radar dificilmente irá parar o tráfego por conta de um ponto fantasma no aparelho. Usar Ocultamento em aeronaves é problemático, como o alcance do poder geralmente não se estende o suficiente para cobrir os controladores de tráfego aéreo e afins.

••••• • Mente Vazia

Um vampiro com este poder é capaz de livrar-se do contato telepático, e suportar facilmente sondas invasivas em sua mente.

Sistema: Qualquer tentativa de ler ou sondar a mente do personagem primeiro requer sucesso no teste de Percepção + Empatia (dificuldade igual ao Raciocínio + Furtividade

do personagem). Mesmo se um potencial intruso tiver êxito, a sua parada de dados para a tentativa é então limitada ao número de sucessos obtidos no teste inicial.

••••• • Máscara da Alma

Além de esconder a sua forma, um vampiro que tenha desenvolvido Máscara da Alma é capaz de esconder sua aura. E pode exibir qualquer combinação de cores e tons que desejar, ou pode parecer que não possui qualquer aura. Este poder é de uso particular aos da Geração anciã que alcançaram tal nível de poder através de diablerie.

Sistema: O uso deste poder permite a projeção de apenas uma aura (ou falta dela) - o vampiro escolhe as cores precisas a serem exibidas quando utilizar Máscara da Alma. Se o personagem não tem experiência com o uso de Percepção da Aura, ele não pode escolher uma aura alternativa, como ele não tem idéia do que seria parecido, embora ele ainda possa optar por não exibir nenhuma aura. Máscara da Alma pode ser comprado várias vezes, se desejado, a fim de proporcionar ao vampiro múltiplas alternativas de auras para escolher.

A não ser que o jogador estabeleça o contrário, a Máscara de Alma está sempre ativa. Se o personagem comprou Máscara da Alma duas ou mais vezes, seu "padrão" de aura exibido é o primeiro que aprendeu.

••••• •• Esconderijo

A maioria dos poderes de Ofuscação requer que o indivíduo os use estando a uma curta distância dos alvos da dissimulação. Esconderijo estende essa gama consideravelmente, permitindo que um ancião com esse poder deixe as pessoas ou objetos escondidos com segurança, enquanto ele trata de negócios em outro lugar.

Sistema: Um personagem deve estar dentro da distância normal exigida para iniciar um poder de Ofuscação. Uma vez feito isso, o jogador gasta um ponto de Força de Vontade, e ativa Esconderijo em cima do uso já em funcionamento da Disciplina. A ocultação agora permanecerá em vigor enquanto o vampiro estiver dentro de uma distância igual ao seu Raciocínio + Furtividade em milhas (ou uma vez e meia que em quilômetros) do objeto ou pessoa que deseja esconder. A ocultação reforçada desaparece no próximo nascer do sol, ou quebras (como sempre) se o objeto da Ofuscação se revelar.

••••• •• Véu da Abençoada Ignorância

O Desenvolvimento deste poder é atribuído aos Malkavianos, mas muitos Nosferatu também descobriram como é altamente útil. O Véu da Ignorância Abençoada permite um vampiro ofuscar um alvo involuntário, o removendo da vista de outros. Alguns Nosferatu usam este poder para ensinar uma lição de humildade para os indivíduos que tomam a presença e ajuda de outras pessoas como certas, enquanto outros utilizam para remover um membro essencial de um grupo no meio de uma crise.

Sistema: O personagem deve tocar a vítima para ativar este poder. O jogador gasta um ponto de sangue e testa Raciocínio + Furtividade (dificuldade igual a Aparência + 3 da vítima). Se o teste for um sucesso, a vítima é sujeita aos efeitos de Desaparecimento do Olho da Mente por um período de tempo determinado pelo número de sucessos obtidos pelo jogador.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Três turnos
2 sucessos	Um minuto (20 turnos)
3 sucessos	15 minutos
4 sucessos	Uma hora
5 sucessos	Uma noite

A vítima de Véu da Abençoada Ignorância não sabe necessariamente que ele está sob o efeito desse poder. Ele só tem conhecimento de que todos à sua volta, de repente, começam a agir como se ele não estivesse lá. A vítima não pode quebrar este efeito, mesmo com a violência, se ele ataca alguém, o alvo atribui o ato para o indivíduo visível mais próximo a ele. Mais do que uma rixa fatal foi incitado por este efeito colateral. O Véu persiste mesmo se o vampiro que o ativou deixar a área.

Curiosamente, Véu da Abençoada Ignorância nunca pode ser usado em qualquer um que esteja pronto e disposto a aceitar seus efeitos.

••••• ••• Velho Amigo

Muitos anciões Nosferatu fizeram a reputação de onisciência com os segredos que eles aprenderam através de usos criativos deste poder. Uma variação de Máscara das Mil Faces, Velho Amigo permite que um vampiro sonde o subconsciente de um sujeito e tome a aparência do indivíduo que a vítima mais confia. Alguém que usa este poder não aparece como alguém que a vítima está assustada ou impressionado com, mas sim alguém com quem a vítima se sente confortável em revelar seus segredos íntimos. Velho Amigo não significa necessariamente fazer o seu usuário aparecer como alguém que ainda está entre os vivos, aparecer como um amigo ou parente morto há algum tempo é muito provável, e, nesses casos, o sujeito se lembra do encontro como um sonho ou uma visitação fantasmagórica.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Lábia (dificuldade igual à Percepção + Prontidão ou Acuidade da vítima, máximo de 10). Quanto mais sucessos, mais convincente a representação. Este poder afeta apenas uma vítima de cada vez; outros observadores visualizam o vampiro como realmente é, a menos que use também uma Máscara das Mil Faces além de utilizar Velho Amigo.

••••• •••• Criar Nome

Alguns Toreador chamam esse poder como a última palavra no desenvolvimento de métodos de atuação. Criar Nome permite a um personagem criar uma identidade completamente nova; face, padrão de fala, aura, até processos de pensamentos são construídos de acordo com a identidade desejada do vampiro. O poder pode ser usado para representar um indivíduo existente, ou pode projetar a aparência de uma identidade completamente ficcional com perfeita precisão.

Sistema: Um vampiro trabalhando com Criar Nome deve passar três horas por noite em relativamente tranquilidade ininterrupta para estabelecer uma nova personalidade por meio deste poder. O jogador faz um teste prolongado de Inteligência + Lábia (dificuldade 8), um teste por noite. Um total de 20 sucessos são necessários para a construção de uma nova identidade, no entanto, uma falha crítica remove cinco sucessos do total do vampiro. Uma vez que uma nova identidade seja criada com sucesso, o personagem pode entrar a qualquer momento sem qualquer tipo de teste. Qualquer observador, sem Auspícios 9 ou equivalente vê a identidade artificial. O rosto do personagem, aura, Natureza, Comportamento, mesmo os pensamentos e Qualidades e Defeitos psicológicos todos parecem ser os do personagem selecionado e criado pelo personagem.

A única maneira de romper esse disfarce, que não Auspícios 9, é notar qualquer discrepância entre a identidade assumida e as habilidades que logicamente devem possuir. Por exemplo, um personagem sem pontos em Medicina deve encontrar dificuldades em se passar por um neurocirurgião, ao criar tal identidade. O Narrador deve fazer um teste secreto de Percepção + Prontidão (dificuldade 9) para cada personagem capaz de detectar um deslize cometido pelo impostor.

Tenebrosidade

O poder assinado pelos Lasombra, Tenebrosidade concede ao vampiro o poder sobre a escuridão em si. A natureza da escuridão invocada por Tenebrosidade é um assunto de intenso debate entre os vampiros. Alguns acreditam que seja apenas sombras, enquanto outros acham que o poder dá o controle sobre as coisas da alma do vampiro, permitindo-os moldá-la em algo tangível.

Independentemente disso, os efeitos da Tenebrosidade são assustadores, conforme ondas de escuridão turva saem do Cainita, envolvendo aqueles em seu caminho como uma onda infernal. Como Tenebrosidade é conhecido principalmente como uma Disciplina do Sabá, qualquer vampiro Camarilla pego usando o poder seria melhor ter uma explicação impecável.

Nota: Os vampiros usuários de Tenebrosidade podem ver através da escuridão que controlam, apesar de outros vampiros (mesmo aqueles que também têm Tenebrosidade) não conseguirem. Terríveis contos de rivais Lasombra lutando para cegar e sufocar um ao outro com as mesmas mechas das trevas circulam entre os membros mais jovens do Clã, apesar de nenhum ancião confirmar essas alegações.

• Jogo de Sombras

Este poder concede ao vampiro o controle limitado sobre as sombras e escuridão de outro ambiente. Embora o vampiro não possa realmente "criar" a escuridão, pode sobrepor e estender sombras existentes, criando manchas de escuridão. Este poder também permite ao vampiro separar as sombras de seu corpo e até mesmo moldar e mesclar essas trevas nas sombras de coisas que não estão lá.

Uma vez que o Membro tome o controle da escuridão ou sombra, ela ganha uma tangibilidade mística enquanto estiver sob a manipulação do vampiro. Usando variedades infernais de frio e calor e saturando-a, a escuridão pode ser usada para importunar ou até mesmo sufocar vítimas. Alguns Lasombra dizem ter enforcado mortais até a morte usando suas próprias sombras.

Sistema: Este poder não requer testes, mas um ponto de sangue deve ser gasto para ativá-lo. Jogo de Sombras dura por uma cena e não requer concentração ativa. Vampiros ocultos pelas sombras ganham um dado extra em suas paradas de dados Furtividade e adiciona um para às dificuldades de ataques com armas de longo alcance usadas contra eles. Vampiros que usam a escuridão para se tornarem mais aterrorizantes adicionam um dado nas jogadas de Intimidação. Oponentes atacados por golpes das sombras e estrangulados pela escuridão subtraem um dado de todos os testes de Vigor (incluindo absorção). Mortais, fantasmas, e outras criaturas que respiram e que tenham o Vigor reduzido a zero pelas sombras estrangula-doras começam a asfixiar; vampiros perdem todos os dados adequados, mas são de outra maneira afetados. Somente um alvo ou sujeito pode ser afetado por este poder, em determinado momento, embora em um pequeno grau de ocultação é oferecido a um grupo relativamente imóvel.

A aparência pouco natural deste poder se prova extremamente desconcertante para os mortais e animais (e, a critério do narrador, membros que nunca viram isso

antes). Sempre que este poder é invocado dentro das proximidades de um mortal, o indivíduo deve fazer um teste de Coragem (dificuldade 8) ou sofrer uma penalidade de um dado em todas as paradas de dados para o restante da cena, devido ao medo das sombras monstruosas.

•• Mortalha das Trevas

O vampiro pode criar uma nuvem de escuridão. A nuvem obscurece completamente a luz e som, mesmo em certa medida. Aqueles que foram presos dentro dela (e sobreviveram) descrevem a nuvem como viscosa e enervante. Esta manifestação física dá crédito aos Lasombra que afirmam que sua escuridão é algo diferente de mera sombra.

A nuvem tenebrosa pode até se mover. Se, o vampiro criador desejar, embora isso requer concentração total.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7). Sucesso no teste gera escuridão cerca de 10 pés (três metros) de diâmetro, embora a nuvem amorfa muda constantemente e ondula, às vezes até mesmo estendendo tentáculos sombrios. Cada sucesso adicional duplica o diâmetro da nuvem (embora o vampiro pode reduzir voluntariamente a área que deseja cobrir). A nuvem pode ser invocada a uma distância de até 50 jardas / metros, embora a criar uma linha de escuridão fora do campo de visão do vampiro acrescenta dois à dificuldade do teste e requer o gasto de um ponto de sangue.

A massa de breu extingue praticamente qualquer fonte de luz que envolve (com exceção do fogo) e abafa os sons a ponto deixá-los ininteligíveis. Quem estiver dentro da nuvem perde todos os sentidos da visão e sente-se como se tivesse sido mergulhado no piche. O som também se deforma e distorce dentro da nuvem, o que torna quase impossível realizar qualquer coisa (+2 dificuldade, como por luta às cegas na p. 274). Mesmo aqueles possuidores de Sentidos Aguçados, Olhos da Besta, A Língua da Serpente, e poderes similares sofrem a pena da cegueira devido à escuridão não natural. Além disso, ao ser cercado pela Mortalha das Trevas reduz as jogadas baseadas no Vigor em dois dados, conforme a escuridão sufoca e sacode a vítima. Este efeito não é cumulativo como Jogo de Sombras, embora as vítimas asfixiem como em Jogo de Sombras, se eles chegarem a 0 de Vigor, mais de um mortal infeliz foi "afogado" na escuridão.

Mortais e animais cercados pela Mortalha das Trevas devem fazer teste de Coragem com em Jogo de Sombras, acima, ou entrar em pânico e fugir.

••• Braços do Abismo

Ao refinar o controle sobre a escuridão, os Membros podem criar tentáculos que emergem de remendos de escuridão. Estes tentáculos podem agarrar, conter ou apertar inimigos.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e faz um simples teste de Manipulação (nunca estendido) + Ocultismo (dificuldade 7), cada sucesso permite a criação de um único tentáculo. Cada tentáculo é de seis pés (dois metros) de comprimento e possui níveis de força e destreza iguais à Característica Tenebrosidade do vampiro invocador — pontos de Potência e Rapidez são adicionados a essas classificações de Força e Destreza, respectivamente. Se o vampiro desejar, ele pode usar um ponto de sangue tanto para aumentar a Força e Destreza de um único tentáculo em um ponto ou aumentar seu comprimento em mais seis pés ou dois metros. Cada tentáculo tem quatro níveis de vitalidade, é afetado pelo fogo e luz solar como se fosse um vampiro, e absorve dano por contusão e letal usando o Vigor + Fortitude do vampiro. Dano agravado não pode ser absorvido.

Os tentáculos podem contrair inimigos, infligindo (Força +1) dano letal por turno. Quebrando o alcance de um tentáculo exige que a vítima ganhe no teste de Força resistido contra o tentáculo (dificuldade 6 para cada). No entanto, os tentáculos não podem ser usados para qualquer tipo de manipulação, como digitar ou conduzir.

Os tentáculos não precisam ser da mesma fonte — desde que existam vários remendos de escuridão apropriados, há fontes para os Braços do Abismo. Controlar os tentáculos não requer concentração completa; se o Membro não estiver incapacitado ou em torpor, ele pode controlar os tentáculos enquanto realiza outras ações.

•••• Metamorfose Sombria

O Cainita invoca sua escuridão interior e funde-se com ela, tornando-se um híbrido monstruoso de matéria e sombra. Seu corpo se torna mosqueado com pedaços de sombra tenebrosos e pequenos tentáculos saem de seu torso e abdômen. Apesar de ainda ser humanóide, o vampiro assume uma aparência quase demoníaca conforme a escuridão de dentro borbulha até a superfície.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue e faz um teste de Manipulação + Coragem (dificuldade 7) — vampiros de menor geração podem ter que utilizar dois turnos para fazer a transição. Uma falha indica que o vampiro não pode sofrer a Metamorfose Sombria (embora gaste os pontos de sangue). Uma falha crítica inflige dois níveis de vitalidade não absorvíveis de dano letal enquanto a escuridão devasta o corpo morto-vivo do vampiro.

Enquanto estiver sob os efeitos da Metamorfose Sombria, o vampiro possui quatro tentáculos semelhantes aos evocado através de Braços do Abismo (embora a sua Força e Destreza tenham classificação igual aos próprios atributos do vampiro, incluindo dados de Rapidez e Potência). Estes tentáculos, combinados com as faixas de escuridão sobre todo o corpo do vampiro, subtraem dois dados da parada de dados de Vigor e absorção de danos de oponentes que entram em combates físicos, pelo tempo em que o vampiro estiver em contato com a vítima. Isso não é cumulativo como outros poderes de Tenebrosidade, embora as vítimas possam asfixiar com Vigor 0, como em Jogo de Sombras. O vampiro pode fazer um ataque adicional sem penalidades usando os tentáculos (para um total de dois ataques, não um ataque adicional por tentáculo). Além disso, o vampiro pode sentir o ambiente totalmente, mesmo na escuridão completa.

Cabeça do vampiro e extremidades às vezes parecem desaparecer no nada, enquanto em outras vezes eles parecem envolto na escuridão do outro mundo. Isto, combinado com os tentáculos contorcendo se contorcendo de seu corpo, cria uma visão perturbadora. Mortais, animais e outras criaturas não acostumadas a esse tipo de exibição deve fazer rolos Coragem (dificuldade 8)ou sucumbir a um pânico que equivale a Rötschreck (embora seja inspirado pela escuridão ao invés do fogo). Muitos vampiros cultivam este aspecto diabólico, e a Metamorfose Sombria adiciona três dados à parada de dados de Intimidação do Membro que a invocou.

••••• Corpo de Sombras

Neste nível, o domínio da escuridão possuído pelo Membro é tão extenso que ele pode se transformar nela. Ao ativar este poder, o vampiro se torna um escuro pedaço de sombra em forma de ameba. Vampiros nesta forma são praticamente invulneráveis e podem deslizar através de rachaduras e fendas. Além disso, o vampiro-sombra ganha a habilidade de ver através da escuridão total.

Sistema: A transformação custa três pontos de sangue e demora três turnos para ser completada. Enquanto usar o Corpo de Sombras, o vampiro fica imune a ataques físicos (apesar de ainda sofrer dano agravado do fogo e luz do sol), mas não pode atacar. Ele pode, contudo, envolver outras pessoas, afetando-as da mesma forma que a Mortalha das Trevas, acima, e usar Disciplina mentais. Vampiros usando o Corpo de Sombras podem até mesmo deslizar parede acima, através de telhados ou

escuridão para cima — eles não têm massa e portanto não são afetados pela gravidade. A dificuldade dos testes de Rötschreck contra fogo e luz do sol aumenta em dois para vampiros nesta forma, pois a luz é ainda mais dolorosa para seus corpos sombrios.

Mortais (e outros seres não acostumados a tais exposições), que testemunharem o vampiro transformar na sombra profana devem testar Coragem (dificuldade 8), a fim de evitar o terror debilitante descrito em Metamorfose Sombria.

••••• • Escuridão Interior

Este poder permite ao Cainita acordar a escuridão contida em sua alma negra. Esta sombra enorme e turbulenta vomitada pelo vampiro, apesar de alguns rumores de que alguns vampiros apenas cortam-se e deixam escuridão escorrer de suas veias. A nuvem de sombra encobre o alvo, queimando-o com um frio que provoca cicatrizes na alma e drena seu sangue em torrentes.

Sistema: O jogador faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) e gasta um ponto de sangue. A sombra resultante envolve o alvo e, apesar de não prejudicar fisicamente a vítima, pode deixá-lo aterrorizado. Indivíduos que observam a Escuridão Interior, seja como alvos ou espectadores, podem sofrer de terror descrito em Metamorfose Sombria, a menos que já estejam familiarizados com os poderes do vampiro.

Indivíduos tocados pela a Escuridão Interior perdem um ponto de sangue por turno, embora os alvos possam resistir a esse efeito obtendo sucesso em um teste de Vigor (dificuldade 6), cada vez que o alvo permanecer em contato com a nuvem.

O Cainita invocando a Escuridão Interior dedica toda a sua atenção na manutenção da nuvem. Se o vampiro é atacado, a escuridão retorna imediatamente para ele através de qualquer orifício que a originou. O Cainita pode convocar a escuridão de volta a qualquer momento, ganhando um número de pontos de sangue igual à metade do número que a sombra desviou de suas vítimas (arredondar). Tomar sangue de outro dessa forma é semelhante à beber de vampiros, podendo resultar em laços de sangue. Além disso, a Escuridão Interior pode tomar sangue de apenas um indivíduo por vez, embora possa estar em contato com muitos.

••••• • Travessia das Sombras

O vampiro tem um controle tão amplo sobre as trevas que pode se transformar nela por um curto período de tempo e reaparecer a partir de outra sombra em uma distância relativamente pequena. Ele pode usar Travessia das Sombras para atravessar paredes, pisos e até mesmo barreiras místicas. O cainita simplesmente "entra" em uma sombra e emerge em outra a uma pequena distância. (ou ao lado da barreira, se não houver nenhuma sombra no outro lado).

Sistema: O jogador testa Destreza + Ocultismo, em um teste bem sucedido, o personagem pode surgir a partir de outra sombra não mais de 50 pés (ou 15 metros) de distância. Uma falha no teste significa simplesmente que o personagem não pode percorrer o reino-das-sombras, enquanto uma falha crítica significa o personagem ficou preso entre as sombras (uma boa oportunidade para Narradores diabólicos). Puxar um outro indivíduo através da sombra exige um teste de Força + Ocultismo, com consequências semelhantes para falha.

••••• •• Sombra Escrava

O controle do vampiro sobre a escuridão avançou a tal ponto que pode conceder a ele um grau limitado de senciência. Ao animar sua própria sombra ou a de outro, o Cainita pode realmente "livrar" a sombra projetada pela luz. Enquanto este poder está ativo, o sujeito não projeta sombra, pois ela o deixou para obedecer os comandos do vampiro.

Este poder pode enervar mortais e até mesmo alguns vampiros inexperientes. Ao vampiro comandar a sombra do indivíduo com Tenebrosidade; alguns vampiros relatam ter visto mortais literalmente morrerem de medo, ao ver suas sombras saltarem para os insultar ou ameaçar.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Se o jogador for bem sucedido, a sombra adquire uma hora de liberdade profana para cada sucesso (mas ela desaparece ao nascer do sol, não importa quantos sucessos o vampiro tenha conseguido). A Sombra Escrava tem Atributos e Habilidades iguais às do corpo que a originou; mas ela não fala. Nem pensa muito, logo, as Características Mentais e Sociais não fazem muita diferença, com exceção do raciocínio. Além disso, a Sombra Escrava tem um nível de tenebrosidade igual à metade do nível do vampiro que a animou (arredondado para baixo). Mortais e vampiros não familiarizados com Tenebrosidade devem fazer um teste de Coragem ao testemunhar isso, como por Jogo de Sombras.

A sombra pode se separar de seu dono e se afastar até 50 pés ou 15 metros de distância, rastejando através de frestas ou deslizando pelas paredes. Ela pode atacar e ser atacada, embora cause e sofra somente a metade do dano (novamente, arredondado para baixo). Entretanto, o fogo e os ataques sobrenaturais (como presas de vampiros, poderes místicos, etc.) infligem dano total. Se a Sombra Escrava for destruída, seu dono perde metade de sua força de vontade e terá de ser bem sucedido em um teste (dificuldade 9) para evitar o Rötschreck.

••••• ••• Cárcere

Com a criação de uma "câmara" de pura escuridão, o Cainita pode prender ou sufocar seus inimigos. Não existe ar nesta armadilha de sombras, e os mortais sufocam dentro de seu vazio arrepiante. Mesmo vampiros têm pouco recurso, uma vez preso — eles ficam apenas ao capricho de seu captor. O Cárcere aparece como uma mancha densa de sombra, não afetada pela luz ambiente ao seu redor.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de sangue, mas nenhum teste é necessário para criar o Cárcere. Para criar o Cárcere realmente em torno de alguém necessário um teste contestado de Raciocínio + Roubo contra a Destreza + Ocultismo do alvo (dificuldade 7 para ambos os testes). Mortais sufocam dentro de um número de minutos iguais ao seu Vigor (embora o Lasombra possa optar por deixar as suas cabeças expostas ou prender uma certa quantidade de ar também), enquanto os vampiros são simplesmente suspensos e impotentes na escuridão, não podem usar Disciplinas ou tomar outras ações. O Cárcere desaparece instantaneamente quando tocado pela luz solar — o que já deixou mais de um vampiro exposto aos raios implacáveis do sol — ou quando o vampiro escolhe fazê-lo. Um vampiro pode manter apenas um Cárcere de cada vez (que pode conter apenas um alvo de cada vez), o que leva alguns filósofos Cainitas à argumentar que é uma prisão criada a partir da alma do vampiro.

••••• •••• Âmbito de Ahriman

Este poder permite que o vampiro convoque uma escuridão tão opressiva que extingue a luz da vida — ou não-vida — de qualquer vítima presa dentro dela. Âmbito de Ahriman cria um vazio com 50 pés (ou 15 metros) de raio que flui da mão do Cainita e arrasta consigo os corpos das pessoas que reclama quando desaparece. A escuridão esmagadora destrói amigos e inimigos, tragando qualquer infeliz que esteja dentro de sua circunferência.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de Força de Vontade e se concentra em três turnos. Durante este tempo, as ondas negrume saem da mão do personagem, crescendo para preencher a área. No final do terceiro turno, o jogador testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade 6). Todos na área da escuridão sofrerão muitos danos na vitalidade e danos (agravado, se as vítimas forem vampiros) definitivos - seis sucessos produzem seis níveis de dano, e não seis dados de danos. Após Âmbito de Ahriman conferir seu dano, entra em colapso, levando consigo os corpos de qualquer um que tenha perecido quando em contato com a sombra terrível.

Potência

Os vampiros dotados desta Disciplina possuem uma força sobrenatural. A Potência permite que os vampiros pulem distâncias tremendas, ergam pesos volumosos e golpeiem oponentes com uma força apavorante. Até mesmo os níveis mais baixos deste poder dotam o Membro com um poder físico além dos limites mortais. Imortais mais poderosos são conhecidos por pularem tão longe que parecem estar voando, arremessar carros como latas de refrigerante e golpearem através do concreto como se estivessem socando papelão. Enquanto as Disciplinas mentais inspiram temor, a efetividade bruta da Potência é formidável por si só.

O Lasombra Brujah, Giovanni, e Nosferatu são naturalmente dotados com esta Disciplina, mesmo assim membros de outros Clãs, muitas vezes marcam um ponto para encontrar alguém que possa ensinar-lhes o incrível poder da Potência.

Sistema: Cada ponto que o vampiro tem em potência adiciona um dado para todas as jogadas relacionadas a força. Além disso, o jogador pode gastar um ponto de sangue e transformar os dados de Potência para uma quantidade igual de sucessos automáticos para todas jogadas relacionadas a força até o final do turno. No combate de armas brancas e briga, os sucessos de Potência (tanto de dados ou automáticos) são aplicados nos resultados das jogadas de dano.

Potência 6+

Embora carne e sangue tenha seus limites, os tendões e a vitae dos mortos-vivos têm uma amplitude um pouco maior quando se trata de proezas físicas. Alguns Vampiros que são descendentes próximos de Caim são capazes de realizar manobras de força que deixam perplexos até mesmo outros vampiros. O controle sobre a Potência, um produto do sangue e da vontade assim como dos músculos e ossos, concede ao vampiro a habilidade de fazer muito mais do que simplesmente levantar pesos cada vez mais pesados — se o vampiro estiver disposto a aprender caminhos alternativos.

Os Poderes avançados de Potência podem ser adquiridos da mesma forma como os poderes avançados de Rapidez e Fortitude: Um personagem pode optar por aprender um poder alternativo, em vez de avançar ao longo da progressão normal da Disciplina, e mais tarde pode voltar e re-comprar o que perdeu.

••••• • Impressão

Um vampiro com amplo conhecimento de Potência pode apertar muito, muito forte. Por uma questão de fato, pode apertar (ou de imprensar, ou empurrar) tão forte que pode deixar uma impressão de seus dedos ou da mão em qualquer superfície dura incluindo até aço sólido. A

utilização de Impressão pode simplesmente servir como uma ameaça, ou pode ser usada, por exemplo, encravar apoios em superfícies perpendiculares afim de escalá-las.

Sistema: Impressão requer um ponto de sangue para ativar. O poder permanece ativo durante uma cena. A profundidade da impressão criada pelo vampiro com Impressão é deixada a critério do Narrador — as decisões devem levar em conta quanta força o vampiro pode dispor, a resistência do material e sua espessura. Se o objeto em questão for fino o suficiente, a critério do Narrador, o vampiro pode simplesmente ser capaz de atravessá-lo (no caso de uma parede) ou rasgá-lo (no caso de uma haste ou tubo).

••••• •• Golpe da Terra

De acordo com alguns especialistas, Potência é simplesmente a arte de bater em algo muito forte. Mas o que fazer quando seu alvo está muito longe para acertá-lo diretamente? A resposta é, se você for suficientemente talentoso com a Disciplina, para empregar Golpe da Terra. Em seu nível mais simples, Golpe da Terra é a capacidade de atingir o solo no ponto A, e, posteriormente, ter a força do golpe emergindo do solo no ponto B.

Sistema: O uso de Golpe da Terra requer o gasto de dois pontos de sangue, bem como um teste normal de Briga + Destreza. O vampiros soca ou carimba o chão com o pé, e, se o ataque for um sucesso, a força do golpe emerge do solo como um gêiser de pedra e terra diretamente abaixo do alvo. O ataque pode ser evitado com +2 na dificuldade.

O alcance do Golpe da Terra é de 10 pés ou três metros para cada nível de Potência que o vampiro tem, até o limite de visibilidade. Uma falha na jogada de ataque significa que gêiser errante fica susceptível de explodir em qualquer lugar dentro do alcance; uma falha crítica significa que o vampiro pulveriza o chão debaixo dele e pode enterrar-se no processo.

••••• ••• Chicotear

É um truísmo dizer que "os grandes sempre fazem parecer fácil." No caso de Chicotear, deixa de ser um truísmo e torna-se verdade literal. Com este poder, um mestre de Potência pode fazer do menor gesto — uma onda, um estalar de dedos, o arremesso de uma bola — e desencadear o impacto pleno devastador de um ataque mortal. O ataque pode chegar sem aviso, limitando a capacidade do alvo para evitar ou antecipar, o que torna Chicotear uma das aplicações mais temidas de Potência.

Sistema: Chicotear custa um ponto de sangue, e requer um teste de Destreza + Briga (dificuldade 6). O vampiro também deve fazer algum tipo de gesto ao dirigir o golpe. Que tipo de gesto é de escolha do jogador - qualquer coisa, desde um estalar de dedos para um beijo soprado já funcionou no passado.

O alcance de Chicotear é igual ao limite de percepção do Membro e o golpe atinge e causa dano da mesma forma que um ataque normal (incluindo todos os bônus).

Presença

Presença é a Disciplina de manipulação emocional. Vampiros com este poder podem inspirar fervor passional ou terror irracional em mortais e também em vampiros. Além disso, ao contrário da maioria das Disciplinas, alguns dos poderes de Presença podem ser usados em multidões inteiras de uma vez. Presença pode transcender raça, religião, gênero, classe, e (mais importante) a natureza sobrenatural. Como tal, este poder sutil é uma das Disciplinas mais úteis que um vampiro pode possuir.

Qualquer pessoa pode resistir a Presença por uma cena gastando um ponto de Força de Vontade e ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 8), mas o indivíduo afetado deve continuar gastando pontos até que não esteja mais na presença do vampiro (ou, no caso de Invocação , até que o efeito desapareça). Vampiros três ou mais Gerações mais baixas do que o portador precisam apenas gastar um único ponto Força de Vontade para ignorar a Presença por uma noite inteira e não precisa testar Força de Vontade para fazê-lo.

A maior desvantagem da Presença é que ela só controla as emoções. Isso faz com que as pessoas tenham uma certa inclinação favorável ao vampiro, mas não permite que ele as controle diretamente. Apesar das pessoas considerarem fortemente as ordens declaradas pelo vampiro, suas mentes ainda são suas. Ordens suicidas ou ridículas não soam mais sensatas só porque a pessoa que as dá é fascinante. Mesmo assim, uma eloquência inspiradora ou riquezas consideráveis usadas em conjunto com esta Disciplina podem fazer com que o vampiro impulsione outras pessoas em direção do caminho desejado.

Os Clãs Brujah, Seguidores de Set, Toreador e Ventrue são todos adeptos desta disciplina. Os Ventrue são indiscutivelmente o mais habilidosos em sua aplicação, no entanto, devido a sua capacidade de usar Presença e Dominação em uma combinação eficiente.

• Fascínio

As pessoas próximas ao vampiro de repente sentem vontade de se aproximar ainda mais e se tornam bastante receptivos ao seu ponto de vista. O Fascínio é

extremamente eficiente na comunicação em massa. Pouco importa o que é dito — o coração dos afetados se volta em direção à opinião do vampiro. Os mais fracos querem concordar com ele; e mesmo se os de maior força de vontade resistirem, eles rapidamente se encontram em uma minoria. O Fascínio pode transformar uma arriscada deliberação em uma resolução certa a favor do vampiro antes mesmo do seu oponente saber que a maré virou.

Não importa a intensidade desta atração, mesmo os mais afetados não perdem o seu senso de auto-preservação. O perigo quebra a fascinação, assim como deixar a área do efeito. Contudo, as pessoas afetadas pelo Fascínio se lembrarão de como se sentiram na presença do vampiro. Isso deve influenciar a reação das vítimas, caso elas voltem a encontrar o vampiro.

Sistema: O jogador testa Carisma + Performance (dificuldade 7). O número de sucessos determina o número de pessoas afetadas, segundo o quadro abaixo. Se existirem mais pessoas presentes do que o número de pessoas que o personagem pode influenciar, o Fascínio afetará primeiramente as pessoas com menores pontuações de Força de Vontade. O poder permanece em efeito pelo resto da cena ou até que o personagem deseje cancelá-lo.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Uma pessoa
2 sucessos	Duas pessoas
3 sucessos	Seis pessoas
4 sucessos	20 pessoas
5 sucessos	Todas as pessoas próximas ao vampiro (um auditório, uma multidão).

As pessoas afetadas podem usar pontos de Força de Vontade para superar os efeitos, mas a maioria tem que continuar gastando Força de Vontade durante todos os turnos até deixar a presença do vampiro. Tão logo um indivíduo use pontos de Força de Vontade igual ao número de sucessos obtidos, ele espanta o Fascínio completamente e permanece sem ser afetado pelo restante da cena.

•• Olhar Aterrorizante

Apesar de todos os vampiros terem o poder de aterrorizar as pessoas ao revelar fisicamente suas naturezas vampíricas — exibindo suas garras e dentes, observando com malevolência, rosnando alto tom e ameaçadoramente — este poder concentra estes elementos em um nível loucamente apavorante. O Olhar Aterrorizante gera um terror insuportável em suas vítimas, estupefazendo-as em loucura, imobilidade ou fuga. Até mesmo os indivíduos mais robustos fogem do horrível olhar do vampiro.

Sistema: O jogador testa Carisma + Intimidação (dificuldade igual ao Raciocínio + Coragem da vítima).

Um sucesso indica que a vítima foi acovardada, enquanto que uma falha significa que o alvo está surpreso pelo olhar, mas não apavorado. Três ou mais sucessos indicam que a vítima foge com um medo miserável; e as vítimas que não têm para onde fugir, escalam as paredes, esperando cavar um caminho ao invés de enfrentar o vampiro. Além disso, cada sucesso subtrai um dado da parada de dados da vítima no próximo turno.

O personagem pode tentar usar o Olhar Aterrorizante uma vez a cada turno, embora também possa usá-lo como uma ação prolongada, adicionando seus sucessos a fim de subjugar totalmente sua vítima. Uma vez que o alvo perca todos os dados de sua parada de dados, ele estará tão abalado e apavorado que se enrolará no chão e começará a soluçar. Uma falha durante a ação prolongada indica que a tentativa falhou. O personagem perde todos os sucessos acumulados e pode começar novamente no próximo turno e a vítima pode agir normalmente.

Uma falha crítica em qualquer momento significa que o alvo não está nem um pouco impressionado — e talvez ache as excentricidades do vampiro engraçadas — e fica, pelo resto da história, imune à futuras tentativas do uso da Presença feitas pelo personagem.

••• Transe

Este poder influencia a emoção de outras pessoas, fazendo delas seus servos. Devido ao que estes indivíduos vêem como verdade e devoção duradoura, eles atendem a todos os desejos do vampiro. Como que isso é feito por livre vontade e amor (embora seja uma perversão dos mesmos) e não através do estupro da vontade do alvo, estes servos mantém sua criatividade e individualidade.

Apesar destes lacaios obedientes serem mais agradáveis e vivos do que os escravos mentais criados pela Dominação, eles de certa forma também são imprevisíveis. Além disso, devido ao Transe ter uma duração temporária, lidar com um servo problemático pode ser difícil. Um Membro sábio ou se descarta de suas vítimas encantadas uma vez que tenha utilizado delas ou as liga mais profundamente com laços de sangue. (que se tornam muito mais fáceis contra uma vítima que se dispõe a servir).

Sistema: O jogador testa Aparência + Empatia (dificuldade igual à pontuação permanente de Força de Vontade do alvo); o número de sucessos determina por quanto tempo o alvo fica em transe (veja no quadro abaixo). O Narrador pode querer fazer esta jogada, já que o personagem nunca está certo de quão forte é o seu controle sobre a vítima. O personagem pode tentar fazer com que o alvo fique sob sua influência, mas só pode fazê-lo depois que o Transe original for rompido. A tentativa de usar este poder sobre um alvo que já está sob o efeito do Transe não surge efeito.

Sucessos	Resultado
Falha crítica	O alvo não pode ser hipnotizado pelo resto da estória.
Falha	O alvo não pode ser hipnotizado pelo resto da noite.
1 sucesso	Uma hora
2 sucessos	Um dia
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Um ano

•••• Convocação

Este poder impressionante permite que o vampiro convoque a presença de qualquer pessoa que ele já tenha conhecido. Este chamado pode ser dado a qualquer um, mortal ou sobrenatural, através de qualquer distância dentro do mundo físico. O alvo do chamado vem o mais rápido possível, possivelmente sem nem ao menos saber o porquê. Ele intuitivamente sabe como encontrar o convocador — mesmo se o vampiro se mudar para um novo local, o alvo redireciona o seu curso tão logo seja possível. Afinal, ele está se dirigindo para o próprio vampiro e não para um lugar predeterminado.

Apesar deste poder permitir que o vampiro convoque alguém a uma distância estonteante, ele é mais útil quando se refere a alvos próximos. Mesmo que a pessoa desejada tome o próximo vôo, ir de Kioto até Milwaukee pode muito bem tomar muito mais tempo do que o vampiro dispõe. Obviamente, os recursos financeiros de uma pessoa são um fator; se ela não tiver dinheiro para viajar rapidamente, ela levará muito mais tempo para chegar ao seu destino.

O pensamento principal do alvo é chegar até o vampiro, mas ele não irá se descuidar do seu próprio bem estar. Isso não é tão importante se ele só precisa atravessar um aposento, a não ser que ele tenha que passar por uma gangue de punks armados para fazê-lo. O indivíduo mantém seus instintos de sobrevivência e apesar de não fugir de uma violência física para alcançar o vampiro, ele não se submeterá a situações suicidas.

O chamado se dissipa ao amanhecer. A não ser que o alvo seja treinado para continuar atrás do vampiro depois do primeiro chamado, o imortal precisa chamá-lo toda noite até que o alvo chegue. Mesmo assim, pelo tempo que o vampiro continuar disposto e capaz, chegará a noite em que ele finalmente saudará seu alvo contanto que nada aconteça com ele no caminho, é claro.

Sistema: O jogador testa Carisma + Lábia. A dificuldade padrão é 5; que pode aumentar para 7 se o alvo for

virtualmente um desconhecido. Se o alvo chegou a usar sua Presença sobre a vítima com sucesso no passado, a dificuldade chega a 4 — contudo, se a Presença falhou anteriormente, a dificuldade será de 8.

O numero de sucessos indica a velocidade da resposta:

Sucessos	Resultado
Falha crítica	O alvo não poderá ser convocado pelo vampiro até o final da estória.
Falha	O alvo não poderá ser convocado pelo vampiro até o final da noite.
1 sucesso	O alvo se dirige lenta e hesitantemente.
2 sucessos	O alvo se dirige relutantemente e é facilmente obstruído por obstáculos.
3 sucessos	O alvo se dirige com uma velocidade razoável.
4 sucessos	O alvo se dirige com pressa, superando todos os obstáculos colocados em seu caminho.
5 sucessos	O alvo corre para o vampiro, fazendo de tudo para alcançar seu destino.

••••• Majestade

Neste estágio, o vampiro pode aumentar seu aspecto sobrenatural em mil vezes. A atração se torna paralizante de tão bela; o rude se torna horrivelmente demoníaco. A Majestade inspira um respeito universal, devoção, medo — ou todas estas emoções ao mesmo tempo — sobre aqueles que estão próximos ao vampiro. O fraco briga para obede-cer todos os seus caprichos e até mesmo os mais corajosos descobrem que é praticamente impossível negá-lo.

As pessoas afetadas acham o vampiro tão formidável que não se atreveriam a deixá-lo desgostoso. Levantar a voz contra ele é difícil; levantar uma mão contra ele é inconcebível. Os poucos que conseguem abalar a poderosa mística do vampiro o suficiente para se opor a ele são calados pelos muitos que estão sob a influência antes mesmo que o imortal precise responder.

Sob a influência da Majestade, corações desmoronam, poderes cambaleiam e o audaz treme. Membros mais sábios usam este poder com cautela tanto contra mortais quanto imortais. Apesar da Majestade poder acovardar políticos influentes e primogênitos veneráveis, o vampiro precisa tomar cuidado para que ao fazer isso ele não inspire outros a persegui-lo mais tarde. Afinal, um dignatário que é facilmente dobrado na frente de outros, perde rapidamente sua utilidade, enquanto um Membro humilhado tem séculos para planejar sua vingança.

Sistema: Nenhum teste é necessário da parte do vampiro, mas ele precisa usar um ponto de Força de Vontade. Um alvo tem que testar sua Coragem (dificuldade igual a Carisma + Intimidação do vampiro, até um máximo de 10) se desejar ser rude ou simplesmente contrariar o vampiro. Um sucesso permite que o vampiro aja normalmente durante aquele momento, apesar de sentir o peso do desgosto do vampiro esmagando-o. Um alvo que falhe no teste aborta sua ação e pode chegar ao absurdo de se humilhar perante o vampiro, não importa quem esteja olhando. Os efeitos da Majestade duram por uma cena.

••••• • Amor

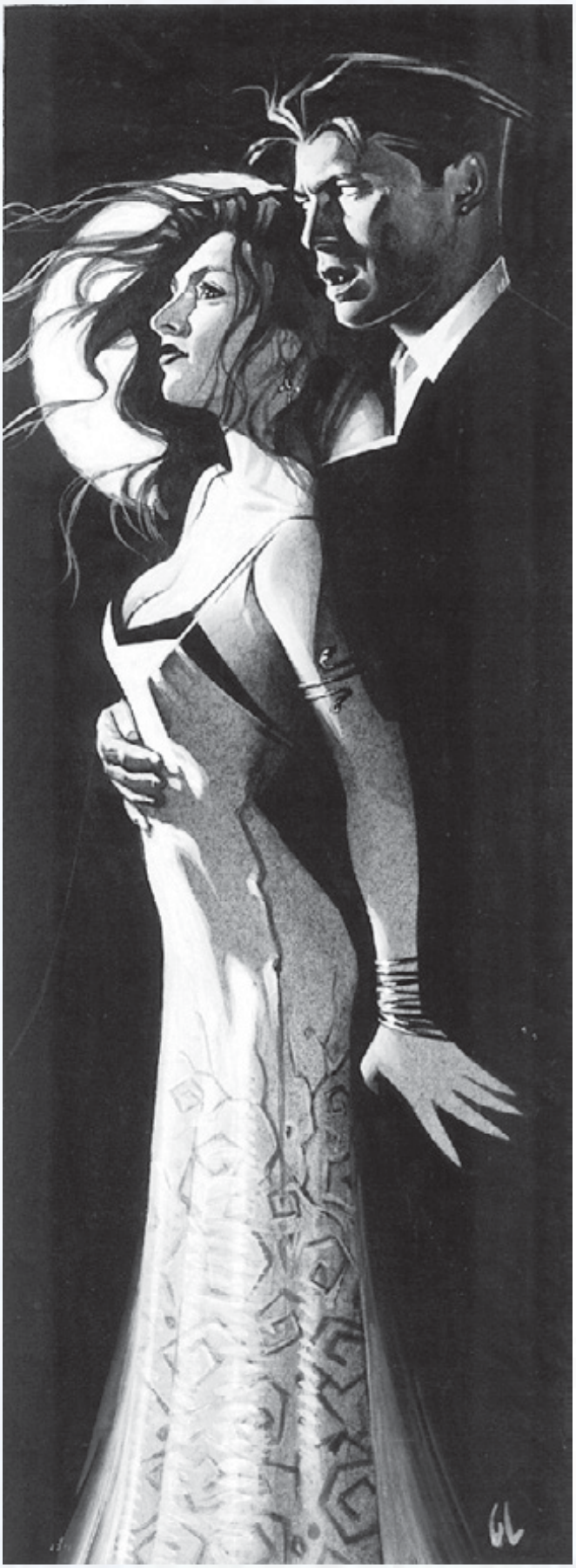
O laço de sangue é uma das ferramentas mais poderosas no inventário de um ancião. No entanto, mais e mais crias estão cientes de como evitar ser obrigado, portanto, alternativas são necessárias. O poder de Presença chamado Amor é uma dessas alternativas, pois simula os efeitos do laço de sangue sem nenhum dos efeitos colaterais desorganizados. Apesar de não ser tão seguro como método de controle como um laço de sangue verdadeiro, nem tão duradouro, Amor ainda é um meio de comando extremamente potente.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Carisma + Lábia (dificuldade igual aos pontos de Força de Vontade atuais do alvo). Sucesso no teste indica que a vítima se sente tão ligada ao personagem, como se estabelecesse um laço de sangue com ele. Cada sucesso também reduz parada de dados da vítima em um dado para quaisquer testes sociais a serem feitos contra o personagem. Uma falha crítica faz com que o alvo fique imune a todos os poderes de Presença do personagem pelo resto da noite. Este poder dura por uma cena e pode ser aplicado na mesma vítima durante várias cenas na mesma noite.

••••• • Olhar Paralisante

Alguns anciões afiaram a sua mestria de Olhar Aterrorizante, a tal ponto que eles são capazes de paralisar com um olhar. O nome do poder é algo como um equívoco, pois vítimas deste poder não são precisamente paralisadas no sentido físico, mas sim congeladas de puro terror.

Sistema: O personagem deve fazer contato visual (p. 152) com sua vítima. O jogador então testa Manipulação + Intimidação (dificuldade igual aos pontos de Força de Vontade atuais do alvo). Sucesso torna a vítima tão aterrorizada que cai em pranto, estado catatônico, incapaz de tomar quaisquer medidas, exceto se colocar em posição



fetal e balbuciar incoerentemente. A condição dura por um período de tempo determinado pelo número de sucessos. Se a vida da vítima está diretamente ameaçada (nascer do sol, ataque iminente, etc), o pobre pode tentar romper a paralisia com um teste de Coragem (dificuldade igual a Intimidação + 3 do personagem). Um sucesso termina a paralisia. Uma falha crítica a vítima é enviada a um estado contínuo de Rötschreck durante o resto da noite.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Três turnos
2 sucessos	Cinco minutos
3 sucessos	Restante da cena
4 sucessos	Uma hora
5 sucessos	Resto da noite
6+ sucessos	Uma semana (ou mais, a critério do Narrador)

••••• • Centelha de Fúria

Um vampiro que possua este poder pode encurtar os ânimos e trazer velhos ressentimentos e irritações ao ponto de ebulição, com um mínimo de esforço. Centelha de Fúria causa e divergências lutas, e pode até mesmo conduzir outros vampiros ao frenesi.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Manipulação + Lábia (dificuldade 8). O número de pessoas afetadas é determinada pelo número de sucessos obtidos. Se este poder é usado em uma multidão, os afetados são as pessoas com maior proximidade do personagem. Um vampiro afetado por este poder deve gastar um ponto de Força de Vontade ou testar Autocontrole/Instinto (dificuldade igual à Manipulação + Lábia do personagem), uma falha envia o alvo em um frenesi. Uma falha crítica pelo vampiro usando Centelha da Fúria conduz o personagem invocador em frenesi imediato.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Duas pessoas
2 sucessos	Quatro pessoas
3 sucessos	Oito pessoas
4 sucessos	20 pessoas
5 sucessos	Todas as pessoas próximas do personagem

••••• •• Cooperação

Qualquer ancião sabe que vampiros são seres muito difíceis de serem forçados a trabalhar em equipe. Convivência pacífica não é um princípio comum da sociedade vampírica. Com isso em mente, este poder pode ser usado para cutucar aqueles afetados por ela em um espírito de camaradagem frágil. Alguns Ventrue cínicos (ou realistas) dizem que a maestria de seu Clã deste poder de Presença é a única razão para que qualquer coisa seja sempre realizada em conclaves Camarilla. Os membros do Clã que expressam esta opinião muito descaradamente normalmente recebem inúmeras chances de provar o nível de efetividade da Cooperação.

Sistema: Para invocar a Cooperação, o jogador gasta um ponto de sangue e testa Carisma + Liderança (dificuldade 8). O número de pessoas afetadas é determinada pelo número de sucessos que o jogador obtêm. Cooperação dura para o resto da cena em que é convocada, embora os usuários particularmente fortes de Presença podem criar sentimentos mais duradouros de não-agressão (a critério do Narrador), gastando Força de Vontade. Enquanto este poder está em vigor, todos aqueles sob sua influência são mais favoráveis a um outro e estão mais dispostos a estender a confiança ou fazer planos de cooperação.

Para a maior parte, os jogadores devem simplesmente interpretar efeitos de cooperação, mas há algumas ramificações concretas para o uso do poder. Por exemplo, Autocontrole/Instinto dificuldades para resistir ao frenesi em resposta a insultos de dentro do grupo-alvo são diminuídos por três, e alguns Defeitos sociais podem ter seus impactos reduzidos durante o funcionamento da Cooperação.

Sucessos	Resultados
1 sucesso	Duas pessoas
2 sucessos	Quatro pessoas
3 sucessos	Oito pessoas
4 sucessos	20 pessoas
5 sucessos	Todas as pessoas próximas do personagem

••••• ••• Ordem Blindada

Qualquer pessoa pode normalmente resistir aos poderes de Presença por um breve tempo através de um esforço de vontade. Alguns Toreador e Ventrue anciões desenvolve-ram tal força de personalidade que os seus poderes de Presença não podem ser resistidos sem esforços verdadeiramente heróicos.

Sistema: Este poder está sempre em vigor, uma vez que foi aprendido. Um mortal não pode gastar Força de Vontade para resistir a presença do personagem (para fins deste poder, a definição de "mortal" não inclui os seres humanos sobrenaturalmente ativos, tais como fantasmas ou aqueles que possuem fé verdadeira). Um ser sobrenatural deve testar Força de Vontade (dificuldade a Força de Vontade + 2 do personagem; dificuldades acima de 10 significa que o teste não pode ser feito) na primeira vez que tenta gastar um ponto de Força de Vontade para superar a Presença do personagem. Depois disso, pelo restante da cena, eles podem usar uma quantidade de pontos de Força de Vontade igual ao número de sucessos obtidos. Uma falha crítica dobra, pelo restante da noite, a parada de dados de Presença do personagem contra a infeliz vítima.

••••• •••• Pulso da Cidade

Um vampiro que tem desenvolvido a sua Presença a este grau aterrorizante pode controlar o clima emocional de toda a região ao seu redor, até o tamanho de uma cidade grande. Este poder esta sempre em vigor em um nível baixo, sintonizando os que habitam na área para o clima do Membro, mas também pode ser usado para projetar uma emoção específica na mente de cada ser na área. Pulso da Cidade afeta moradores muito mais fortemente do que os turistas, e também tem um impacto significativo sobre as pessoas que possam estar em outro lugar no momento, mas que ainda têm fortes laços com a cidade afetada.

Sistema: O personagem deve estar presente na cidade em questão, e ter pelo menos um conhecimento casual, pessoal de suas ruas e composição (mapas não vão ajudar). O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Carisma + Manha (dificuldade 9, apesar de especializações ou sanções do Narrador podem diminuir esta dificuldade se o personagem está intimamente familiarizado com uma determinada cidade). O número de sucessos indica como residentes mortais locais são afetados pela emoção particular que é transmitido pelo personagem; visitantes com qualquer vínculo com a área e seres sobrenaturais são afetados por um período inferior a um passo do sucesso. O personagem pode escolher terminar este efeito a qualquer momento, antes que expire.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Um minuto
2 sucessos	10 minutos
3 sucessos	Uma hora
4 sucessos	Um dia
5 sucessos	Uma semana

Pulso da Cidade pode ser usado por um personagem em torpor.

Metamorfose

Esta Disciplina permite que o vampiro manipule sua forma física. Alguns Membros vêem este poder como uma conexão aguçada com o mundo natural, enquanto outros o vêem como uma ampliação da marca de Caim. Qualquer que seja sua base, os vampiros que desenvolvem esta Disciplina podem criar garras bestiais, assumir a forma de lobos e morcegos, transformar-se em névoa ou se fundirem com a terra.

Normalmente, os vampiros podem usar outras Disciplinas enquanto transformados — Membros em forma de lobo ainda podem ler auras e se comunicar com outros animais. Contudo, existem algumas situações onde o Narrador pode decidir que certa Disciplina não pode ser utilizada em situações específicas. As roupas do vampiro e seus objetos pessoais se transformam juntamente com o vampiro, (presumivelmente absorvido dentro de sua própria substância), embora a armadura não ofereça qualquer benefício enquanto transformado.

Os vampiros não podem mudar ou transformar objetos grandes ou outros seres; Metamorfose é uma expressão pessoal de poder. Um Membro que tenha sido empalado (estando sua alma presa dentro de seu corpo) não pode se transformar. No entanto, alguns vampiros acreditam que aqueles que dominam os mais altos níveis de Metamorfose pode negar essa limitação.

O Clã Gangrel é conhecido por seu domínio da Metamorfose, embora outros Membros aprenderam alguns dos segredos desta Disciplina destes Cainitas bestiais.

• Olhos da Besta

O vampiro vê perfeitamente bem na completa escuridão, não necessitando de uma fonte de luz para perceber detalhes mesmo no porão mais escuro ou caverna. A Besta do vampiro é evidente em seus olhos vermelhos, uma visão que perturbaria a maioria dos mortais.

Sistema: O personagem deve declarar seu desejo de evocar os Olhos. Nenhum teste é necessário, mas a mudança requer um turno completo para ser concluído. Embora manifestando os olhos, o personagem sofre uma dificuldade de +1 para todos os testes sociais com mortais, a menos que tome medidas para proteger os olhos (óculos de sol são a solução mais simples). (Um vampiro sem este poder que esteja imerso em total escuridão sofre as sanções de combate às cegas na p. 274.)

•• Garras da Besta

As unhas do vampiro se transformam em longas garras bestiais. Estas garras são perversamente afiadas, capazes de rasgar a carne com facilidade e até mesmo esculpir pedra e metal com pouca dificuldade. A Besta é proeminente nas garras, bem como, as torna armas temíveis contra outros imortais. Há rumores de que alguns Gangrel modificaram este poder para mudar suas presas vampíricas em malignos dentes de elefante.

Sistema: As garras crescem automaticamente em resposta ao desejo do personagem, e pode crescer a partir de ambas as mãos e pés. A transformação requer o gasto de um ponto de sangue, leva um único turno para ser concluída, e dura por uma cena.

O personagem ataca normalmente em combate, mas as garras infligem Força + 1 de dano agravado. Sobrenaturais e outros não podem, absorver normalmente este dano, apesar de tais poderes como Fortitude podem ser utilizados. Além disso, as dificuldades de todos os testes de escalada são reduzidos em dois.

••• Fusão com a Terra

Um dos poderes mais estimados dentre Metamorfose, Fusão com a Terra permite que o vampiro tornar-se um com a terra. O imortal literalmente afunda no chão nu, transmutando sua substância e se vinculando com a terra.

Apesar de ser um vampiro e poder mergulhar totalmente no chão, ele não pode se mover dentro dele. Além disso, é impossível de fundir-se com a terra através de uma outra substância. Ripas de madeira, asfalto, mesmo grama artificial impedem a eficácia da Fusão com a Terra — então, novamente, é uma questão relativamente simples para um vampiro com este nível de poder aumentar as garras e rasgar o chão o suficiente para expor o solo cru abaixo.

Ao se enterrar inteiramente no chão, o vampiro ganha proteção completa contra a luz do sol, mesmo ao ar livre. Este também é um dos métodos escolhidos pelos Membros que querem dormir por alguns séculos; estes vampiros se trancam no abrigo da terra, ganhando força e poder conforme descansam. Membros supersticiosos e paranóicos murmuram que milhares de Anciões estão dormindo dentro do chão e irão acordar na noite da Gehenna.

Enquanto estiver enterrado, o vampiro se encontra em um estado transitório entre a carne e a terra. Sua presença física existe entre o mundo físico e o reino astral. Por isso, se torna difícil perceber o vampiro, mesmo através de meios sobrenaturais. Contudo, o rompimento do solo ocupado pelo imortal, ou da sua presença no reino astral, o faz voltar imediatamente para o mundo físico (totalmente acordado), despejando terra por todos os lados conforme o corpo do vampiro desloca o solo.

Sistema: Nenhum teste é necessário, embora o personagem deva gastar um ponto de sangue. Submergir

na terra é automático e demora um turno. O personagem cai em um estado um passo acima do torpor durante este tempo, sentindo seu redor apenas remotamente. O jogador deve fazer um teste de Humanidade ou Trilha (dificuldade 6) para o personagem se despertar em resposta ao perigo, antes de seu tempo previsto.

Já que o personagem está em um estado intermediário, qualquer tentativa de localizá-lo (capturar seu cheiro, procurar por sua aura, viajar no plano astral) é feita com uma dificuldade de + 2. Indivíduos astrais não podem afetar diretamente o vampiro, encontrando uma resistência esponjosa conforme suas mãos passam sobre o vampiro. De forma similar, quem cava no mundo real encontra uma terra incrivelmente compacta, virtualmente tão densa quanto a pedra.

Tentativas de atacar o vampiro submergido de ambos os mundos, fazem com que ele volte ao seu estado físico, expelindo o solo com o qual estava ligado em um borrifo ofuscante (todos os testes baseados na Percepção são feitos com uma dificuldade de + 2 neste turno). O próprio personagem subtrai dois de sua jogada de iniciativa no primeiro turno depois de ter se restaurado, devido à desorientação de sua memória. Uma vez expelido da terra, o vampiro pode agir normalmente.

•••• Forma da Besta

Esse poder dota o vampiro com a habilidade legendária de se transformar em lobo ou morcego. Um Membro transformado desta forma é um representante do reino animal particularmente imponente. Na verdade, ele é muito superior aos animais normais, mesmo um possuído por Dominar o Espírito. Ele mantém sua própria psique e temperamento, mas ainda pode se utilizar das habilidades da forma bestial — os sentidos aguçados dos lobos e o vôo dos morcegos. Diz-se que alguns vampiros transformam-se em outros animais mais apropriados ao seu ambiente — chacais na África, cachorros selvagens indianos na Ásia e até mesmo ratos enormes em ambientes urbanos — um feito que outros Clãs que aprenderam Metamorfose não conseguiram duplicar.

Sistema: O personagem gasta um ponto de sangue para assumir a forma pretendida. A transformação requer três turnos para se completar (gastar pontos de sangue adicionais reduz o tempo da transformação por um turno por ponto gasto, a um mínimo de um). O vampiro continua em sua forma de besta até a madrugada seguinte, a menos que ele queira voltar ao normal antes.

Enquanto na forma do animal, o vampiro pode usar qualquer Disciplina que ele possui, exceto Necromancia, Serpentis, Taumaturgia ou Vicissitude (assim como todos os outros o Narrador considere indisponível). Além disso, cada forma dá ao personagem as habilidades de que criatura. Em forma de lobo, dentes do vampiro e garras infligem Força + 1 de dano agravado, e pode correr com o dobro de sua velocidade, as dificuldades de todos os testes de Percepção são reduzidas em dois. Na forma de morcego, a Força do vampiro é reduzida a 1, mas ele pode voar a velocidades de até 20 quilômetros por hora, dificuldades para todos os testes de audição com base em Percepção são reduzidas em três, e ataques feitos contra ele tem +2 na dificuldade devido ao seu pequeno tamanho.

O Narrador pode permitir ao Gangrel que assuma uma forma animal diferente, mas deve estabelecer as habilidades naturais que vai conceder ao personagem.

••••• Forma de Névoa

Este poder verdadeiramente perturbador permite que o vampiro se transforme em névoa. Sua forma física se dispersa em uma nuvem nebulosa, mas ainda sujeita inteiramente à vontade do imortal. Ele flutua em um ritmo acelerado e pode escorregar por debaixo das portas, através de telas, dentro de tubos, e através de outras pequenas aberturas. Apesar de fortes ventos poderem soprar o vampiro do curso escolhido, mesmo com força de furacão os ventos não podem dispersar sua forma de névoa.

Alguns Membros sentem que esse poder é uma expressão do domínio total do vampiro sobre o mundo material, enquanto outros acreditam que essa é a manifestação da alma do ser imortal (por mais amaldiçoada que ela seja).

Sistema: Nenhum teste é necessário, embora um ponto de sangue deve ser gasto. A transformação leva três turnos para completar, embora o personagem possa reduzir este tempo em um turno para cada ponto de sangue adicional gasto (num mínimo de um turno). Os ventos fortes podem esbofetear o personagem, apesar de Disciplinas como Potência poder ser usada para resistir a eles. Vampiros em Forma de Névoa pode perceber seu ambiente normalmente, embora não possam usar os poderes que exigem contato com os olhos.

O vampiro é imune a todos os ataques físicos mundanos enquanto em forma de névoa, embora ataques sobrenaturais o afete normalmente. Além disso, o vampiro tem um dado a menos para dano de fogo e luz solar. O personagem não pode atacar os outros fisicamente enquanto neste estado — isso inclui encontrar outro vampiro em forma de névoa. No entanto, ele pode usar Disciplinas que não necessitam de substância física.

••••• • Controle da Terra

Um personagem em Fusão com a Terra e com este poder não está mais confinado ao lugar de descanso selecionado na noite anterior. Ela pode se mover através do chão, como se fosse água, "nadar" através da terra em si. Alguns anciões usam isso como um meio de transporte desobstruído e discreto, enquanto outros acham que é um meio muito eficaz de manobra em combate.

Sistema: Este poder está em vigor sempre que um personagem usa a Fusão com a Terra, testes e gastos não são necessários. Enquanto no chão, um vampiro pode impulsionar-se na metade de sua velocidade de caminhada normal. Ele não pode ver, mas ganha uma consciência sobrenatural de seu ambiente subterrâneo em um intervalo de 50 jardas ou metros. Água, pedra, raízes das árvores, e todo cimento efetivamente bloquea o seu progresso, ele só pode mover-se através da terra e substâncias de consistência similar, como areia ou cascalho fino. Se dois ou mais vampiros tentarem interagir no subterrâneo, apenas o contato físico direto será possível. Nesse caso, todas as paradas de dados para danos, são reduzidos pela metade, e as tentativas de esquiva e bloqueio têm dificuldade -2. Se uma perseguição subterrânea ocorre, é resolvido com um teste prologado e resistido de Força + Esportes (ver p. 261).

••••• • Pele de Mármore

Há muito tempo ouve-se falar dos contos sobre a destreza de combate dos anciões Gangrel e sua resistência fora do comum. Pessoas mal informadas acreditam que as histórias sobre espadas se despedaçando e balas se achatando contra a pele imortal são informes exagerados sobre os efeitos da Fortitude, contudo, pessoas bem mais informadas sabem que estes contos resultam de encontros com os Gangrel que desenvolveram a Pele de Mármore. A pele de um ancião com Pele de Mármore se torna em essência, uma espécie de pedra flexível, embora o aspecto (e ao sentir) não difere de pele e músculos normais.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue para ativar Pele de mármore, que entra em vigor imediatamente. Os efeitos do poder duram pelo restante da cena. Enquanto o poder está funcionando, as paradas de dados para danos de todos os ataques físicos feitos contra o personagem são reduzidos pela metade (arredondado para baixo). Isso inclui agressões feitas com punhos, garras, espadas, armas de fogo e explosões, mas não de fogo, luz solar, ou poderes sobrenaturais (a não ser que o efeito em questão é um ataque físico direto, como uma pedra lançada por meio de Movimento da Mente) . Além disso, enquanto este poder está em vigor, um personagem pode tentar aparar ataques de Armas Brancas com as mãos como se estivesse segurando algum tipo de arma.

••••• •• Restaurar a Aparência Mortal

Cainitas têm dois pareceres sobre este poder. Aqueles que são politicamente ativos, ou que associam extensivamente com os mortais, o vê como necessário e aceitável. Os vampiros que abraçam seus lados mais selvagens, no entanto, veem como um desafio nojento da própria natureza do vampirismo. O cisma vem porque o poder permite que o ancião restaure temporariamente a

sua aparência ao que era antes do Abraço, removendo as características bestiais que ele tem acumulado ao longo dos séculos. Restaurar a Aparência Mortal só foi exibido pelos Gangrel; vários anciões Nosferatu têm tentado desenvolver, e sussurra-se que eles encontraram espontâneas, grotescas Mortes finais quando tentaram tomar suas formas mortais.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue e um ponto de Força de Vontade e testa Força de Vontade (dificuldade 8). Sucesso restaura a aparência do personagem para o que era antes de ser Abraçado, apagando todas as Características Físicas ou Sociais animalescas adquiridas por frenesis (ver p. 55). O poder também afeta qualquer uma das Características afetadas do personagens relacionadas à interação social, devolvendo seus valores originais (por exemplo, pontos de Aparência perdidos retornam, mas pontos de Humanidade removidos devido ao frenesi não). Uma Falha crítica no teste de Força de Vontade confere ao personagem outra característica animal, de acordo com a fraqueza do Clã Gangrel. Uma vez ativado, Restaurar a Aparência Mortal dura pelo resto da cena.

••••• •• Aspecto da Fúria da Besta

O usuário deste poder são muitas vezes confundidos com Tzimisce utilizando o poder de Vicissitude Forma Horripilante. Um vampiro empregando este poder muda para uma forma enorme, monstruosa, ganhando a metade de sua altura triplica seu peso. Sua forma geral flui em uma amálgama profana de sua própria forma e do animal que ele se sente mais próximo por afinidade (lobos, ratos e gatos grandes são as manifestações mais comuns, embora corvos, serpentes, morcegos e animais estranhos tenham sido relatados). A nova forma do vampiro tem uma certa semelhança com as formas de guerra das criaturas metamórficas, mas a diferença rapidamente se torna evidente.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue, o necessário para desencadear a mudança. A transformação do personagem leva três turnos (o jogador pode gastar pontos de sangue adicionais para reduzir este tempo a um custo de um ponto por turno). Uma vez transformado, o personagem permanece desta forma até o amanhecer ou até que mude voluntariamente.

As Características precisas desta forma são determinadas no momento que o personagem aprende esse poder, como a aparência do animal é assumida pelo personagem. A nova forma do vampiro adiciona um total de sete pontos para os Atributos Físicos do personagem. Pelo menos um ponto deve ir para cada Atributo Físico, o que significa que não mais do que cinco podem ser adicionados em qualquer um (um personagem poderia ter +5 de Força, +1 de Destreza, e +1 de Vigor, mas não +2 de Força e +5 de Destreza). Esses bônus são sempre os mesmos, uma vez que são selecionados; uma repartição diferente requer que o personagem compre este poder uma segunda vez e, assim, adquira uma outra forma alternativa. Além disso, o personagem inflige Força +2 dados de dano agravado tanto com mordida e ataques com garra, quando em forma monstruosa. Ele também ganha um nível de vitalidade Machucado extra, e duplica sua velocidade normal de corrida. Por fim, a percepção do personagem também é intensificada. Assumi-se que depois da transformação o vampiro adquire os poderes Sentidos Aguçados, de Auspícios, e Olhos da Besta, de Metamorfose, com todos os benefícios e desvantagens dos mesmos.

Esta forma tem dois inconvenientes. O primeiro é a falta de capacidade de comunicação. Atributos Sociais do personagem caem todos para um, ou para 0 se eles já são 1 (exceto ao fazer testes de intimidação) quando a transformação ocorre. O segundo problema que um personagem nesta forma encontra é o poder elevado e repentino de sua Besta. Todas as dificuldades de testes para resistir ao frenesi são aumentados em dois durante a utilização do poder, e o jogador não pode gastar pontos de Força de Vontade em testes deste tipo.

••••• •• Corpo Espectral

Esta variação poderosa de Forma de Névoa permite que um vampiro tome uma forma com a maior parte das vantagens do poder menor, com menos desvantagens. Um vampiro que assume a forma espectral mantém sua aparência normal, mas torna-se completamente insubstancial. Ele atravessa paredes e balas com a mesma facilidade, e pode passar através do piso sobre o qual está se assim desejar. Apesar de seus pulmões não serem mais sólidos, o vampiro ainda pode falar, um fato em que algumas anciãs da Linhagem Filhas da Cacofonia expressaram grande interesse.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue. A transformação leva um turno para ser concluída, e dura o resto da noite a menos que o personagem decida reverter isso. Quando o poder toma conta, o personagem torna-se completamente irrelevante, mas continua a ser totalmente visível. Daí em diante, ele não é afetado por ataques físicos, e dobra sua parada de dados para absorver danos do fogo e da luz solar. O vampiro pode até ignorar a gravidade se ele optar por fazê-lo, levantando-se e afundando através de objetos sólidos, se ele não quiser ficar com eles (embora ele possa mover-se mais depressa do que a sua velocidade de caminhada normal, enquanto "voando" desta forma). Enquanto nesta forma, o personagem pode também usar quaisquer Disciplinas que não requer contato físico ou um corpo físico. No lado negativo, enquanto na Forma Espectral, um vampiro pode manipular fisicamente seu ambiente apenas com o uso de poderes como o Movimento da Mente.

••••• ••• Purificar o Corpo Empalado

Os registros da Camarilla indicam que um número desproporcionalmente pequeno de Gangrel anciões foram mortos por mortais e anarquistas durante a Inquisição e a Revolta Anarquista. Este poder é um dos principais motivos para a sobrevivência destes vampiros. Um ancião com esse poder de Metamorfose pode expulsar objetos estranhos de seu corpo com muita força, mesmo extirpando estacas que transpassam seu coração.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue e testa Força de Vontade (dificuldade 6, ou 8 se o vampiro está paralisado por um objeto empalando seu coração). Um sucesso é suficiente para remover todos os objetos estranhos e substâncias do corpo do personagem. Sujeira, balas, e até mesmo estacas através do coração são instantaneamente e violentamente removidos. Quanto maior o objeto, mais longe ele é arremessado por este poder. Objetos expulsos, portanto, são considerados como tendo um conjunto de três dados de ataque à qualquer passante, e para uma parada de dados de 1-4 (dependendo do tamanho) de dano. Se o personagem quiser deixar um objeto em seu corpo (como uma prótese) mesmo que parcialmente (expelindo uma estaca de seu coração, mas deixando-o ainda em seu peito como um ardil), o jogador também deve gastar um ponto de Força de Vontade quando ativar este poder.

••••• •••• Concentração Interior

Este poder não tem qualquer efeito exterior visível. Na verdade, sua própria existência é desconhecida fora aqueles Matusaléns Gangrel que o desenvolveu. Os efeitos internos deste afiar lâmina afiada de Metamorfose, no entanto, são em alguns aspectos mais dramáticos do que qualquer manifestação externa. Um vampiro com este poder pode aumentar a eficiência do funcionamento interno de seu corpo morto-vivo a níveis inimagináveis por qualquer Membro inferior, suporta quantidades inconcebíveis de lesões e se move com uma velocidade incrível e força arrasadora.

Sistema: O jogador gasta quatro pontos de sangue para ativar este poder e um adicional de dois pontos de sangue para cada turno, em que a Concentração Interior for mantida. Há três efeitos deste poder: primeiro, o personagem ganha uma série de ações extras durante cada turno igual ao seu valor de Destreza não modificado. Segundo, o dano de seus ataques físicos é aumentado por três dados na parada de dados. Finalmente, todos os danos infligidos ao personagem são reduzido pela metade e arredondado para baixo, após o teste de absorção ser feito (um ataque depois de absorvido que inflige cinco níveis de vitalidade é reduzido para dois níveis de vitalidade).

Este poder pode ser usado em conjunto com outros poderes de Metamorfose que modificam as habilidades do personagem de combate, tais como Aspecto da Fúria da Besta (acima). Também pode ser usado em conjunto com Rapidez, Fortitude e Potência, tornando o vampiro domi-nador do poder em adversário verdadeiramente aterrador.

Quietus

Quietus, a Disciplina da morte silenciosa, é praticada pelos assassinos do Clã Assamita. Usando os princípios dos venenos, controle da vitae e pestilência, esta Disciplina baseada no sangue centra-se na destruição do alvo através de diversos meios. Quietus nem sempre causa uma morte *rapida*; os Assassinos confiam nos segredos de sua letalidade para esconderem seu envolvimento com as vítimas.

• Silêncio Mortal

Muitos Assamitas dizem nunca terem ouvido o grito de morte de suas vítimas. O Silêncio Mortal impregna o Assamita com um silêncio místico que irradia de seu corpo, emudecendo todos os ruídos dentro de uma dada vizinhança. Nenhum som acontece dentro desta zona, embora os sons originados em outras áreas possam ser ouvidos por qualquer um dentro dela. Rumores falam de certos vizires Assamitas habilidosos que possuem a habilidade de silenciar *locais inteiros*, e não somente a circunferência que o segue, mas nenhuma prova disso foi encontrada.

Sistema: Este poder (que custa um ponto de sangue para ativar) mantém um raio de 20 pés (6 metros) de silêncio absoluto em torno do vampiro durante uma hora.

•• Toque do Escorpião

Ao mudar as propriedades do sangue, um Assamita pode criar um veneno poderoso que despoja a presa de seu poder de recuperação. Este poder é muito temido por outros Membros e todos os tipos de contos horríveis sobre os métodos de infecção circulam entre grupos trêmulos. Os Assamitas são conhecidos por cobrirem suas armas com veneno, infectando seus oponentes com um toque ou cuspindo-o como uma cobra. Relatos anônimos falam sobre um príncipe orgulhoso que descobriu a trama de um Assamita que planejava a sua morte e diablerizou o assassino. Na metade do ato, ele descobriu que havia ingerido sangue envenenado e escava incapaz de resistir ao renovado ataque do fraco *hashashiyyin*.

Sistema: Para converter um pouco de seu sangue em veneno, o jogador do vampiro gasta pelo menos um ponto de sangue e testa Força de Vontade (dificuldade 6). Se a jogada for bem sucedida, e o vampiro com sucesso bate (mas não necessariamente causa danos) no seu adversário, o alvo perde um número de pontos de Vigor igual ao número de pontos de sangue convertidos em veneno —

vampiros que tentam beber o sangue dos vampiros com Toque do Escorpião são automaticamente considerados como "atingido com sucesso."

A vítima pode resistir ao veneno com um teste de Vigor + Fortitude (dificuldade 6); sucessos obtidos no teste de resistência subtraem os sucessos do vampiro. O número máximo de pontos de sangue que um vampiro pode converter em qualquer momento é igual ao seu Vigor. O número de sucessos marcados indica a duração da perda de Vigor.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Um turno
2 sucessos	Uma hora
3 sucessos	Um dia
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Permanente (embora o igor possa ser comprado novamente com experiência)

Se o Vigor de um mortal cair até zero devido ao uso do Toque do Escorpião, ele se torna terminantemente doente e perde sua imunidade contra doenças, seu corpo sucumbindo dentro de um ano a não ser que de alguma forma ele recupere seus pontos de Vigor. Se um Membro tem seu Vigor permanentemente reduzido a zero, o vampiro entra em torpor e permanece assim até que um de seus pontos de Vigor retorne. Se um vampiro tem o Vigor *permanentemente* reduzido a zero, ele pode se recuperar do torpor apenas através de meios místicos.

Para afligir alguém com o veneno, o Cainita deve tocar a pele de seu alvo ou acertá-lo com algo que contenha o veneno. Muitos Assamitas lubrificam suas armas com a excreção, enquanto outros juntam a toxina em suas mãos (ou mancha os lábios com o veneno, para um "beijo da morte") e o pressiona em seus adversários. Armas envenenadas dessa forma devem ser brancas — flechas, funda, balas, armas de arremesso, e semelhantes não podem carregar o suficiente para cauzar dano, ou pode pingar durante o voo. Jogadores cujo vampiros desejam cuspir em seus alvos devem fazer um teste de Vigor + Esportes (dificuldade 6). Não mais do que o equivalente a dois pontos de sangue de veneno podem ser lançados pelo vampiro a uma distância de 10 pés (3 metros) para cada ponto de Força (e Potência), que o personagem possuir. Vampiros com Quietus são imunes ao seu próprio veneno, mas não ao veneno do sangue de outros Membros que utilizam este poder.

••• Chamado de Dagon

Este poder terrível permite que um vampiro afogue sua vítima em seu próprio sangue. Ao se concentrar, o Membro consegue estourar os vasos sanguíneos do seu alvo e encher seus pulmões com vitae que acabará por asfixiá-lo por dentro. O sangue realmente contrai o corpo da vítima por dentro, conforme flui através do sistema; portanto, funciona até mesmo contra os Membros, que não respiram. Até que o alvo desmorone em agonia ou dores mortais, este poder não tem nenhum efeito visível e muitos vampiros o preferem porque ele não deixa nenhum rastro da suas presenças.

Sistema: O vampiro deve tocar seu alvo antes de usar o Chamado de Dagon. Dentro de uma hora depois, o vampiro pode emitir o chamada, embora não precisa ser na presença ou mesmo estar na linha de visão do seu alvo.

Invocar o poder custa um ponto de Força de Vontade. O jogador do Membro realiza um teste resistido de Vigor contra o Vigor de seu alvo; a dificuldade de cada jogada é igual ao nível permanente de Força de Vontade do oponente. O número de sucessos alcançados pelo vampiro é igual à quantidade de dano, em níveis de Vitalidade, sofridos pela vítima. Por um ponto adicional de Força de Vontade usado durante o próximo turno, o vampiro pode continuar usando O Chamado de Dagon, entrando em uma outra competição de Vigor. O dano causado pelo Chamado de Dagon é considerado letal. Por tanto tempo quanto o jogador continuar a usar pontos de Força de Vontade, o personagem pode continuar a rasgar seu oponente por dentro.

•••• Carícia de Baal

Sendo o penúltimo uso do sangue como arma (propriamente um tipo de diablerie), A Carícia de Baal permite que o vampiro transforme o seu sangue em um ichor virulento que aniquila qualquer pele viva ou morta-viva que tocar. Em noites ancestrais, quando os Assamitas lideravam os ataques das legiões dos sarracenos, eles frequentemente eram vistos lambendo suas lâminas, fatiando suas próprias línguas e lubrificando suas armas com a asquerosa secreção.

A Caricia de Baal pode ser usada para engrossar qualquer arma laminada; existem informes de tudo desde facas envenenadas e espadas até unhas e garras envenenadas.

Sistema: Carícia de Baal não aumenta o dano causado por uma dada arma, mas que a arma causa dano agravado ao invés de normal. Nenhum teste é necessário para ativar este poder, mas um ponto de sangue é consumido por golpe. Por exemplo, se um Cainita envenena sua faca e golpeia o adversário (mesmo que não inflija dano algum), o valor de um ponto de sangue da lubrificação desaparece. Por esta razão, muitos vampiros escolhem revestir as armas

com uma quantidade significativa de sangue. Se o vampiro errar, o sangue envenenado não é consumido.

••••• O Gosto da Morte

Um refinamento da Carícia de Baal, O Gosto da Morte permite que o vampiro cuspa sangue cáustico em seu alvo. O sangue expelido por este poder queima a carne e corrói os ossos; existem informes sobre alguns vampiros que vomitaram fluxos volumosos de vitae sobre seus alvos, transformando-os em pilhas de barro.

Sistema: O vampiro pode cuspir até 10 pés (3 metros) para cada ponto de Força e Potência que possui. Acertar o alvo requer um teste de Vigor + Atletismo (dificuldade 6). Cada ponto de sangue vomitado no alvo inflige dois dados de dano agravado, e não há nenhum limite (outros que não a capacidade do vampiro e o máximo de pontos de sangue por turno) para a quantidade de sangue, com o qual um alvo pode ser imerso.

••••• • Suor de Sangue

Apesar de vampiros não terem glândulas sebáceas funcionais, eles ainda são capazes de suar em momentos de extremo estresse. Este "suor" é realmente um brilho fino de sangue na testa e mãos do Cainita. A maioria dos Membros vê suor como uma admissão de medo ou culpa. O vampiro que domina Suor de Sangue é capaz de induzir esses sentimentos em um sujeito a um grau sobrenatural. A vítima experimenta uma produção torrencial de vitae se sentir o menor pingo de remorso por qualquer ação que tenha realizado.

Sistema: O personagem deve estar no campo de visão do alvo e passar três turnos se concentrando. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Intimidação (dificuldade igual aos pontos de Força de Vontade atuais do alvo). O alvo perde um ponto de sangue por sucesso. Mortais sofrem dano como se alguém tivesse se alimentado deles. O alvo, na verdade, "transpira" o sangue perdido em uma súbita onda de transpiração sanguinária absorvido por suas roupas. Grandes quantidades podem mesmo formar poças aos seus pés. O sangue perdido durante este processo é considerado morto, inerte sangue mortal, e fornece uma alimentação mínima (metade do normal) para Cainitas desesperados o suficiente para lambe-lo do chão ou o torcer em toalhas. Não fornece sustento para o indivíduo do qual saiu.

Além da perda de sangue, a vítima é tomada por um sentimento de arrependimento e culpa por suas transgressões passadas (se tiver uma consciência forte) ou sofre uma compulsão extrema para se vangloriar (se tiver um caráter bem inferior). A gravidade desse impulso depende do número de sucessos obtidos: um sucesso provoca um remorso leve, enquanto que cinco sucessos

podem resultar numa declaração orgulhosa dos crimes do alvo. Esse efeito é mais narrativo do que mecânico, e o Narrador é quem decide o que a vítima se sentirá compelida a confessar ou se vangloriar.

Note que a existência desse poder não é muito conhecida. Tanto os vampiros quanto os mortais têm uma tendência a se afastar de alguém que começa a suar sangue, e passar por uma situação dessas pode apavorar até mesmo o indivíduo mais confiante.

••••• • Silêncio Seletivo

Embora Silêncio da Morte seja uma ferramenta eficaz para o campo de batalha e para o tribunal, é indiscriminado em seus efeitos. O assassino que utilizar este poder antes de atirar com uma espingarda também silenciará o rádio através do qual seus colegas o avisarão da chegada de um segurança. O cortesão que sufocar as vozes distinta.,s em uma sala também não conseguirá falar. Esta Disciplina permite a um Cainita bem preparado superar essas limitações silenciando apenas os indivíduos ou objetos que utilizar como alvos.

Ao usar este poder, a maioria dos indivíduos exala uma névoa tênue de sangue que se prende nos alvos selecionados, evaporando gradualmente à medida que o efeito de Silêncio Seletivo se esvai. Alguns vampiros também utilizam uma técnica similar quando invocam Silêncio Mortal. mas a névoa fica ao redor das vítimas e se move com elas.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue e testa Vigor + Furtividade (dificuldade 7). Cada sucesso permite ao personagem silenciar um indivíduo ou objeto com o uso desse poder. Cada alvo deve estar dentro de 20 jardas ou metros do personagem. Objetos maiores do que um homem conta como mais que um alvo: se conta metralhadoras pesadas como dois, um carro como três, e um pequeno avião como cinco. Objetos maiores do que um jato privado ou criaturas maiores que um elefante não podem ser silenciadas por meio do uso desse poder.

Cada indivíduo é completamente silenciado por um número de minutos igual à Força de Vontade permanente do personagem. Nada que ele faz gera som, embora os efeitos secundários de suas ações vão fazê-lo normalmente. Por exemplo, uma pistola silenciada com este poder não vai produzir uma explosão sonora quando disparada, mas suas balas ainda vão fazer barulho ao quebrar a barreira do som. Uma vítima silenciada pode gritar a vontade e não fará nenhum som, mas pode ser capaz de pedir ajuda quebrando uma janela.

•••••• Reflexos do Coração

De acordo com a sabedoria Assamita, esta técnica foi criada por um estudioso bizantino que queria proteger seu rebanho da sede de outros vampiros. Reflexos do Coração permite a um vampiro deixar emoções na corrente sanguínea de qualquer mortal de quem ele se alimenta. Qualquer outro Membro que se alimentar do mesmo humano experimentará as mesmas emoções, como se fossem suas.

Sistema: O personagem tem de beber pelo menos um ponto de sangue do mortal e depois gastar um minuto em contato físico com o alvo enquanto se concentra na emoção que quer deixar no sangue. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Carisma + Empatia (dificuldade 7 em circunstâncias normais, 5 se o personagem estiver sentindo a mesma emoção, 9 se o personagem estiver sentindo uma emoção oposta e muito forte). O sangue do alvo carregará o peso do sentimento escolhido pelo período de um mês lunar para cada sucesso obtido. O sangue de um mortal consegue manter apenas uma emoção por vez. Tentativas subseqüentes de usar Reflexos do Coração no mesmo indivíduo não surtirão efeito algum até a primeira se encerrar.

Qualquer vampiro que beber o sangue de alguém sob a influência desta Disciplina tem que ser bem sucedido em um teste de Autocontrole (a dificuldade equivalente à Força de Vontade do mortal) assim que engolir o primeiro ponto de sangue. Se falhar no teste, a emoção intrínseca à vitae o dominará de imediato. A intensidade do sentimento depende de quantos pontos de sangue forem bebidos. Um ponto causa uma leve mudança de humor, dois alteram de forma significativa o comportamento e três ou mais promovem uma transformação completa no estado emocional. Dependendo das circunstâncias e do sentimento preciso, os efeitos podem ser espetaculares ou catastróficos. Um vampiro tomado pelo ardor da paixão acreditará temporariamente que está amando o mortal (ou qualquer um que estiver próximo). Alguém que beber o sangue de um humano portador de ódio poderá acabar despedaçando sua presa, e aqueles que tomarem um gole da vitae de alguém tocado pelo medo sairão correndo e gritando. O vampiro fica sujeito à emoção por uma quantidade de horas equivalente à Força de Vontade do mortal, apesar de sentir outras coisas após a explosão inicial de sentimentos.

O mortal que está sob os efeitos de Reflexos do Coração desconhece os efeitos do poder sobre ele, apesar de ficar um pouco predisposto à emoção em questão, enquanto o poder estiver em vigor. O vampiro que usou Reflexos do

Coração em um mortal ficará imune a quaisquer efeitos desse uso.

••••• • Purificação

Apesar de a maioria das culturas mortais não aceitar o derramamento de sangue, os Assamitas — na verdade, os vampiros — têm uma reação oposta. Para eles, o sangue confirma a imortalidade e é uma substância revigorante. A Purificação baseia-se nesse princípio e usa o poder da vitae para limpar e restaurar. Em vez de expurgar uma mancha externa do corpo, a Disciplina permite remover as impurezas da mente e da alma de outros indivíduos, incluindo aquelas deixadas pelo controle mental de outros Membros. O vampiro que usar este poder expele seu próprio sangue através da pele e permite que ele molhe o alvo, dissipando-se aos poucos. Enquanto isso acontece, são eliminadas as impurezas espirituais e as influências externas.

Sistema: O personagem toca a testa do alvo e ambos se concentram durante, no mínimo, cinco minutos. O jogador gasta um número de pontos de sangue igual à Força de Vontade do alvo. Este faz um teste de Força de Vontade uma vez para cada influência sobrenatural externa (normalmente uma Disciplina vampírica) a que sua mente foi sujeitada. A dificuldade igual ao nível do poder em questão +4 (ou dificuldade igual a 7 se o poder não for medido em níveis, dificuldade igual ao nível do poder em questão +4). Um sucesso cancela o efeito.

A Purificação tem seus limites. Ela é capaz de remover influências estranhas, como comandos implantados com Domínio, perturbações causadas por Demência ou as imposições decorrentes da Presença de um ancião. Não se pode desfazer influências passadas através do sangue, incluindo um laço de sangue ou as peculiaridades geradas por um clã ou linhagem, e nem apagar aquelas causadas por técnicas puramente mundanas, como persuasão, hipnose ou lavagem cerebral, nem estados emocionais genuínos como o amor e o ódio. Ela é capaz de remover os efeitos da magia do sangue que alteram a mente, mas o personagem que está usando Purificação ou o beneficiário do poder tem de possuir um nível de Taumaturgia maior ou igual ao produzido pelo efeito. Um personagem não pode usar Purificação em si mesmo.

••••• •• Garras Sangrentas de Baal

A toxina gerada pela Carícia de Baal não é suficiente para causar danos significativos em inimigos realmente temíveis. Esse desenvolvimento progressivo daquela técnica menor permite ao usuário envenenar sua arma com uma substância de base sanguínea tão poderosa que chega a corroer a própria arma, deteriorando o metal mais resistente em um minuto ou menos. Entretanto. seus efeitos sobre a vítima são suficientemente fantásticos para fazerem com que a perda da melhor lâmina valha a pena. O efeito deste poder tem uma duração muito curta, pois a substância criada logo se evaporara caso não neutralize a si mesma enquanto dissolve tudo com o que atinge.

Sistema: O personagem reveste uma arma com seu próprio sangue. exatamente como faz em Carícia de Baal. O jogador gasta um ou mais pontos de sangue e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Depois disso, a arma causará dano agravado. Ela também ganha um número de dados de dano adicionais igual ao número de sucessos obtidos mais a quantidade de pontos de sangue gastos. Esses dados extras desaparecem à razão de um por turno à medida que o veneno se dissipa, pinga ou reage com o material da arma. Depois que os dados de dano extras terminarem, os dados de dano básico da arma começam a desaparecer no mesmo ritmo. A arma quebrará se for usada quando seu dano básico estiver reduzido à Força do portador. As únicas armas capazes de resistir à corrosão são aquelas criadas com um poder sobrenatural de nível maior ou igual ao nível de Quietus do personagem e, mesmo assim, isso fica a critério do Narrador.

Garras Sangrentas de Baal está sujeito às mesmas limitações que Carícia de Baal, exceto o limite do número de ataques bem sucedidos que agravaram os danos. Uma arma afetada por Garras Sangrentas de Baal agrava os danos com cada ataque bem sucedido até que seja destruído.

A critério do Narrador, o personagem pode usar o veneno que este poder produz para outros fins, como queimar um cadeado ou destruir uma fita incriminadora. Entretanto, não é possível guardar o veneno para uso posterior — mesmo se encontrar um pote resistente, a substância fica inerte depois de alguns minutos fora do corpo de seu criador.

••••• •• Envenenar a Fonte de Vida

Além de deixar rastros emocionais no sangue de um alvo, o mestre deste Quietus é capaz de contaminar a mesma vitae, transformando-a em um veneno letal para qualquer outro Membro que venha a beber do mesmo mortal. Alguns vampiros utilizam este poder para proteger seus rebanhos contra "posseiros" ou para defender pessoas específicas de ataques indiscriminados. Sabe-se que outros o utilizam como uma armadilha sutil para outros vampiros, fazendo os rebanhos voltarem-se contra seus proprietários.

Sistema: O personagem toca o mortal que ele deseja mácula e manchas de uma raia de sua própria vitae na pele da vítima. O jogador gasta três pontos de sangue e testa

Vigor + Ocultismo (dificuldade 7). Para um número de meses igual ao número de sucessos, qualquer outro vampiro que bebe sangue mortal que sustenta dois níveis de vitalidade de dano agravado para cada ponto de sangue absorvido. Este dano se manifesta como uma combinação de queimaduras de ácido e algo semelhante ao choque tóxico.

Enquanto o mortal é venenoso para os Membros, o equilíbrio alquímico de seu corpo fica levemente alterado em relação à toxicidade. Ele ganha dois pontos adicionais de Vigor para resistir aos efeitos e aos danos causados por venenos e ácidos. Entretanto, suas excreções corporais, principalmente o suor, são um pouco mais nocivas do que o normal. Ele fica sujeito a uma penalidade de um dado em todas as paradas de dado Sociais sempre que interagir com alguém que tem um nariz sensível e está perto o suficientepara sentir seu cheiro.

••••• ••• Canções da Vitae Longínqua

Os praticantes da magia do sangue e os indivíduos peritos em Auspícios sabem há muito tempo que a vitae pode carregar impressões residuais de emoção e personalidade. O poder evoca essas impressões para sobrecarregar sua vítima com imagens e sentimentos tirados do indivíduo que possuía o sangue antes de o vampiro se alimentar. Alvos obstinados ou com muita força de vontade podem considerar essas visões como devaneios, mas aqueles que são menos controlados podem vir a sofrer mudanças permanentes com a experiência. O efeito colateral do uso deste poder é a destruição parcial da vitae da qual as imagens são retiradas. Alguns vizires teorizam que isso acontece pelo fato de os restos da consciência da vítima estarem tentando escapar de se u usurpador.

Sistema: O personagem toca seu alvo e gasta um turno se concentrando. O jogador gasta quatro pontos de sangue e testa Raciocínio + Intimidação em uma disputa contra a Força de Vontade permanente da vítima (dificuldade 7). Se o alvo cometeu diablerie durante uma quantidade de noites igual à Percepção do personagem, o agressor ganha um sucesso automático. O resultado depende do número de sucessos do agressor. Note que em todos os usos deste poder, as sensações que o alvo revive são negativas e aterrorizantes. Por exemplo, ele não experimenta nem um pouco do prazer que acompanharia o Beijo quando acontece um flashback do evento.

Além dos sucessos relacionados a seguir, o alvo de um ataque bem-sucedido perde um número de pontos de sangue igual ao número de sucessos obtidos. A vitae é expelida de seu corpo na forma de gotas vermelhas e quentes que não causam dano algum, mas certamente assustam os observadores.

Sucessos	Resultado
Falha crítica	O agressor vê sequências de flashbacks e revive sua última refeição do ponto de vista da presa. Se o jogador obteve três ou mais resultados iguais a "1", o personagem adquire uma perturbação permanente relacionada com o momento em que se alimentou.
Falha	O alvo não sofre nada e fica imune a este poder por um número de noites igual a sua Força de Vontade.
1 sucesso	O alvo presencia um flashback rápido (lO segundos/3 turnos) e revive sua última refeição do ponto de vista da presa. Durante esse período, em todos os testes modificador igual a + 2 de dificuldade.
2 sucessos	O alvo presencia um conjunto breve de flashbacks 15 segundos/5 turnos) e revive várias refeições do ponto de vista das presas, Durante esse período, ele fica sujeito a um modificador igual a + 3 de dificuldade em todos os testes. Depois que o fluxo inicial de sensações passa, o alvo ficará agitado e estará sujeito a um modificador igual a + 1 de dificuldade em todos os testes até ser bem-sucedido em um teste de Auto-controle (dificuldade 8), que pode ser feito uma vez por cena.
3 sucessos	O alvo tem uma lembrança composta, reunida pelo próprio subconsciente, do terror de várias presas enquanto estavam sendo perseguidas e servindo de alimento. Deve ser bem sucedido no teste de Coragem (dificuldade 8) para não entrar instantaneamente em Rötschreck. Caso seja bem-sucedido, ainda estará sujeito a um modificador igual a + 3 de dificuldade em todas as ações que realizar durante o resto da cena devido à confusão que as imagens causam.
4 sucessos	O alvo fica atordoado e incapaz de agir durante um número de turnos igual a 8 - seu Autocontrole/Instinto enquanto é bombardeado por uma sequência das memórias mais terríveis de suas várias presas. Quando a carnificina inicial é interrompida, deve ser bem-sucedido em um teste de Coragem (dificuldade 9) para não entrar em Rötschreck. Se falhar no teste, o alvo deverá ser bem-sucedido no teste de Autocontrole

	(dificuldade 8) para não ganhar a perturbação Animismo Sanguinário.
5 sucessos	O alvo é arremessado em um pesadelo e experimentará os maiores medos de cada um dos indivíduos de quem já se alimentou. Ele tem de ser bem-sucedido em um teste de Autocontrole/Instinto (dificuldade 9) para não entrar em torpor durante (lO - o Vigor do alvo) noites, e, no final disso, perde metade de sua Força de Vontade permanente e ganha a perturbação Animismo Sanguinário. Caso seja bem-sucedido no teste de Autocontrole/Instinto, o alvo entra em Rötschreck pelo resto da noite e, durante esse tempo, seu maior medo será sua própria imagem. No final da noite, ele tem de ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 9) para não perder um ponto de Força de Vontade permanente e ganhar a perturbação Animismo Sanguinário.

••••• •••• Condenar os Pecados do Pai

Embora os juízes da segunda cidade reconhecerem que herança não é igual à culpa, eles também encontraram muitas situações em que ninhada inteira de um vampiro tinha cometido o mesmo crime. Em tais casos, os juízes muitas vezes decretam a mesma punição para todos os transgressores. Esta técnica, que vizires modernos acreditam ter se originado na época, permite que seu portador administre tais julgamentos. Através de Condenar os Pecados do Pai, um Cainita pode aplicar poderes menores de Quietus para toda uma linhagem.

Sistema: Após o sucesso de usar qualquer poder menor de Quietus em outro vampiro, o jogador gasta um ponto de Força de Vontade permanente e 10 pontos de sangue, testa Vigor + Ocultismo. A dificuldade do teste é igual a quatro mais o número de gerações dos descendentes do alvo original que o jogador quer afetar, até um máximo de 10. Se o teste for bem-sucedido, cada descendente do alvo original que se encontra dentro da seleção específica de gerações sofre o mesmo efeito que o alvo original experimentou, resistindo com suas próprias Características importantes. O jogador pode poupar desse efeito um número de vítimas igual ao dobro do Raciocínio do personagem, mas este precisa conhecer suas faces ou já ter provado de seu sangue.

Serpentis

Serpentis é o legado de Set, o seu presente para suas crianças. Os Seguidores de Set guardam cuidadosamente os segredos da Disciplina, ensinando a arte dos répteis somente para aqueles que eles julgam dignos (praticamente nunca para estrangeiros). A maioria dos Cainitas temem os Setitas puramente por causa desta Disciplina, o caminho da serpente e do demónio. Serpentis pode evocar um medo quase primordial nas pessoas, particularmente os que se lembram do conto do Éden.

• Os Olhos da Serpente

Este poder concede ao vampiro o legendário olhar hipnótico da serpente. Os olhos do Membro se tornam cor de ouro, com grandes íris negras e os mortais próximos ao personagem se sentem estranhamente atraídos por ele. Um mortal que se depare com o olhar do vampiro fica imobilizado. Até que o personagem tire os seus olhos da vítima mortal, a pessoa permanecerá congelada em seu lugar.

Sistema: Nenhum teste é necessário, mas este poder pode ser evitado se o mortal tomar o cuidado de não olhar nos olhos do vampiro. Vampiros e outras criaturas sobrenaturais também podem ser afetados por este poder se o jogador do Cainita for bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 9). Se atacado ou ferido, criaturas sobrenaturais podem gastar um ponto de Força de Vontade para quebrar o feitiço.

Nota: Isso é diferente do normal contato com os olhos detalhado na p. 152. O alvo deve ser capaz de olhar nos olhos do vampiro para Olhos da Serpente funcionar.

• • A Língua da Serpente

O vampiro pode prolongar sua língua à vontade, dividindo-a como a de uma serpente. A língua pode chegar a 18 polegadas ou meio metro e é uma arma eficiente em combates próximos.

Sistema: O garfo navalhado da língua abre ferimentos agravados (dificuldade 6, dano igual a Força). Se o vampiro ferir seu inimigo, no próximo turno ele pode beber o sangue de seu alvo como se tivesse afundado seus caninos no pescoço da vítima. Por mais horrível que pareça, a carícia da língua é muito parecida com o Beijo e até mesmo rende suas vítimas mortais indefesas, com medo e êxtase. Além disso, a língua é altamente sensível a vibrações, permitindo que o vampiro atue com eficiência na escuridão preferida pelo clã. Ao palpitar sua língua de dentro para fora de sua boca, o vampiro pode diminuir pela metade quaisquer penalidades referentes à escuridão. (p. 274).

••• A Pele da Víbora

Ao invocar o poder do seu Sangue, o vampiro pode transformar sua pele em um couro mosqueado e escamoso. Um vampiro nesta forma se torna mais macio e flexível.

Sistema: O vampiro usa um ponto de sangue e um ponto de Força de Vontade. Sua pele começa a se tornar escamosa e mosqueada; esta habilidade, combinada com a maior flexibilidade do personagem, diminui a dificuldade da absorção de dano para 5. O vampiro pode usar seu Vigor para absorver danos agravados de garras e dentes, mas não de fogo, luz solar e outras energias mágicas. A boca do vampiro se amplia e seus dentes se prolongam, permitindo que suas mordidas causem um dado extra de dano. Finalmente, o vampiro pode deslizar através de qualquer entrada ampla o suficiente para que sua cabeça passe por ela.

A Aparência do vampiro cai para l e se torna obviamente não-humano, se observado com um pouco de atenção, embora transeuntes casuais possam não perceber se o vampiro estiver na escuridão ou usando roupas pesadas.

•••• A Forma da Cobra

O Cainita pode mudar sua forma para a de uma cobra negra. A serpente pesa tanto quanto a forma humana do vampiro, se estende ao longo de 10 pés ou três metros de comprimento, e tem cerca de 20 polegadas (50 cm) de diâmetro. A Forma da Cobra concede várias vantagens, incluindo uma mordida venenosa, a habilidade de deslizar através de pequenos espaços, e um senso muito maior de cheiro. O personagem pode usar qualquer Disciplina enquanto estiver nesta forma salvo aquelas que exigem mãos (como Garras da Besta).

Sistema: O vampiro usa um ponto de sangue; a mudança é automática mas demora três turnos. Roupas e pequenas posses se transformam com o vampiro; e ele mantém sua forma de serpente até a aurora, a não ser que deseje voltar ao normal antes. O Narrador pode permitir o bônus dos Setitas em todas os testes de Percepção relacionados ao olfato, mas a dificuldade de todas as jogadas relacionadas à audição são aumentadas em dois. A mordida da cobra inflige a mesma quantidade de dano do vampiro, mas o vampiro não precisa se agarrar à sua vítima; além disso, o veneno aplicado é fatal aos mortais.

••••• O Coração das Trevas

Um Membro com o domínio de Serpentis pode arrancar o coração do seu corpo. Ele pode até mesmo usar esta habilidade em outros Cainitas, mas isso requer várias horas de uma cirurgia repulsiva. Apenas a lua nova, a lua invisível, pode conceder sucesso a este poder. Se realizado sob qualquer outra lua, o ritual falha. Depois de remover seu coração, o vampiro o coloca em uma urna de barro, e então, esconde ou enterra a urna. Ele não será mais

imobilizado por estacas de madeira que atravessem seu peito e percebe que É mais fácil resistir ao frenesi. Afinal, o coração e o centro das emoções, e portanto, a dificuldade dos testes para resistir ao frenesi são reduzidas em dois enquanto o poder estiver em vigor.

Os Cainitas são cuidadosos em manterem seus corações longe do perigo. Se alguém encontrar seu coração, o vampiro estará totalmente à mercê desta pessoa. O coração pode ser destruído se lançado ao fogo ou exposto à luz do sol. Se isto acontecer, o Membro morre onde estiver, evaporando em um feroz amontoado de cinzas e ossos negros. Afundar uma estaca de madeira no coração exposto imediatamente coloca o vampiro em estado de torpor.

Um vampiro pode carregar seu coração consigo ou possuir vários corações falsos enterrados em diferentes lugares. O Membro frequentemente evita o lugar onde o seu coração está escondido, dificultando assim o seu descobrimento. Os mais sábios no conhecimento Setita murmuram que anciões corruptos do Clã frequentemente mantêm a posse dos corações de seus inferiores, para controlar melhor suas crias errantes.

Sistema: Este poder não requer testes. Pessoas que testemunham o vampiro retirar o coração do seu peito (ou fazer o mesmo com outros vampiros) têm que testar sua Coragem. Uma falha indica qualquer coisa desde intranquilidade até repulsão completa, possivelmente até mesmo Rötschreck.

••••• • Presas de Naja

Um personagem utilizando a Forma do Cobra ganha uma picada venenosa, juntamente com a sua forma de serpente. Infelizmente, enormes cobras negras tendem a fazer as pessoas fugirem o mais rápido que puderem. Este poder permite que um vampiro use Serpentis para ganhar a mordida mortal sem a transformação de corpo inteiro, tornando-o mais útil para pegar as vítimas de surpresa. A polícia faz perguntas quando alguém morre de uma mordida de naja em circunstâncias improváveis, assim Presas de Naja ainda requer alguma discrição ao utilizar.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de sangue, e em um turno, as presas se tornam ocas, mais esguias e venenosas. O vampiro injeta o veneno ao morder. Ele ainda deve agarrar a vítima para efetuar um ataque de mordida, a mordida cauza a mesma quantidade de dano, o veneno, porém, mata mortais dentro de um minuto. Vampiros mordidos ou outras criaturas sobrenaturais resilientes sofrem (10 – Vigor da vítima e Fortitude), níveis de dano agravado ao longo de cinco minutos.

••••• •• Imagem Divina

Muitos anciões Setitas de baixa Geração não precisam mais das ilusões de Ofuscação para parecer como um deus. Através deste poder de Serpentis, um vampiro pode fisicamente metamorfosear em forma de um deus. O vampiro masculino geralmente toma a forma do próprio Set: um homem musculoso, com a cabeça da "Besta tifônica", um animal com um focinho longo estreito e íntegro, com orelhas pontuda e empinadas. Menos frequentemente, eles assumem a forma do deus com cabeça de crocodilo Sobek, a quem os egípcios muitas vezes ligam a Set, ou o cabeça de lobo deus da guerra Wepwawet, muitas vezes identificado com o filho de Set Anubis. Vampiras geralmente assumem a forma com cabeça de naja deusa Renenet, esposa de Sobek, ou Taweret deusa hipopótamo, por vezes considerada a consorte de Set. Ambos eram deusas da gravidez e do parto. A doutrina Setita rotula todos as quatro divindades como as crias mais velhas de Set.

Embora assumindo que na Imagem Divina, o vampiro se torna mais forte, mais resistente, e mais impressionante. Mais importante, talvez, a vontade do vampiro se torne mais poderosa quando ele se identifica com um antepassado divino.

Sistema: O personagem gasta três pontos de sangue e se transforma na Imagem Divina em um turno. Na imagem de Deus, o vampiro ganha dois pontos para Força e Vigor e um ponto para Carisma e Manipulação, mas sua Aparência cai para 1. Estas melhorias podem empurrar o vampiro acima dos seus limites de geração. O personagem também ganha dois pontos de Força de Vontade (completando até um máximo de 10). O Cainita pode ficar com à imagem divina por uma cena completa.

O vampiro tem apenas uma forma de Imagem Divina (a menos que o jogador compre este poder duas vezes). O personagem não sabe no que a Imagem Divina vai se manifestar até que invoque o poder pela primeira vez, embora o jogador possa escolher a forma preferida.

••••• ••• Ladrão de Coração

O Coração das Trevas poder de Serpentis normalmente leva horas para realizar sobre outros vampiros, e só funciona no escuro da lua. Alguns anciões, no entanto, podem puxar o coração do peito de outro vampiro com uma puxada rápida. Isso não destrói a vítima, a menos que o atacante então destrua o coração roubado. Ladrão de coração não é um poder fácil de usar apesar de sua velocidade, mas poucos efeitos da Disciplina podem colocar um vampiro em outro poder tão de repente e completamente.

Sistema: O personagem deve gastar um ponto de Força de Vontade. Retirada do coração de um vampiro relutante é um feito difícil, comparável a de tutoramento: o atacante deve reunir pelo menos três sucessos em um teste de Destreza + ataque Brawl (dificuldade 9). A vítima pode usar Fortitude para "mergulhar" sucessos do atacante, mas Vigor mundano não tem efeito contra este ataque mágico.

Um vampiro que perde seu coração desta forma leva um nível de dano agravado não absorvível, e recebe todos os

benefícios e desvantagens do poder Coração das Trevas. Resistir ao frenesi se torna mais fácil (-2 dificuldade) e ele não pode ser empalado com uma estaca no peito. Por outro lado, empurrar uma estaca no coração retirado imediatamente força o vampiro em torpor e expor o coração ao fogo ou a luz solar queimará o vampiro a cinzas; mesmo morder o coração causa ferimentos agravados no vampiro em questão.

••••• •••• Sombra de Apep

Apenas Set e suas próprias crias podem executar esse poder terrível. Esses monstros antigos podem assumir a forma de um inimigo derrotado por Set, Apep. O vampiro se torna uma serpente gigante fluídica, Escuridão brilhante — não mera sombra, mas anti-luz, como a força negra comandada por Tenebrosidade. Nesta forma, a força física não pode prejudicar o vampiro: nem garras ou presas, balas, explosões, nada que não o fogo, luz solar, ou poderes místicos. Barreiras físicas não podem parar facilmente o vampiro, cuja a forma sombria pode escoar através de rachaduras mesmo as menores. O vampiro, porém, ainda pode exercer sua força física e sobrenatural livremente.

Sistema: Tomar a forma de Apep custa um ponto de Força de Vontade. A transformação demora três turnos para se completar, uma vez que o vampiro transformou, seu corpo permanece assim por uma cena. Nessa forma, o vampiro não recebe nenhum dano de qualquer ataque físico: punhos, armas, ou edifícios caindo, o vampiro passa como se fosse uma sombra. No entanto, Fogo e luz solar infligem dano agravado normal, poderes místicos (como Taumaturgia) ainda afetam o vampiro transformado. O novo corpo do vampiro ganha três pontos em cada Atributo Físico. Ignore limites geracionais para esta finalidade. O vampiro transformado pode usar sua Força para fazer ataques normais de combate próximo e pode morder com Força + 2 dados de dano. O vampiro também pode empregar qualquer Disciplina que não necessita das mãos.

Taumaturgia

A Disciplina Taumaturgia compreende a magia do sangue e outras artes da feitiçaria. A Taumaturgia é uma posse única dos Tremere e um de seus segredos mais invejosamente guardados. Os Tremere criaram Taumaturgia combinando magia mortal com o poder da vitae vampírica e, como resultado, é uma Disciplina versátil e poderosa. Embora haja rumores da existência do Tremere *antitribu* do Sabá, outros Clãs da Espada de Caim também pesquisam e desenvolvem o acesso a tal poder místico. No entanto, o Tremere da Camarilla permanece como mestre desta Disciplina.

Como a Necromancia, sua prática é dividida em duas partes: linhas e rituais. As linhas da Taumaturgia são aplicações do conhecimento dos vampiros desta magia de sangue, permitindo que eles criem efeitos de acordo com seus desejos. Os rituais são por natureza mais formulados, muito similares aos antigos "encantamentos" mágicos de noites passadas. Devido a muitas linhas e rituais diferentes estarem disponíveis aos enigmáticos Tremere, nunca se sabe o que esperar quando confrontado com um praticante desta Disciplina.

Quando um personagem primeiro aprende a Taumaturgia, o jogador seleciona uma linha para este personagem. Esta é considerada a linha primária do personagem e ele automaticamente recebe um ponto nela, assim como um ritual de Nível Um. Daí em diante, sempre que o personagem aumentar o seu nível de Taumaturgia, sua linha primária também aumenta em um. Os rituais são aprendidos separadamente, como parte da história; os jogadores não precisam usar pontos de experiência para que seus personagens aprendam rituais, mas eles precisam encontram alguém que esteja disposto a ensinar-lhes o ritual em questão. Se um personagem atinge uma classificação de 5 em sua linha primária e aumenta sua pontuação de Taumaturgia depois, pode alocar seu ponto "livre" para uma linha diferente. (custos de Experiência são cobertos na p. 124.)

Muitos vampiros temem cruzar com praticantes de Taumaturgia. Ela é uma Disciplina muito poderosa e versátil e praticamente qualquer coisa que o Membro desejar pode ser obtida através de sua magia.

Linhas da Taumaturgia

As linhas definem os tipos de magia que o vampiro pode realizar. Um vampiro normalmente aprende sua linha primária com seu senhor, apesar de alguns vampiros serem conhecidos por estudarem com mentores diferentes.

Como mencionado acima, a primeira linha que um personagem aprende é considerada sua linha primária e aumenta automaticamente conforme o personagem avança na própria Disciplina. As linhas secundárias podem ser aprendidas uma vez que o personagem tenha adquirido dois ou mais pontos em sua linha primária e têm que ser aprendidas separadamente com pontos de experiência. Além disso, o nível da linha primária de um personagem precisa sempre estar pelo menos um ponto acima do nível de qualquer outra linha secundária, pelo menos até que o personagem a tenha dominado. Uma vez que o personagem tenha atingido o domínio do quinto

nível de sua linha primária, as linhas secundárias também podem ser elevadas até este nível.

Cada vez que o personagem invoca um dos poderes de uma linha de Taumaturgia, o jogador taumaturgo deve gastar um ponto de sangue e fazer um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao nível do poder +3. Apenas um sucesso é necessário para invocar os efeitos de uma linha — níveis de linha, e não sucessos, regem o poder da magia do sangue. Falha neste teste indica que a mágica falha. Uma falha crítica provoca algum tipo de perda ou um catastrófico saiu pela culatra, com a perda de um ponto de Força de Vontade (ou ponto!), A combustão espontânea, ou acidentalmente deixa uma estátua viva de forma desenfreada. Taumaturgia é uma arte implacável.

Várias seitas e Clãs têm acesso diferente para cada linha, mas a menos que o Narrador decida o contrário, presume-se ao Tremere ter algum acesso a todas. ("Ter acesso" não significa a mesma coisa que "facilmente adquirir," especialmente dentro da estrutura de poder Tremere.) As linhas começam com uma das mais comuns (A Linha do Sangue), e, posteriormente, são apresentados em ordem aleatória. (A incomum "linha" Taumatúrgica Contramagia também é apresentada, embora seja considerada uma Disciplina separada – veja p. 228 para obter detalhes.).

Linha do Sangue

Praticamente todo Tremere estuda a linha do Sangue como sua linha primária. Ela abrange alguns dos mais fundamentais princípios da Taumaturgia, pois se baseia na manipulação da vitae dos Membros. Se um jogador desejar escolher outra linha como primária, ele precisa de uma boa razão (embora a escolha de uma linha diferente não seja de modo algum inédito).

• Um Gosto por Sangue

Este poder foi desenvolvido como um meio de testar o poder de um inimigo — uma habilidade extremamente importante nas tumultuosas noites iniciais do Clã Tremere. Simplesmente tocar o sangue do alvo, o taumaturgo pode determinar quanta vitae ainda resta em seu corpo e, se o alvo for um vampiro, quão recentemente ele se alimentou, sua Geração aproximada e, com três ou mais sucessos, se cometeu diablerie recentemente.

Sistema: O número de sucessos alcançados na jogada determina a quantidade de informações obtidas pelo taumaturgo e quão precisas elas são.

•• Fúria do Sangue

Este poder permite que um vampiro force outro Membro a usar pontos de sangue contra a sua vontade. O taumaturgo precisa tocar seu alvo para que este poder funcione, apesar do mais leve toque ser o suficiente. Um vampiro afetado por este poder pode sentir uma agitação física conforme o taumaturgo intensifica seus Atributos Físicos ou pode até mesmo se encontrar próximo do frenesi conforme seu estoque de vitae é misticamente esgotado.

Sistema: Cada sucesso força o alvo a usar imediatamente um ponto de sangue da maneira escolhida pelo taumaturgo. (deve ir para alguns gastos lógicos ao que o alvo vampiro poderia fazer, como aumentar Atributos Físicos ou ativar Disciplinas). Note que os pontos de sangue usados forçosamente desta maneira podem ultrapassar o máximo "por turno" indicado pela geração da vítima. Cada sucesso também aumenta em um a dificuldade da vítima de resistir ao frenesi. O taumaturgo não pode usar Fúria do Sangue para contornar seus limites referentes a Geração.

••• Potência do Sangue

O taumaturgo ganha tamanho controle sobre o seu sangue que ele pode "concentrá-lo", tornando-o mais forte por um curto período de tempo. Na verdade, ele pode temporariamente diminuir sua Geração com este poder. Este poder pode ser usado somente uma vez por noite.

Sistema: Um sucesso no teste de Força de Vontade permite ao personagem diminuir sua Geração em um grau por uma hora. Cada sucesso adicional ou concede ao Membro menos um grau de geração ou mais uma hora de efeito. Os sucessos obtidos devem ser gastos para diminuir a Geração do vampiro ou manter a mudança (este poder não pode ser ativado novamente até que a aplicação atual desapareça). Se o vampiro for diablerizado enquanto este poder está em efeito, ele imediatamente se desfaz e o diablerista ganha o poder equivalente à verdadeira geração do taumaturgo. Além disso, qualquer mortal Abraçado pelo taumaturgo renasce com a geração equivalente à geração original de seu senhor (exemplo, um Tremere da 10a geração que tenha reduzido sua geração até a oitava, ainda produz crianças da 11a geração).

Uma vez que o efeito desapareça, qualquer quantidade de sangue acima da máxima permitida pela geração do personagem se dilui, deixando o personagem com o seu antigo máximo permitido. Portanto, se um Tremere da 12a geração (máximo de 11 pontos de sangue) diminuir sua geração até a nona (máximo de 14 pontos de sangue), ingerir 14 pontos de sangue e possuir muito sangue quando o efeito do poder se desfizer, ele terá seus pontos de sangue imediatamente reduzidos a 11.

•••• Furto de Vitae

Usando este poder, um taumaturgo consegue extrai r a vitae de suas vítimas. Ele não precisa entrar em contato com o seu alvo — o sangue literalmente flui em uma torrente física que vai do alvo até o Membro (ela normalmente é absorvida misticamente e não precisa ser ingerida pela boca).

Sistema: O número de sucessos determina quantos pontos de sangue o Tremere consegue transferir de seu alvo. O alvo precisa estar visível ao taumaturgo e dentro de um campo de 50 pés (15 metros). Usar este poder evita um laço de sangue, por outro lado conta como se o vampiro bebesse seu próprio sangue! Este poder é obviamente bastante espetacular e os príncipes da Camarílla consideram o seu uso em público uma infração da Máscara, com toda razão.

••••• Caldeirão de Sangue

Um taumaturgo usando este poder, ferve o sangue do alvo em suas veias como água no fogão. O Membro precisa tocar o alvo e é este toque que faz com que o sangue do alvo ferva. Este poder é sempre fatal para os mortais e causa grandes danos até mesmo nos mais poderosos vampiros.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina quantos pontos de sangue são levados à fervura. O alvo sofre um nível de Vitalidade de dano agravado para cada ponto de sangue fervido (indivíduos com Fortitude podem absorver este dano usando *apenas* os dados da Fortitude). Um único sucesso mata qualquer mortal, embora haja a suspeita de que alguns carniçais já tenham sobrevivido.

Controle de Elementais

Esta linha permite ao vampiro um controle limitado sobre, e comunhão com objetos inanimados. Controle de Elementais só pode ser usado para afetar não-vivos — um vampiro não poderia fazer uma árvore andar usando Animação de Objetos Imóveis, por exemplo. Taumaturgos que buscam o domínio sobre os seres vivos em geral estudam linhas como a Linha da Natureza (p. 215).

• Força Elemental

O vampiro pode se utilizar da força e resistência da terra ou de objetos ao seu redor para aumentar suas habilidades físicas sem ter que utilizar grandes quantidades de sangue.

Sistema: O jogador distribui um total de três pontos temporários entre a Força e o Vigor do personagem. O número de sucessos obtidos na jogada de ativação do poder indicam o número de turnos de duração deste efeito. O jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade para aumentar esta duração em um turno. Este poder não é cumulativo — seu uso precisa espirar antes que uma próxima aplicação seja feita.

•• Línguas de Madeira

O vampiro pode falar, mesmo que de forma limitada, com o espírito de objetos inanimados. Esta conversação nunca é muito produtiva, uma vez que a maioria das pedras e cadeiras não têm muito interesse no que acontece ao seu redor, mas ao menos o vampiro conseguirá uma impressão geral sobre o que aconteceu com o objeto. Observe que o que é interessante para um vampiro nem sempre é interessante para um gnomo de jardim.

Sistema: O número de sucessos dita a quantidade e relevância das informações obtidas pelo personagem. Um sucesso desperta a lembrança de um incêndio na floresta de um pedregulho, enquanto três sucessos podem indicar que ele também se recorda de um vulto e cinco sucessos fazem com que a pedra forneça uma descrição precisa de um Gangrel local.

••• Animação de Objetos Imóveis

Os objetos afetados por este poder se movem conforme a vontade do vampiro que o está usando. O objeto não pode realizar ações que são inconcebíveis levando em conta sua forma — uma porta, por exemplo, não pode se desprender de suas dobradiças e carregar um objeto .para o outro lado da rua. Contudo, objetos aparentemente sólidos podem se tornar flexíveis, dentro do cabível: algumas banquetas podem correr com suas pernas, armas podem se livrar das mãos de seus donos ou atirar dentro do coldre e estátuas podem se mover como humanos normais.

Sistema: Se o jogador obtiver menos do que quatro sucessos no teste de ativação, este poder exige o gasto de um ponto de Força de Vontade. Cada vez que este poder for usado ele anima um objeto; o taumaturgo pode controlar um número de objetos inanimados igual ao seu nível de Inteligência. Objetos animados por este poder permanecem avivados enquanto estiverem dentro do campo de visão do controlador ou até uma hora, embora o taumaturgo possa tomar outras ações durante esse tempo.

•••• Forma de Elemental

O vampiro pode tomar a forma de qualquer objeto inanimado de massa comparável à sua. Uma escrivaninha, uma estátua ou até mesmo uma bicicleta são aceitáveis, mas uma casa ou uma caneta estão além das capacidades deste poder.

Sistema: O número de sucessos determina com que precisão o personagem toma a forma do objeto que ele deseja imitar. Pelo menos três sucessos são necessários para

que o personagem possa usar suas percepções e Disciplinas enquanto estiver na forma desejada. Este poder dura pelo restante da noite, embora o personagem possa voltar ao normal quando quiser.

••••• Invocar Elemental

O vampiro pode invocar um dos espíritos tradicionais dos elementos: uma salamandra (fogo), uma sílfide (ar), um gnomo (terra) ou uma ondina (água). Alguns Tremere alegam ter contatado espíritos do vidro, eletricidade, sangue e até mesmo da energia atômica, mas estas informações permanecem não confirmadas (mesmo depois de seus autores serem questionados em Viena). O taumaturgo pode escolher o tipo de elemental que ele deseja invocar e comandar.

Sistema: O personagem precisa estar próximo a alguma quantidade do elemento básico correspondente ao espírito que ele deseja invocar. Uma vez invocado, o espírito pode ou não seguir as ordens de seu mestre, mas normalmente ao menos prestará alguma atenção ao que lhe está sendo dito. O número de sucessos obtidos determina o nível de poder do elemental.

O elemental possui três pontos em todos os Atributos Físicos e Mentais. Para cada sucesso obtido pelo jogador no teste inicial, pode ser acrescentado um ponto adicional a um dos Atributos Físicos do elemental. O Narrador deve determinar as Habilidades, ataques e defesas do elemental, assim comá quaisquer poderes especiais relacionados ao seu elemento básico.

Uma vez que o elemental tenha sido invocado, o taumaturgo terá que exercer o seu controle sobre ele. Quanto mais poderoso o elemental, maior será a dificuldade de controlá-lo. O jogador deve testar sua Manipulação + Ocultismo (dificuldade igual ao número de sucessos obtidos no teste de ativação + 4), o número de sucessos determina o grau de controle:

Sucessos	Resultado
Falha crítica	O elemental ataca o taumaturgo imediatamente.
Falha	O elemental está livre e pode atacar qualquer um ou simplesmente deixar a cena, a critério do Narrador.
1 sucesso	O elemental provavelmente não atacará o seu conjurador.
2 sucessos	O elemental se comporta favoravelmente no que diz respeito ao seu conjurador e pode prestar serviços em troca de um pagamento (a critério do Narrador).
3 sucessos	O elemental realiza um serviço, dentro do cabível.
4 sucessos	O elemental realiz·a um serviço qualquer para o conjurador, desde que este não comprometa sua própria existência.
5 sucessos	O e1emental realiza qualquer tarefa que lhe for pedida, mesmo que ele leve várias noites para fazê-lo ou coloque sua existência em risco.

A Linha da Natureza

A Linha da Natureza lida com a manipulação de todos os tipos de plantas. Qualquer coisa mais complexa do que o florescer de algas teoricamente pode ser controlado por meio da aplicação apropriada desta linha. Samambaias, rosas, dentes-de-leão e até mesmo antigas sequóias são alvos igualmente válidos para os poderes desta linha - e as plantas vivas e mortas são igualmente afetadas. Embora não seja tão obviamente impressionante como algumas outras linhas praticadas mais amplamente, a Linha da Natureza (algumas vezes referida com desprezo como "Domínio Botânico") é tão sutil e poderosa como o mundo natural o qual ela afeta.

• Sabedoria Hebácea

O vampiro pode, com apenas um toque, entrar em comunhão com o espírito de uma planta. As conversações mantidas desta forma frequentemente são obscuras, mas recompensadoras — a sabedoria e o conhecimento dos espíritos das árvores superam o dos oráculos das lendas. A erva daninha, por outro lado, raramente tem algo interessante a compartilhar mas pode descrever a face da última pessoa que passou sobre ela.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina a quantidade de informação que pode ser adquirida a partir do contato. Dependendo da informação precisa de que o vampiro procura, o Narrador pode exigir que o jogador rolar Inteligência + Ocultismo, a fim de interpretar os resultados da comunicação.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Mensagens obscuras e fugazes
2 sucessos	Uma ou duas imagens claras
3 sucessos	Uma resposta concisa a uma pergunta simples
4 sucessos	Uma resposta detalhada a uma ou mais perguntas complexas.
5 sucessos	Tudo o que o espírito da plánta sabe sobre um assunto específico

•• Apressar a Passagem das Estações

Este poder permite que o taumaturgo acelere a velocidade de crescimento de uma planta, fazendo com que rosas floresçam em uma questão de minutos e árvores novas se desenvolvam no decorrer de uma noite. O vampiro também pode acelerar a morte e decomposição da planta, definhando gramados e desintegrando troncos de madeira com um simples toque.

Sistema: O personagem precisa tocar a planta alvo. O jogador faz os testes normais e a quantidade de sucessos determina a quantidade de crescimento ou deterioração. Um sucesso proporciona um breve crescimento repentino ou simula os efeitos de um clima severo, enquanto três sucessos fazem com que ela cresça ou se deteriore. Cinco sucessos, uma planta totalmente desenvolvida floresce de uma semente ou se desintegra em pedaços em alguns minutos e uma árvore brota frutos ou começa a apodrecer quase imediatamente. Se este poder for usado em combate, três sucessos são necessários para fazer com que uma arma de madeira se torne inutilizável. Dois sucessos são suficientes para enfraquecê-la, enquanto cinco sucessos fazem com que se desintegre na mão do seu dono.

••• Dança das Vinhas

O taumaturgo pode animar uma massa de vegetais que se iguala à sua massa, usando-a como uma ajuda ou para propósitos de combate com a mesma facilidade. Folhas podem andar sobre a mesa, heras podem atuar com escriturários e plantas rastejantes podem estrangular oponentes. Os invasores devem tomar cuidado com oficinas Tremere que se encontram entre montes vegetais.

Sistema: Qualquer extensão de vegetais com massa menor ou igual à do personagem pode ser animada por meio deste poder. As plantas permanecem ativas por um turno para cada sucesso obtido no teste e encontram-se sob total controle do personagem. Se usada em combate, as plantas possuem níveis de Força e Destreza iguais à metade do valor da Força de Vontade do personagem (arredondado para baixo) e um nível em Briga igual ao do personagem menos um.

A Dança das Vinhas não consegue fazer com que plantas se desenraízem e saiam andando por aí. Mesmo uma vegetação mais vigorosa é incapaz de se desprender do solo e andar sob os efeitos deste poder. Contudo, 200 libras (100 quilos) de kudzu podem, por si só, cobrir uma área bem extensa...

•••• Refúgio Verdejante

Este poder tece um abrigo temporário com uma quantidade suficiente de plantas. Além de fornecer uma proteção física contra os elementos (e até mesmo contra a luz do sol), o Refúgio Verdejante também estabelece uma barreira mística praticamente intransitável para qualquer um que o personagem deseje excluir. O Refúgio Verdejante se constitui de uma semi-esfera de 6 pés de

altura (2 metros de altura) composta de galhos entrelaçados, folhas e vinhas, sem nenhuma abertura aparente, e até mesmo observadores casuais conseguem perceber que a construção é artificial. Existem rumores de que o Refúgio Verdejante tem propriedades de cura, mas nenhum Membro nunca apresentou tais benefícios depois de permanecer em um.

Sistema: O personagem precisa se encontrar em uma área de vegetação muito densa para usar este poder. O Refúgio Verdejante se desenvolve ao redor do personagem durante o decorrer de três turnos. Uma vez que o abrigo tenha sido formado, qualquer um que desejar entrar nele sem a autorização do usuário do poder precisa obter um número maior de sucessos do que os do personagem em um único teste de Raciocínio + Sobrevivência (dificuldade igual à Força de Vontade do personagem). O refúgio dura até o próximo por do sol ou até que o personagem o disperse ou abandone. Se o personagem obtiver quatro ou mais sucessos, o abrigo bloqueia toda a luz do sol a não ser que seja fisicamente violado.

••••• Despertar os Gigantes da Floresta

Até mesmo árvores podem ser animadas por um mestre da Linha da Natureza. Carvalhos antigos podem receber temporariamente o dom do movimento, arrancando suas raízes do solo e estremecendo o chão com seus passos. Embora não seja tão versátil como os elementais e outros espíritos que podem ser invocados, as árvores trazidas à vida por meio deste poder exibem uma força e resistência impressionantes.

Sistema: O personagem deve tocar a árvore que deseja animar. O jogador gasta um ponto de sangue e realiza normalmente a jogada de ativação. Se obtiver sucesso, o jogador irá precisar gastar um ponto adicional de sangue para cada sucesso atingido. A árvore permanece animada durante um turno para cada sucesso; depois que este tempo acabar, a árvore fixa suas raízes onde quer que se encontre e não pode ser animada novamente até a próxima noite. Enquanto estiver animada, a árvore segue as ordens verbais do personagem da melhor forma que puder. Uma árvore animada possui Força e Vigor iguais ao nível de Taumaturgia do personagem, Destreza 2 e um nível em Briga igual ao do personagem. Ela é imune a danos por contusão e todas as paradas de dados de dano letal são reduzidas pela metade devido ao seu tamanho.

Uma vez que a energia de animação deixar a árvore ela fixa imediatamente suas raízes. Ao se restabelecer no solo, a árvore consegue penetrar o concreto ou asfalto para encontrar a terra nutritiva e água que se encontram sob eles, o que quer dizer que é totalmente possível que um sicômoro preguiçoso se estabeleça no meio de uma estrada sem nenhum aviso.

Mãos da Destruição

Esta linha é praticada quase que exclusivamente pelos taumaturgos do Sabá. Apesar de não ser amplamente vista fora desta seita, através dos séculos alguns "Tremere da Camarilla conseguiram aprender os segredos desta linha. As Mãos da Destruição têm uma fama terrível e alguns Tremere se recusam a praticá-la devido aos rumores de que ela tem origens demoníacas.

• Decadência

Este poder deforma a decrepitude do seu alvo, fazendo com que ele murche, apodreça ou se quebre. O alvo tem que ser inanimado, embora matérias orgânicas mortas possam ser afetadas.

Sistema: Se o teste for bem sucedido, o objeto inanimado tocado pelo vampiro envelhece 10 anos por cada minuto que o Membro o tocar. Se o vampiro quebrar o contato físico e desejar envelhecer o objeto novamente, outro ponto de sangue tem que ser gasto e outro teste realizado. Esse poder não afeta Vampiros.

•• Dobrar a Madeira

Este poder deforma e entorta objetos de madeira. Embora a madeira não seja danificada de nenhum outro modo, este poder frequentemente faz com que os objetos se tornem totalmente inúteis. Este poder também pode ser usado para inchar e contrair a madeira, além de poder entortá-la em formas insalubres. Ao contrário de outros poderes desta linha, Dobrar a Madeira requer apenas um olhar ao invés do contato físico.

Sistema: Vinte cinco quilos de madeira visível podem ser entortados para cada ponto de sangue usado desta maneira (o taumaturgo pode usar quantos pontos desejar até o seu máximo de pontos de sangue por turno, determinado pela geração). Também é possível entortar múltiplos objetos — como todas as estacas usadas por um grupo de caçadores de vampiros.

••• Toque Ácido

O taumaturgo secreta um fluído ácido de qualquer parte do seu corpo. Este ácido viscoso pode corroer o metal, destruir a madeira e causar queimaduras químicas horríveis no tecido humano.

Sistema: O jogador usa um ponto de sangue para criar o ácido, o sangue literalmente se transforma na secreção volátil. Um ponto de sangue cria ácido suficiente para queimar através de quarto polegadas ou meio centímetro de chapa de aço ou de três polegadas (sete centímetros) de madeira. O dano causado por um ataque com mãos limpas banhadas no ácido é agravado e custa um ponto de sangue por turno para ser usado. Um taumaturgo é imune ao seu próprio toque ácido.

•••• Atrofia

Este poder murcha o membro de uma vítima, deixando apenas um semi-mumificado casco de pele e ossos dessecados. Os efeitos são instantâneos; e também são irreversíveis nos mortais.

Sistema: A vítima pode resistir aos efeitos da Atrofia se obtiver três ou mais sucessos em um teste de Vigor + Atletismo (dificuldade 8). Um falha significa que o membro foi perdido permanentemente e está totalmente incapacitado. Um resistência parcial é possível: Um sucesso indica que a dificuldade de ações que envolvam o uso do membro são aumentadas em dois, embora estes efeitos ainda sejam permanentes no que se refere aos mortais. Dois sucessos indicam que as dificuldades aumentam em um. Vampiros afetados por este poder podem usar cinco pontos de sangue para reconstituir o membro atrofiado. Os mortais ficam permanentemente aleijados. Este poder só afeta os membros (braços e pernas); ele não funciona na cabeça, torso e outras partes da vítima.

••••• Tornar ao Pó

Este temível poder acelera a decrepitude de suas vitimas. Os mortais literalmente viram pó ao mero toque de um taumaturgo habilidoso, envelhecidos além da morte até a putrefação.

Sistema: Cada sucesso neste teste envelhece a vítima dez anos. Uma vítima potencial pode resistir com um teste de Vigor + Coragem (dificuldade 8), mas precisa acumular mais sucessos do que a jogada de ativação do taumaturgo — é uma questão de tudo ou nada. Se a vítima for bem sucedida, ela não envelhece nem um ano. Se ela não conseguir mais sucessos do que o taumaturgo, envelhece o tempo completo. Obviamente, este poder, embora afete os vampiros, não tem nenhum efeito prejudicial sobre eles (eles são imortais). No mais, um Membro murcha levemente (-1 na Aparência) por uma noite.

A Sedução das Chamas

Esta linha concede ao taumaturgo a habilidade de conjurar chamas místicas (primeiramente pequenos fogos, mas magos habilidosos podem criar grandes conflagrações). A Sedução das Chamas é muito temida, pois o fogo é uma das maneiras mais seguras de se levar um vampiro à Morte Final. Veja a seção "Fogo" (p. 297) para maiores informações sobre o sofrimento dos vampiros nas chamas.

O fogo conjurado pela Sedução das Chamas precisa ser liberado para surtir efeito. Portanto, uma labareda não queima a mão do vampiro causando ferimentos agravados; ela simplesmente produz luz. Uma vez que as chamas tenham sido liberadas, contudo, elas queimam normalmente e o personagem não tem nenhum controle sobre elas.

Sistema: O número de sucessos determina quão precisamente o taumaturgo situa as chamas no destino desejado (declare a jogada antes de fazê-la). Um sucesso é suficiente para convocar as chamas em uma das mãos, enquanto cinco sucessos podem colocá-las em qualquer ponto dentro da linha de visão do Membro. Menos sucessos significa que a chama aparece em algum lugar, a critério do Narrador — como uma regra prática, o taumaturgo pode colocar com precisão uma chama dentro de 10 jardas ou metros de si mesmo por sucesso.

Não são fornecidas descrições individuais para cada um dos níveis desta linha — afinal, fogo é fogo. O quadro abaixo descreve o nível da linha necessário para gerar uma quantidade específica de chamas. E claro que para absorver o dano causado pelas chamas, um vampiro precisa possuir a Disciplina Fortitude. Fogo sob o controle do lançador não prejudica o vampiro ou o leva ao frenesi, mas inicia incêndios e como resultado da chama antinatural pode afetar o taumaturgo normalmente.

•	Vela (dificuldade 3 para absorver, um nível de Vitalidade de dano agravado/turno)
• •	Labaredas (dificuldade 4 para absorver, um nível de Vitalidade de dano agravado/turno)
• • •	Fogueira de acampamento (dificuldade 5 para absorver, dois níveis de Vitalidade de dano agravado/turno)
• • • •	Fogueira (dificuldade 7 para absorver, dois níveis de Vitalidade de dano agravado/turno)
• • • • •	Inferno (dificuldade 9 para absorver, três níveis de Vitalidade de sano agravado/turno)

Poder de Netuno

Na maioria das mitologias, os vampiros raramente são associados aos oceanos, mas o fato é que os vampiros não se relacionam com grandes quantidades de água simplesmente porque não têm nenhuma razão para fazê-lo. Todavia, através dos séculos a linha Poder de Netuno tem desfrutado de um pequeno, mas devotado, grupo de seguidores entre os taumaturgos da Camarilla. Esta linha se baseia principalmente na manipulação da água parada, embora alguns de seus efeitos mais perturbadores fujam deste princípio.

Uma vez que o personagem atinge o nível três em Poder de Netuno, o jogador pode escolher se especializar tanto em água doce como em água do mar. Esta especialização diminui em 1 a dificuldade dos testes de Poder de Netuno quando estiver lidando com o agente escolhido,

mas também a aumentam em 1 quando estiver lidando com o oposto. No que diz respeito a este aspecto, o sangue não é considerado nem doce e nem salgado e as dificuldades para manipulá-lo são inalteradas.

• Olhos do Mar

O taumaturgo pode observar um copo d'água e ver na perspectiva da água, os eventos que aconteceram sobre, dentro ou próximos a ele. Alguns praticantes antigos desta arte alegam que, ao usar este poder, o vampiro entra em comunhão com os espíritos da água; Membros mais jovens zombam de tais alegações.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina a distância no passado que o personagem consegue ver.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Um dia
2 sucessos	Uma semana
3 sucessos	Um mês
4 sucessos	Um ano
5 sucessos	10 anos

O Narrador pode exigir um teste de Percepção + Ocultismo para que o personagem seja capaz de distinguir pequenos detalhes na imagem transferida. Este poder só pode ser usado em água parada; lagos e poças são aceitáveis, mas oceanos, rios, esgotos e copos de vinho não são.

•• Jaula de Água

O taumaturgo pode comandar uma quantidade suficientemente grande de água para animar-se e prender um sujeito. Este poder requer uma quantidade significativa de fluido para ser totalmente eficaz, apesar que alguns litros até mesmo podem ser utilizados para moldar a cadeia de água animada.

Sistema: O número de sucessos obtidos no teste de ativação é o número de sucessos que a vítima deve conseguir em um teste de Força (dificuldade 8; Potência pode ser adicionada a este teste) para se libertar. Somente um sujeito pode ser aprisionado em uma prisão de cada vez, embora o conjurador é livre para invocar usos múltiplos deste poder sobre vítimas separadas e pode dissolver estas prisões à vontade. Se uma quantidade suficiente de água (pelo menos na quantidade de uma banheira) não esteja presente, a dificuldade do teste de Força de vontade para ativar este poder aumenta em um.

••• Transformar Sangue em Água

O taumaturgo alcançou tal poder sobre a água que pode transmutar outros líquidos para este elemento básico. O uso mais comum deste poder é como um ataque; com apenas um toque, o sangue da vítima se transforma em água, enfraquecendo vampiros e matando mortais em instantes.

Sistema: O personagem precisa tocar sua vítima. Cada sucesso converte um ponto de sangue da vítima em água. Um sucesso é o suficiente para matar um mortal dentro de minutos. Um vampiro que perca pontos de sangue por meio deste poder sofre a mesma penalidade que sofreria se tivesse recebido uma mesma quantidade de níveis de vitalidade de dano. A água deixada no sistema da vítima por este ataque evapora na razão equivalente a um ponto de sangue-por hora, mas o sangue perdido não volta.

A critério do Narrador, outros líquidos também podem ser transformados em água por meio deste poder (a dificuldade desta utilização é reduzida em um; a não ser que a substância seja particularmente perigosa Ou possua natureza mística). O personagem ainda precisa tocar a substância ou o recipiente onde ela se encontra para que o poder funcione.

•••• Parede Fluente

Os contos sobre a inabilidade dos vampiros de cruzar a água corrente podem ser originários de relatos falsos sobre a utilização deste poder. O taumaturgo pode manipular massas de água com um controle ainda maior do que o usado em Jaula de Água, ordenando-a que ela se eleve e forme uma barreira intransponível para praticamente qualquer ser.

Sistema: O personagem precisa tocar a superfície de um corpo de água parada; o jogador gasta três pontos de Força de Vontade e o ponto de sangue tradicional e realiza o teste normalmente. Os sucessos determinam tanto a largura quanto a altura da parede; cada sucesso "compra" 10 pés/três metros em uma das dimensões. A parede pode ser colocada em qualquer lugar dentro do campo de visão do personagem e tem a forma de uma linha reta. A parede persevera até o próximo nascer do sol. Ela não pode ser escalada, embora seja possível voar sobre ela. Para ultrapassar a barreira o ser sobrenatural (incluindo seres que estejam tentando ultrapassar a parede em outros níveis de existência) precisa obter pelo menos três sucessos em um único teste de Força de Vontade (dificuldade 9).

••••• Desidratar

Neste nível de domínio, o taumaturgo pode atacar diretamente alvos vivos e mortos-vivos, removendo a água de seus corpos. Vítimas destruídas por este poder deixam para trás cadáveres horrivelmente mumificados. Desidratar também pode ser usado para fins menos agressivos, como secar roupas molhadas - ou evaporar poças para impedir que outros praticantes da linha as usem.

Sistema: Este poder pode ser usado em qualquer alvo dentro do campo de visão do personagem. O jogador faz o teste normalmente; a vítima pode resistir com um teste de Vigor + Fortitude (dificuldade 9). Cada sucesso obtido pelo taumaturgo se converte em um nível de vitalidade de dano letal sobre a vítima. Este dano não pode ser absorvido (neste ataque, o teste de resistência substitui a jogada de absorção) mas cura normalmente. Os vampiros perdem sangue em vez de níveis de vitalidade, contudo, se o vampiro não dispuser de mais pontos de sangue, ele perde níveis de vitalidade, assim como mortais. As vítimas deste ataque precisam fazer teste de Coragem (dificuldade igual ao número de sucessos obtidos pelo taumaturgo + 3) para serem capazes de agir durante o turno seguinte ao ataque; uma falha indica que o personagem é tomado pela agonia e não consegue se mover.

Movimento da Mente

Esta linha concede ao taumaturgo a habilidade de mover objetos telecineticamente através dos poderes místicos do sangue. Em níveis mais elevados, e ate mesmo possível lutar à distância (mas tenha cuidado para não ser descoberto...). Objetos sob o controle do personagem podem ser manipulados como se ele os estivesse segurando — eles podem ser levantados, girados, prestidigitados ou até mesmo "jogados", embora criar uma força suficientemente poderosa para realizar esta façanha exige o domínio do quarto nível ou mais. Alguns taumaturgos habilidosos nesta linha usam esta habilidade para guardarem seus refúgios, animando espadas, machados e armas de fogo para protegê-lo de intrusos. Essa linha pode assustar e desconcertar espectadores.

Sistema: O número de sucessos indica a duração do controle do feiticeiro sobre o objeto (ou objetos). Cada sucesso permite um turno de manipulação, embora o Membro possa tentar manter o controle após este tempo, fazendo um novo teste (não precisa gastar mais sangue para manter o controle). Se o teste for bem sucedido, o controle é mantido. Se um taumaturgo perde ou relaxa o controle sobre um objeto e depois deseja o manipular novamente, seu jogador deve gastar mais um ponto de sangue, como uma nova tentativa está sendo feita. Cinco ou mais sucessos no teste inicial significa que o vampiro pode controlar o objeto pela duração da cena.

Se este poder for usado para manipular um ser vivo, o sujeito pode tentar resistir. Neste caso, o conjurador e o indivíduo fazem teste resistido de Força de Vontade a cada turno que o poder for exercido.

Como na Sedução das Chamas, os níveis individuais de poder não serão fornecidos para esta linha — consulte a tabela abaixo para ver quanto peso um taumaturgo pode controlar. Uma vez que o Membro atinja o Nível 3, ele pode levitar a si mesmo e "voar" com aproximadamente a mesma velocidade de corrida do personagem, não importa o quanto ele pesa, embora as restrições de peso ainda se apliquem na manipulação de outras pessoas e objetos. Uma vez que o Membro alcance o Nível 4, ele pode "arremessar" objetos com Força igual ao seu nível de domínio na linha.

•	Uma libra/500 gramas
••	20 libras/10 quilos
•••	200 libras/100 quilos
••••	500 libras/250 quilos
•••••	1000 libras/500 quilos

A Linha da Conjuração

Invocar objetos "de lugar nenhum" é uma marca das lendas sobrenaturais e de ocultismo desde muito antes da ascensão dos Tremere. Esta linha da Taumaturgia possibilita conjurações poderosas, limitadas apenas pela imaginação do praticante.

Objetos invocados através desta linha possuem duas características distintas. Eles são uniformemente "genéricos" de forma que cada objeto invocado, se invocado novamente, se parecerá exatamente como da primeira vez. Por exemplo, uma faca seria precisamente a mesma faca se criada novamente; as duas seriam indistinguíveis. Mesmo uma *faca especifica* (a que o senhor do personagem usava para ameaçá-lo) pareceria idêntica se conjurada duas vezes. Um rato teria os mesmos padrões em seus pelos e uma lata de lixo teria a mesma textura sobre sua superfície. Além disso, objetos conjurados não possuem falhas: as armas não possuem entalhes ou arranhões, ferramentas não possuem marcas distintas e computadores têm o mesmo invólucro sem traços característicos.

O limite do tamanho de objetos conjurados parece ser o do conjurador; nada maior do que o taumaturgo pode ser criado. O conjurador também precisa ter um certo grau de familiaridade com o objeto que ele deseja invocar. Se basear em pinturas ou na imaginação aumenta a dificuldade do teste, enquanto objetos com os quais o personagem é intimamente familiar (tais como a faca descrita acima) podem até mesmo diminuir a dificuldade, dependendo do Narrador.

Quando um jogador testa para conjurar algo, os sucessos obtidos na jogada indicam a qualidade do objeto invocado. Um sucesso significa uma criação imperfeita e inferior, enquanto cinco sucessos trazem ao taumaturgo uma réplica quase perfeita.

• Invocando a Forma Simples

Neste nível de domínio, o conjurador pode criar objetos simples e inanimados. O objeto não pode ter partes móveis ou ser constituído de múltiplos materiais. O taumaturgo pode, por exemplo, conjurar um bastão de ferro, um cano de chumbo, uma estaca de madeira ou um pedaço de granito.

Sistema: Para cada turno que o conjurador desejar manter a existência do objeto, um novo ponto de Força de Vontade tem que ser usado ou o objeto desaparecerá.

•• Permanência

Neste nível, o conjurador não precisa mais usar pontos de Força de Vontade para manter a existência de um objeto. O objeto é, como sugere o nome deste poder, permanente, embora só objetos pequenos possam ser criados.

Sistema: O jogador precisa investir três pontos de sangue no objeto para torna-lo real.

••• Magia do Ferreiro

Agora o Membro também pode conjurar objetos complexos de múltiplos (componentes e com partes móveis. O taumaturgo pode, por exemplo, criar armas, bicicletas, serras elétricas ou telefones celulares.

Sistema: Objetos criados através da Magia do Ferreiro são permanentes e necessitam de cinco pontos de sangue para serem conjurados. Itens particularmente complexos frequentemente exigem um teste de Conhecimento (Ofícios, Ciências, Tecnologia, etc.) além do teste básico.

•••• Conjuração Reversa

Este poder permite que conjurador "remova" a existência de qualquer objeto previamente invocado por esta linha.

Sistema: Um teste resistido é necessário. O conjurador precisa acumular tantos sucessos quantos os obtidos pelo feiticeiro original ao criar o objeto em questão. Isso também pode ser usado pelo Taumaturgo para banir objetos que ele mesmo tenha criado com esta linha.

••••• Poder Sobre a Vida

Este poder não pode criar a verdadeira vida, embora possa invocar algumas imitações realmente impressionantes. Criaturas e "pessoas" invocadas com este poder não possuem vontade própria para agir por si só e, ao invés disso, seguem estupidamente instruções simples dadas por seus mestres. Pessoas criados desta forma podem ser sujeitas a utilização do poder Possessão de Dominação (pág. 155), se desejado.

Sistema: O jogador usa 10 pontos de sangue. As criaturas imperfeitas e temporárias criadas através desta linha são muito complexas para existirem por muito tempo. Dentro de uma semana depois de sua conjuração, a imitação se transforma em algo insubstancial.

A Linha da Corrupção

As origens desta linha são arduamente questionadas por aqueles que estão familiarizados com a sua complexidade. Uma das teorias diz que os segredos da linha foram ensinados aos Tremere pelos demônios e que ao usar seus poderes, o praticante se coloca perigosamente perto dos poderes infernais. Uma Segunda opinião diz que a Linha da Corrupção é um remanescente dos tempos em que o Clã Tremere ainda era mortal. A terceira teoria, e a mais perturbadora para os Tremere, defende que a linha foi criada pelos Seguidores de Set e que os conhecimentos sobre o seu funcionamento foram vendidos para os Tremere por um preço indeterminado. Este rumor é, obviamente, desmentido com veemência pelos Tremere, que automaticamente fazem deste o principal tópico da discussão quando o assunto é trazido à tona.

A Linha da Corrupção é fundamentalmente uma linha orientada para a mente e a espiritualidade, centrando-se na manipulação da mente das pessoas. Ela não pode ser usada nem para emitir ordens como a Dominação, nem para alterar as emoções como a Presença. Em vez disso, ela produz uma torção sutil e gradual nas ações, moral e padrões de pensamento de suas vítimas. Esta linha lida intimamente com ilusões e desejos obscuros e os que operam por meio dela precisam compreender as partes ocultas do coração. Nenhum personagem pode possuir na Linha da Corrupção, um nível maior do que o que possui em Lábia.

• Contradizer

O taumaturgo pode interromper os padrões de pensamento de sua vítima e forçá-la a reverter o seu curso de ação atual. Um arconte pode ser levado a executar um prisioneiro que ele estava prestes a exonerar e libertar; um amante mortal pode transformar sua atitude gentil e atenciosa em sádica e exigente no meio de um encontro. Os resultados de Contradizer nunca são conhecidos de antemão pelo taumaturgo, mas sempre acabam sendo os mais negativos, tendo em mente as intenções originais da vítima.

Sistema: Este poder só pode ser usado em um alvo que se encontre dentro do campo de visão do personagem. O jogador realiza normalmente o teste. O alvo testa sua Percepção + Lábia (dificuldade igual ao número de sucessos obtidos pelo taumaturgo + 2). Dois sucessos

permitem que a vítima perceba que está sendo influenciada por uma fonte externa. Três sucessos permitem que ela localize com precisão a fonte do efeito. Quatro sucessos fazem com que ela hesite, não realizando nem a ação desejada e nem a inversa, enquanto cinco sucessos permitem que ela leve adiante sua ação original.

O Narrador deve decidir qual exatamente será a reação da vítima a este poder. Contradizer não pode ser usado em combate ou para afetar outras ações (a critério do Narrador) que sejam essencialmente físicas e reflexas.

•• Subverter

Este poder segue o mesmo princípio de Contradizer, a libertação do lado negro e destrutivo da vítima. Porém, os efeitos de Subverter são mais duradouros do que as momentâneas oscilações de Contradizer. Sob a influência deste poder, uma vítima passa a agir de acordo com os seus impulsos oprimidos, perseguindo objetivos que sua moral ou autocontrole, em circunstâncias normais, não permitiriam.

Sistema: Este poder requer que o personagem faça contato visual com sua vítima (veja p. 152). O jogador realiza normalmente o teste. A vítima pode resistir com um teste de Percepção + Lábia (dificuldade igual a Manipulação + Lábia da vítima). Se o taumaturgo obtiver mais sucessos, a vítima se torna propícia a seguir seus desejos oprimidos e indecentes pela duração estabelecida abaixo.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Cinco minutos
2 sucessos	Uma hora
3 sucessos	Uma noite
4 sucessos	Três noites
5 sucessos	Uma semana

O Narrador deve determinar exatamente qual será o desejo ou objetivo ao qual a vítima irá ceder; eles devem estar relacionados com os Defeitos Psicológicos ou com o lado negativo da Natureza da vítima (um Solitário que deseja ficar sozinho, por exemplo, pode se tornar violento se forçado a comparecer em um evento social). A vítima não precisa seguir seus impulsos todo o tempo, mas ocasionalmente deve ser forçada a gastar um ponto de Força de Vontade se a oportunidade de sucumbir surgir e ela desejar resistir a seus impulsos.

••• Dissociar

"Dividir e conquistar" é um conceito muito bem compreendido pelos Tremere; e Dissociar é uma ferramenta poderosa com a qual dividir os inimigos do clã. Este poder é usado para quebrar os laços sociais de relacionamentos íntimos. Até mesmo o mais apaixonado romance ou a mais antiga amizade podem ser abalados por meio do uso de Dissociar, enquanto relacionamentos mais fracos podem ser definitivamente destruídos.

Sistema: O personagem precisa tocar sua vítima. O jogador realiza normalmente o teste. O alvo pode resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade igual à Manipulação + Empatia do taumaturgo). A vítima perde três dados em todos os testes Sociais pelo período de tempo determinado pelo número de sucessos obtidos pelo taumaturgo:

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Cinco minutos
2 sucessos	Uma hora
3 sucessos	Uma noite
4 sucessos	Três noites
5 sucessos	Uma semana

Esta penalidade se aplica a todos os testes que se baseiam nos Atributos Sociais, mesmo os necessários para o uso de Disciplinas. Se este poder for usado em um vampiro que tenha participado no Vaulderie Sabá ou algum ritual similar, o nível de Vinculum do personagem também diminui em três pela duração dos efeitos de Dissociar.

Contudo, os principais efeitos de Dissociar se enquadram na interpretação e não no mecanismo de jogo. Uma vítima deste poder deve ser interpretada como isolada, suspeita e emocionalmente distante. O Narrador é livre para exigir o gasto de um ponto de Força de Vontade de um jogador que não siga estas diretrizes.

•••• Vício

Este poder é uma forma muito mais forte e potencialmente danosa da Subversão, que atua impondo um vício à vítima. Simplesmente expondo-a a uma sensação, substância ou atividade, o taumaturgo cria uma poderosa dependência psicológica na vítima. A maioria dos Tremere se assegura de que a vítima se vicie em substâncias e emoções que somente os Feiticeiros podem suprir, criando assim tanto uma fonte de renda como uma potencial matéria-prima para chantagens.

Sistema: O alvo precisa encontrar ou ser exposto à sensação, substância ou atividade à qual o personagem deseja viciá-la. Depois disso, o taumaturgo toca a vítima e o jogador realiza o teste normalmente; a vítima pode resistir com um teste de Autocontrole/Instinto (dificuldade igual ao número de sucessos obtidos pelo taumaturgo + 3). Uma falha cria na vítima um vício imediato pelo objeto desejado pelo personagem.

Um personagem viciado precisa de pelo menos uma dose por noite. Cada noite que ele passar sem satisfazer o seu desejo impõe uma penalidade cumulativa de um dado em todas as suas paradas de dados (até um mínimo de um dado). A vítima precisa fazer um teste de Autocontrole/Instinto (dificuldade 8) toda vez que se confrontar com o objeto de seu vício e não desejar se entregar. O Vício dura por um número de semanas igual ao nível de Manipulação do taumaturgo.

Uma pessoa também pode tentar se livrar do Vício; o que exige um teste prolongado de Autocontrole/Instinto (dificuldade igual à Manipulação + Lábia do taumaturgo), uma jogada por noite. O viciado precisa acumular um número de sucessos igual a três vezes o número de sucessos obtidos pelo taumaturgo. A vítima não pode se entregar ao objeto de vício durante o tempo necessário para acumular estes sucessos. Se o fizer, todos os sucessos acumulados são perdidos e a vítima precisa começar novamente na próxima noite. Note que a parada de dados de Autocontrole/Instinto é reduzida a cada noite que a vítima passar sem alimentar seu vício.

••••• Dependência

Muitos ex-lacaios do Clã Tremere alegam ter sentido uma estranha sensação similar à depressão quando não estavam próximos de seus mestres. Esta sensação normalmente é atribuída ao laço de sangue, mas frequentemente é resultado da perícia dos Tremere no uso da Dependência. O mais poderoso dos poderes da Linha da Corrupção permite que um vampiro ligue a alma de sua vítima à sua própria, gerando nela sentimentos de letargia e desamparo quando não está em sua presença ou agindo para realizar seus desejos.

Sistema: O personagem precisa cativar seu alvo em uma conversação. O jogador realiza normalmente o teste. A vítima testa seu Autocontrole/Instinto (dificuldade igual ao número de sucessos obtidos pelo taumaturgo + 3). Uma falha indica que a psique da vítima foi sutilmente ligada ao taumaturgo pela duração de uma noite para cada sucesso alcançado pelo taumaturgo.

Uma vítima dependente não possui nenhum sentimento particularmente positivo em relação ao personagem e poderia atacá-lo com a mesma facilidade que o faria qualquer outra pessoa, contudo, ela se torna psicologicamente viciada à sua presença e sofre uma penalidade de um dado em todas as suas jogadas quando não está próxima ao taumaturgo ou realizando alguma

tarefa para ele. Além disso, ele é muito menos resistente aos seus comandos, e suas paradas de dados são reduzidos pela metade quando tentar resistir a Dominação, Presença (ou outros poderes de controlo mental ou emocional), ou testes Sociais mundanos. Finalmente, ele é incapaz de recuperar a Força de Vontade, quando não está na presença do taumaturgo.

A Linha de Marte

Aqueles poucos de Sabá que tem mantido talentos Taumatúrgicos voltaram sua atenção para a assistência da seita em tempos de guerra. Esta linha tem se mostrado útil, transformando as marés de vários confrontos com os vampiros anciões. A linha adota uma postura muito marcial, enquanto magias de sangue tendem a ter outros mais sutis, efeitos menos violentos. Há rumores de que alguns Tremere da Camarilla terem aprendido essa linha, mas muito poucos deles têm o temperamento certo para exercer esta linha de forma eficaz.

• Grito de Guerra

Um vampiro atacante pode focar sua vontade, tornando-o menos suscetível a temer a batalha ou os poderes dos mortos-vivos. O vampiro grita um grito primal para iniciar o efeito, embora se sabe que alguns taumaturgos tem pintado seus rostos ou abrem cortes em vez de gritar.

Sistema: Durante uma cena, o Vampiro adiciona um ponto a sua coragem. Além disso, no caso de efeitos hostis, considere que sua Força de Vontade é um ponto maior (mas esse bônus só se aplica à própria Característica e não a reserva de Força de Vontade). Um personagem só pode receber os benefícios do Grito de Guerra uma vez por cena.

•• Golpe Certeiro

O vampiro faz um único ataque, guiado pelo poder profano de seu sangue. Esse ataque infalivelmente atinge o alvo.

Sistema: Ao invocar este poder, o jogador não precisa fazer nenhum teste para saber se seu ataque atingiu o alvo ou não — ele acerta automaticamente. Somente ataques com Armas Brancas ou Briga podem ser feitos dessa maneira. Considera-se que esses ataques tiveram somente um sucesso; eles não adicionam, dados de dano. Além disso, é possível se esquivar deles, bloqueá-los ou apará-los normalmente, e o defensor precisa apenas de um sucesso (já que se presume que o número de sucessos é apenas um). Golpe Certeiro não tem nenhum efeito se for usado em ataques múltiplos (divisão de parada de dados) em um mesmo turno de um personagem.

•••Dança do Vento

O taumaturgo invoca o poder dos ventos, movendo-se como um borrão. Ele ganha uma vantagem para evitar os golpes de seus inimigos, saindo de seu caminho ante deles terem uma chance de dispará-los.

Sistema: O jogador não precisa dividir sua parada de dados se desejar fazer múltiplas esquivas em um mesmo turno. Essa regra se aplica somente a esquivas — se o jogador quiser ataca e se esquivar, ele precisa dividir sua parada de dados. Este poder dura uma cena.

••••Coração Temerário

O vampiro aumenta temporariamente suas habilidades como guerreiro. Usando os poderes místicos da magia do sangue, o personagem se transforma em uma poderosa força de combate.

Sistema: Coração Temerário dá ao vampiro um ponto adicional em todos os seus Atributos Físicos (Força, Destreza e Vigor). Essas Características não podem exceder o máximo da Geração, embora o jogador possa gastar pontos de sangue para aumentar ainda mais as características do personagem. Os efeitos duram uma cena e um personagem só pode usar esses benefícios uma vez por cena. Depois de usar Coração Temerário, o vampiro precisa se acalmar durante duas horas ou ele perderá um ponto de sangue a cada 15 minutos enquanto não descansar.

••••• Irmãos de Armas

Esta habilidade estende a outros os poderes das habilidades anteriores desta linha. Ela permite que qualquer um dos efeitos anteriores seja aplicado a um grupo como, por exemplo, um bando ou os participantes de um Festim de Guerra.

Sistema: O jogador escolhe um dos poderes de nível menor da linha e o invoca normalmente. Depois, ele toca outro personagem e (se o teste para Irmãos de Armas Sejam bem sucedidos e o taumaturgo pague o número apropriado de pontos de sangue.

A Linha da Tecnomancia

A mais nova a ser aceita pela hierarquia Tremere como parte dos conhecimentos oficiais possuídos pelo clã, é uma inovação relativamente recente. Ela foi desenvolvida na segunda metade do século XX e ainda não se propagou muito além dos Pontífices da América do Norte. A linhase concentra no controle de dispositivos eletrônicos, desde relógios de pulso até computadores, e os seus proponentes defendem que ela é um grande exemplo da versatilidade da Taumaturgia no que se refere a um mundo em transformação. Alguns Tremere mais conservadores, no entanto, afirmam que a mistura da magia Tremere com a tecnologia mortal beira à traição ou até mesmo blasfêmia e alguns Regentes europeus chegaram ao ponto de declarar

o descobrimento de estudos Tecnomânticos como o motivo de terem expulso certos vampiros de suas capelas. O Círculo Interno aprovou a introdução da linha no grimório do Clã, mas ainda não expressou sua opinião sobre a oposição conservadora à Tecnomancia.

• Analisar

Os mortais estão constantemente desenvolvendo novas invenções e qualquer vampiro que deseja se iniciar nos caminhos da Tecnomancia precisa ser capaz de entender o objeto sobre o qual ele pratica sua mágica. O poder mais básico desta linha permite que um Tremere projete suas percepções sobre um dispositivo, concedendo a ele uma compreensão temporária do seu propósito, princípios de funcionamento e meios de operação. Este poder não cria um conhecimento permanente, somente um lampejo momentâneo que desaparece em alguns minutos.

Sistema: A fim de se utilizar deste poder, o personagem precisa tocar o dispositivo em questão. O número de sucessos determina o nível de compreensão que o personagem obtém sobre o equipamento. Um sucesso implica em um conhecimento básico (como ligar, desligar e outras funções básicas), enquanto três sucessos concedem uma certa competência na operação do equipamento. Cinco sucessos mostram ao personagem o alcance completo do potencial do dispositivo. Este conhecimento dura por um número de minutos igual à Inteligência do personagem.

Este poder também pode ser usado para permitir a compreensão de uma inovação tecnológica não-física — em outras palavras, um novo software de computador — com uma penalidade de + 2 na dificuldade. O personagem precisa tocar o computador no qual o software foi instalado — segurar o CD-ROM não é suficiente. Softwares aplicados remotamente em um dispositivo (por exemplo, através de uma loja app) também não pode ser analisado até que esteja instalado.

•• Consumir

É mais fácil destruir do que criar, e aparelhos eletrônicos sensíveis não fogem a esta regra. Consumir é usado para fazer com que o provedor de energia de um aparelho, seja ele interno ou externo, entre em curto circuito, danificando ou destruindo o dispositivo. Consumir não pode ser usado para ferir diretamente uma outra pessoa, embora a destruição súbita de um marca-passo ou do controle de injeção de combustível de um carro possa, definitivamente, causar riscos à saúde.

Sistema: Um personagem pode usar esse poder a uma distância de até 10 vezes sua força de vontade em jardas ou metros, embora uma dificuldade um é aplicado, se ela não está tocando o item alvo. O número de sucessos determina a extensão do dano:

Sucessos	Resultado
1 sucesso	O funcionamento é interrompido temporariamente (um turno), mas nenhum dano permanente é causado.
2 sucessos	Perda significativa na operação; a dificuldade de se usar o aparelho aumenta em 1 pelo restante da cena.
3 sucessos	O aparelho quebra e permanece inoperante até ser concertado.
4 sucessos	Mesmo depois de consertado as capacidades do aparelho permanecem minimizadas. (permanente +1 dificuldade para usar).
5 sucessos	O aparelho está irreversivelmente danificado; completamente irrecuperável.

Sistemas muito grandes, como o servidor de uma rede de computadores ou um avião de passageiros, impõem um aumento de +2 a +4 (a critério do Narrador) na dificuldade de se usar este poder. Além disso, alguns sistemas, como os computadores do exército e de bancos, são mais resistentes a surtos de energia e bloqueios, possuindo entre um e cinco dados (novamente, a critério do Narrador) para resistir a este poder. Cada sucesso neste teste (dificuldade 6) diminui em um os sucessos obtidos pelo taumaturgo.

Consumir pode ser usado para destruir bancos de dados eletrônicos, sendo que neste caso, três sucessos conseguem destruir todas as informações armazenadas no dispositivo alvo e cinco sucessos as apagam sem deixar nenhuma esperança de recuperação não-mágica.

••• Codificar/Decifrar

A segurança eletrônica é uma grande preocupação tanto de governos como de companhias. Os Tremere que são tecnologicamente espertos o suficiente para compreender os assuntos que estão em jogo vêm sendo cada vez mais cativados por esse poder, que permite que o taumaturgo confunda misticamente os controles de um aparelho, tornando-o inacessível a todos exceto ele. Codificar/Decifrar também funciona na mídia eletrônica; um DVD sob a influência deste poder só exibe estática e telas brancas se for rodado sem a aprovação do personagem. Alguns novatos começaram chamar esse poder de "DRM".

Sistema: O personagem toca o aparelho ou o receptáculo de dados que deseja codificar; o jogador realiza normalmente o teste O número de sucessos obtidos é aplicado como um modificador na dificuldade do teste de qualquer um que tente usar o equipamento protegido ou acessar suas confusas informações sem o auxílio do personagem. O taumaturgo pode desativar estes efeitos a qualquer instante, basta tocar o objeto alvo; esta contra-ordem custa um ponto de Força de Vontade.

Este poder também pode ser usado para agir contra a aplicação de um outro taumaturgo de Codificar/Decifrar. O jogador realiza o teste com um modificador de + 1 na dificuldade; cada sucesso neutraliza um dos sucessos do "dono".

Os efeitos de Codificar/Decifrar duram por um número de semanas igual ao nível permanente de Força de Vontade do personagem.

•••• Acesso Remoto

Com esse poder, um taumaturgo habilidoso pode ignorar a necessidade do contato físico para operar um dispositivo. Esta não é uma espécie de telecinése; o vampiro não manipula os controles do item, mas sim o controla diretamente por meio do poder de sua mente.

Sistema: Este poder pode ser usado em qualquer aparelho eletrônico dentro do campo de visão do personagem. O número de sucessos obtidos igualam o número máximo de dados em qualquer Habilidade relevante que o personagem pode usar enquanto controla remotamente o aparelho. (por exemplo se Frits tiver Tecnologia 5, e obtiver somente três sucessos ao usar Acesso Remoto em um teclado de segurança, ele só pode usar três pontos do seu nível em Tecnologia para qualquer teste que realizar por meio do uso deste poder. O Acesso Remoto dura por uma quantidade de turnos igual ao número de sucessos obtidos e só pode ser usado em um aparelho de cada vez.

Se um objeto for destruído enquanto estiver sob a influência de Controle Remoto, o personagem sofre cinco dados de dano por contusão devido ao choque de ter suas percepções rudemente lançadas de volta ao seu corpo.

••••• Telecomunicar

Telecomunicar, um derivado progressivo de Acesso Remoto, permite que o taumaturgo projete sua consciência na internet, enviando sua mente através de conexões de rede tão rápido quanto pode transferir-la. Enquanto imersos em rede, pode usar qualquer outro poder de Tecnomancia sobre os dispositivos com os quais ela faz contato.

Sistema: O personagem precisa tocar alguma espécie de aparelho de comunicação: um telefone celular, netbook equipado com 3G, tablet Wi-Fi ou qualquer coisa que estiver direta ou indiretamente ligado à internet. O jogador realiza normalmente o teste e gasta um ponto de Força de Vontade. Telecomunicar dura por cinco minutos para cada sucesso obtido e pode ser prolongado em 10 minutos por meio do uso de mais um ponto de Força de Vontade. O número de sucessos também indica a distância máxima através da qual O personagem pode projetar sua consciência.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	25 milhas/40 quilômetros
2 sucessos	250 milhas/400 quilômetros
3 sucessos	1000 milhas/1500 quilômetros
4 sucessos	5000 milhas/8000 quilômetros
5 sucessos	Qualquer parte do mundo

Enquanto estiver na rede, o personagem pode usar seus outros poderes da Linha da Tecnomancia em quaisquer aparelhos ou dados com os quais entrar em contato. Uma perda de conexão, que normalmente se dá por meio de uma paralisação ou destruição da parte da rede pela qual a conexão do personagem percorria, arremessa sua consciência de volta ao corpo e inflige oito dados de dano por contusão.

Um personagem que viaja através da Internet por meio deste poder pode usar os poderes da sua linha de Tecnomancia em uma dificuldade normal. Usando quaisquer outras habilidades ou poderes, enquanto envolvidos, assim, é feito em uma dificuldade +2.

A Linha da Vingança Paterna

Esta linha, vagamente baseada em poderosas interpretações do *Livro de Nod*, dedica-se a trazer justiça para a raça dos Cainitas. Supostamente, cada poder tem algum precedente nas parábolas do livro ancestral e enfoca os ensinamentos de Caim através do poder da magia do sangue. O uso dessa linha é calorosamente debatido entre os membros do sabá, já que alguns a consideram equivalente à alegação de possuir o direito de Caim sobre todos os vampiros.

O poder desta linha não provém apenas da magia do sangue, mas também dos versos encantatórios do *Livro de Nod*. Para que qualquer um desses poderes tenha efeito, o taumaturgo tem de pronunciar a sentença condenatória. Por exemplo, para invocar o poder de terceiro nível, o executante precisa dizer claramente a seu alvo que ele só pode comer cinzas. Obviamente, a vítima tem de estar apta a ouvir o taumaturgo para que esse poder tenha efeito, embora escrever suas ordens e mostrá-las ao alvo, provoquem o mesmo efeito.

Estes poderes só se aplicam aos Cainitas. Eles não afetam Lupinos ou carniçais.

• Litania de Zillah

Zillah, a esposa de Caim, bebeu de seu marido e senhor três vezes, sem saber o que isso significava, e ficou dessa

maneira, ligada a ele. Este poder revela a existência de laços de sangue e Vinculi ao taumaturgo.

Sistema: Se o alvo tiver qualquer laço de sangue ou Vinculi com outros vampiros, este poder os revelará imediatamente a quem o está usando. Mesmo que o executante não conheça o vampiro em questão, este poder revelará seu nome e dará uma descrição psíquica rudimentar do indivíduo em questão.

•• A Maldição da Bruxa

Este poder inflige a maldição da velhice, que ligou Caim a ela, enquanto ele fugia do desprezo de sua esposa. A bruxa, extremamente feia, tinha de recorrer à fraude para fazer com que os outros a ajudassem ou servissem.

Sistema: Este poder reduz a aparência do alvo a zero. Todos os testes Sociais feitos quando da duração deste poder geralmente falham, a não ser que o personagem tente intimidar ou amedrontar alguém. O poder dura uma noite.

••• Banquete das Cinzas

Usado principalmente contra vampiros extravagantes ou desregrados, este poder remove temporariamente a dependência de sangue de um vampiro. Apesar de alguns vampiros dizerem que esse poder nega a Maldição de Caim, ele reduz o vampiro a pouco mais que um ladrão de túmulos, que tem de consumir cinzas, através das quais ele consegue algum sustento.

Sistema: A vítima deste poder não pode mais consumir sangue, vomitando-o como se fosse alimento ou bebida mortal. Ao invés disso, a vítima só pode comer cinzas e os Pontos de Sangue que ganhar com isso só podem ser usados para se levantar durante à noite. Os pontos de Sangue vindos das cinzas não podem ser usados para prover energia para as Disciplinas, aumentar Atributos ou alimentar carniçais. Entretanto, os pontos de sangue que já existirem o corpo do personagem quando o poder for invocado poderão ser usados normalmente. Um ponto de sangue vindo das cinzas equivale a quase meio litro, e qualquer cinza serve — de cigarros, resto de fogueiras ou cadáveres de vampiros destruídos pelo fogo ou pela luz do sol. Este poder dura uma semana.

•••• Desfavor de Uriel

Este poder invoca as trevas do Anjo da Morte. Qualquer luz, com exceção da luz mais tênue, causa uma dor excruciante no alvo e algumas formas de luz artificial intensa podem até causar dano ao vampiro. Uriel fez cumprir a maldição de Deus em Caim, envolvendo-o na escuridão de suas asas.

Sistema: A presença de qualquer luz causa desconforto à vítima e luzes brilhantes de qualquer tipo — lanternas,

luminosos de néon, lâmpadas fosforescentes, etc. — causam um ponto de dano agravado para cada turno que o personagem permanece diretamente exposto a elas. A maioria dos vampiros que é vítima dessa maldição prefere dormir enquanto ela dura, escondendo-se nas trevas de seus refúgios, até poderem andar entre os vivos novamente. Este poder dura uma semana.

••••• Despedida

Muitos membros do Sabá temem esse poder com razão, embora nenhum deles o tenha visto ser usado. Ele pune um vampiro por desobedecer um dos mais importantes mandamentos de Caim — a proibição da diablerie. Como a maioria dos vampiros do Sabá alcança o poder e os postos por meio de algum tipo de diablerie, eles são obrigados a reconciliar suas crenças com as admoestações de Caim e este poder gera um grande senso de humildade.

Sistema: Quando este poder é invocado, o alvo imediatamente volta a sua Geração original. Essa mudança pode levar à perda de pontos em certas Características, devido, devido aos máximos permitidos por cada Geração. Este poder funciona durante uma semana, depois do que todas as Características reduzidas devido ao fator Geração voltam ao normal. São necessários três turnos para clamar os versos que fazem o poder funcionar.

Contramagia Taumaturgica

Este poder é muito mais uma nova Disciplina do que uma linha da taumaturgia, uma vez que os poderes para se resistir à Taumaturgia podem ser ensinados independentemente da Taumaturgia, mesmo para os Membros que são incapazes de controlar os rituais mais simples. Contudo, por razões óbvias, as técnicas da Contramagia Taumatúrgica oficialmente não são ensinadas fora do Clã Tremere. Qualquer não-Tremere com a habilidade de resistir à Taumaturgia rapidamente se torna alvo de apurações potencialmente fatais do ClãTremere como um todo.

Sistema: Contramagia Taumatúrgica é tratada como uma Disciplina a parte, embora utilize as regras usuais de Taumaturgia (incluindo custos de experiência e o fato de que é limitada a apenas cinco níveis). Não pode ser tomada como Linha primária de um personagem, e uma classificação de não permitir que o personagem realize rituais.

O uso de Contramagia Taumatúrgica é tratado como uma ação livre em combate e não necessita de uma divisão na parada de dados. Para se opor a um poder de Taumaturgia ou ritual, um personagem deve ter uma classificação de Contramagia Taumatúrgica igual ou maior do que a avaliação do poder ou ritual. O jogador gasta um ponto de sangue e testa o número de dados indicados na classificação de Contramagia Taumatúrgica do personagem (dificuldade igual à dificuldade do poder em uso). Cada sucesso cancela um dos sucessos do taumaturgo adversário.

A Contra magia Taumatúrgica só pode ser aproveitada ao máximo ao ser usada contra taumaturgos Tremere. Funciona com metade dos dados contra Necromancia e outras Disciplinas Místicas, e é completamente ineficaz contra magia não-vampírica e poderes.

A Contramagia Taumatúrgica pode ser aprendida por personagens incapazes de aprender a Taumaturgia normal (como por exemplo personagens com a Qualidade Resistência à Magia). Qualquer personagem não-Tremere com algum nível neste poder recebe automaticamente o Defeito Inimizade com um Clã (Tremere), sem receber nenhum ponto de bônus por isso. Este poder não pode ser comprado durante a criação de personagem e não pode ser desenvolvido espontaneamente. O seu custo de aprendizado é igual ao de qualquer outra Disciplina de fora do Clã.

•	Dois dados de contramagia. O personagem só pode tentar anular poderes e rituais que afetam diretamente a ele, suas vestimentas, e seus objetos.
• •	Quatro dados de contramagia.
• • •	Seis dados de contramagia. O personagem pode tentar anular um poder de Taumaturgia que afete toda e qualquer coisa com que entre em contato com ele.
• • • •	Oito dados de contramagia.
• • • • •	Dez dados de contramagia. Neste nível o personagem pode tentar anular um poder ou ritual que afete qualquer coisa dentro de um raio igual à sua Força de Vontade em jardas ou metros, ou que esteja sendo usado ou realizado dentro deste mesmo raio.

Controle Climático

Há muito tempo o controle climático tem sido um poder preferencial utilizado tanto pelos feiticeiros mortais como pelos imortais; e muitos dizem que esta linha precede os Tremere em pelo menos mil anos. A proliferação do uso deste poder fora do clã tende a confirmar esta teoria: o Controle Climático é bastante comum fora do Clã Tremere e até mesmo fora da Camarilla. Níveis mais baixos nesta linha concedem

manipulações mais sutis, enquanto estágios mais elevados de domínio permitem que o vampiro invoque tempestades violentas. A área afetada pelo poder é normalmente bastante pequena, dificilmente alcançando mais do que 3 ou 4 milhas (5 ou 6 quilômetros), e as mudanças causadas por ele nem sempre são imediatas.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina o tempo que levará para que a mágica climática faça efeito. Um sucesso indica que um dia inteiro pode se passar antes que o clima se submeta à vontade do taumaturgo; enquanto cinco sucessos apresentam efeitos quase instantâneos.

A dificuldade do teste de Força de Vontade necessário para invocar o poder pode variar dependendo das condições locais do clima e do clima que o personagem deseja criar. O Narrador deve aplicar um bônus (-1 ou -2 na dificuldade do teste) no caso de mudanças relativamente pequenas, tais como acabar com uma pequena garoa ou invocar relâmpagos quando um temporal violento já está se formando. Reciprocamente, uma penalidade (+ 1 ou + 2 na dificuldade do teste) deve ser aplicada quando as. mudanças desejadas são atípicas quando comparadas ao clima corrente, como por exemplo invocar uma garoa em pleno deserto do Saara ou relâmpagos em um céu limpo.

Se o personagem tentar acertar um alvo específico com um relâmpago, o jogador precisa testar sua Percepção + Ocultismo (dificuldade 6 se o alvo estiver de pé em terreno aberto, 8 se estiver sob um abrigo e 10 se estiver no interior de uma casa, mas perto de uma janela) além do teste básico para usar a Taumaturgia. Caso contrário, o relâmpago parte sem rumo, sendo que o grau relativo de fracasso no teste determina o que exatamente o relâmpago irá atingir.

Os efeitos do poder atingem a área máxima disponível, a menos que o taumaturgo declare que está tentando afetar uma área menor. A critério do Narrador, um teste de Força de Vontade adicional (dificuldade 6) pode ser exigido a fim de manter a mudança do clima sob controle.

Controle Climático não é o tipo de poder que se presta bem à aplicação interna. Enquanto alguns dos usos da linha (mudanças de temperatura, ventos fortes, e possivelmente até mesmo nevoeiro) fazem um certo sentido em ambientes interiores, outros (precipitação de qualquer tipo de relâmpago,) não. A dificuldade para todos os testes para usar Controle Climático dentro de uma casa é de +2, e o Narrador deve se sentir livre para rejeitar quaisquer utilizações propostas que não fazem sentido.

Descrições individuais não são fornecidas para esta linha, uma vez que sua essência geral é bastante consistente. Em vez disso, encontra-se descrito o fenômeno climático mais extremo relacionado com cada poder.

- **Névoa:** A visão é levemente prejudicada e os sons são abafados; a dificuldade de todos os testes de Percepção baseados na visão e audição aumentam em 1 e a distância de todos os ataques de longa distância são diminuídas pela metade.

  Brisa Leve: A dificuldade de todos os testes de Percepção baseados no cheiro aumentam em 1.

  Mudanças Leves de Temperatura: É possível aumentar ou baixar a temperatura local em até 10 graus Fahrenheit ou 5 graus Celsius.

- • **Chuva ou Neve:** Como em Névoa, mas os testes de Percepção são muito mais prejudicados; o modificador de dificuldade de todos os testes relacionados aumenta para + 2. Além disso, a dificuldade de todos os testes de direção também aumentam em 2.

- • • **Ventania:** A velocidade do vento aumenta em cerca de 30 milhas por hora ou 50 quilômetros por hora, rajadas com o dobro disso. Os ataques com armas de longa distância se tornam muito mais difíceis: + 1 para ataques com armas de fogo, + 2 para armas arremessadas e arcos. Além disso, durante rajadas mais fortes podem ser exigidos testes de Destreza (dificuldade 6) para impedir que os personagens sejam derrubados pelo vento. Não é preciso dizer que enquanto esta ventania estiver ativa, papéis voam, objetos são arrastados livremente pelo vento e outros efeitos cinematográficos acontecem.

  Mudanças Moderadas de Temperatura: É possível aumentar ou baixar a temperatura local em até 20 graus Fahrenheit ou 10 graus Celsius.

- • • • **Tempestade:** Este poder abrange tanto os efeitos da Chuva como os da Ventania.

- • • • • **Relâmpagos:** Este ataque inflige 10 dados de dano letal. Armaduras pessoais não influenciam na parada de dados de absorção contra esta forma de ataque.

Rituais

Rituais são fórmulas Taumatúrgicas, meticulosamente pesquisadas e preparadas, que criam efeitos mágicos poderosos. Os rituais são menos versáteis do que as linhas, pois seus efeitos são singulares e diretos, mas são mais apropriados para fins específicos.

Todos os taumaturgos têm a habilidade de usar rituais, embora cada ritual tenha que ser aprendido separadamente. Ao se familiarizar com a enigmática prática da magia do sangue, o taumaturgo ganha a capacidade de manipular estes efeitos concentrados.

Os rituais taumatúrgicos são classificados de l a 5, cada nível correspondendo tanto ao nível de Taumaturgia que o suposto mago necessita quanto ao poder do próprio ritual. A não ser que se estipule o contrário, um ritual demora 5 minutos por nível para ser completado.

A realização de um ritual requer um teste de Inteligência + Ocultismo bem sucedido, de dificuldade igual a 3 + nível do ritual (máximo de 9). Apenas um sucesso é necessário para que o ritual funcione, embora certos feitiços exijam mais sucessos ou tenham efeitos que variam de acordo com o resultado da jogada do taumaturgo. Se um teste para ativar um ritual falhar, o Narrador é encorajado a criar ocorrências estranhas ou efeitos secundários ou até mesmo dar a impressão que o ritual foi bem sucedido, apenas para revelar a sua falha mais adiante. Um falha crítica pode ter resultados catastróficos ou invocar um demônio nada amigável.

Algumas vezes os rituais necessitam de ingredientes especiais ou reagentes para funcionar — estas particularidades estão anotadas na descrição de cada ritual. Componentes comuns incluem ervas, ossos de animais, itens cerimoniais, penas, olho de salamandra, língua de sapo, etc Aquisição de componentes mágicos para um ritual poderoso pode formar a base para uma história inteira.

No primeiro nível de Taumaturgia, o vampiro automaticamente ganha um ritual de Nível Um. Para aprender outros rituais, o taumaturgo precisa encontrar alguém para ensiná-lo ou aprendê-lo em um pergaminho, tomo ou outros arquivos. A aprendizagem de novos rituais pode levar desde algumas noites (rituais de Nível Um) até meses ou anos (rituais de Nível Cinco). Alguns terríveis Feiticeiros estudaram um mesmo ritual por décadas ou até mesmo séculos.

Rituais de Nível Um

Amarrar a Língua Acusadora

Existem rumores de que este antigo ritual foi um dos primeiros desenvolvidos pelos Tremere e uma das principais justificações da falta de uma oposição coerente à sua expansão. Amarrar a Língua Acusadora impõe uma compulsão sobre o alvo que o impede de falar mal do ritualista, permitindo que o taumaturgo cometa atos literalmente indescritíveis sem temer represália.

Sistema: O ritualista precisa de uma foto, alguma outra imagem ou efígie e uma mecha de cabelo do seu alvo e um cordão de seda preto. O ritualista passa o cordão ao redor do cabelo e da imagem enquanto entoa os componentes vocais do ritual. Depois que o ritual for completado, o alvo precisa obter mais sucessos do que os obtidos pelo ritualista em um teste de Força de Vontade (dificuldade igual ao nível de Taumaturgia do ritualista + 3) para conseguir falar qualquer coisa negativa sobre o taumaturgo. Este ritual permanece ativo até que o alvo seja bem sucedido no teste ou que o cordão seja desamarrado, fazendo com que a mecha de cabelo e a imagem transformem-se em cinzas.

Torrente de Sangue

Este ritual permite ao vampiro criar a sensação de estae se alimentando. O ritual pode ser usado para o prazer, mas é usado com mais frequência para inpedir o frenesi, quando o vampiro se encontra na presença de sangue fresco. Para o ritual funcionar, o vampiro tem de carregar consigo a presa de um animal predador.

Sistema: A realização do ritual faz com que a besta seja automaticamente mantida sob controle. Torrent de Sangue aquieta a besta durante uma hora, depois do que o Cainita sente fome novamente (supondo que ele a tenha sentido antes). Este ritual leva apenas um turno para ser realizado.

Comunicar-se com o Senhor

Ao realizar este ritual, um Tremere pode unir sua mente à do seu senhor, falando telepaticamente através de qualquer distância. A comunicação pode continuar até que o ritual expire ou até que o grupo termine a conversação. O executante precisa possuir um objeto que já tenha pertencido ao seu senhor para que o ritual funcione.

Sistema: O executante precisa meditar durante 30 minutos para criar a conexão. A conversação pode ser mantida por 10 minutos para cada sucesso obtido no teste de ativação.

Defesa do Refúgio Sagrado

Este ritual previne que a luz do dia penetre em uma área de 20 pés (6 metros) ao redor do local de execução do ritual. Uma escuridão mística cobre a área, mantendo a perniciosa luz a distância. A luz do sol reflete de janelas ou simplesmente não consegue atravessar portas e outros portais. O executante desenha símbolos astrológicos com

seu próprio sangue em todas as janelas e portas que serão afetadas e o ritual permanece pelo tempo que o Tremere permanecer dentro do raio de 20 pés (6 metros).

Sistema: Este ritual requer um hora para ser realizado, durante a qual o taumaturgo recita encantamentos e inscreve hieróglifos. Um ponto de sangue é necessário para que este ritual funcione.

Proteção Contra o Mal da Madeira

Este ritual protege o Tremere contra estacas, esteja ele acordado ou não. Enquanto o ritual estiver em efeito, a primeira estaca que atravessaria o coração do Tremere, se desintegra na mão do atacante. Uma estaca meramente próxima ao Tremere não surte efeito; para que este ritual funcione, a estaca realmente precisa ser usada em uma tentativa de espetar o vampiro.

Sistema: O taumaturgo precisa permanecer rodeado por um círculo de madeira durante uma hora. Qualquer madeira funciona: mobília, serragem, madeira bruta, 2' x 4's, realmente qualquer coisa. Contudo, o círculo precisa se manter intacto. No final desta hora, o vampiro coloca uma lasca de madeira sob sua língua. Se a lasca for removida, o ritual é anulado. Este ritual dura até a próxima aurora ou crepúsculo.

Toque do Demônio

O Tremere usa este ritual para amaldiçoar os mortais que mereçam sua ira. O uso deste ritual cria uma marca invisível sobre o indivíduo, fazendo com que todas as pessoas que se aproximem dele, o recebam mal. O mortal é tratado como o indivíduo mais repugnante concebível e todos que lidam com ele fazem de tudo para que ele se sinta miserável. Até mesmo os mendigos cospem no indivíduo aflito e as crianças o insultam e perturbam com vulgaridades.

Sistema: O efeito deste ritual dura por uma noite, desaparecendo com o nascer do sol. O mortal (não funciona com vampiros) precisa estar presente quando o ritual é invocado e uma moeda de um centavo precisa ser colocada em algum lugar da pessoa (em um bolso, sapato, etc.).

Dominó da Vida

Um vampiro precisando ou querendo simular uma característica humana pode fazê-lo usando este ritual. Durante uma noite inteira, o vampiro pode comer, respirar, manter seu corpo com uma temperatura média de 36,5ºC, assumir a cor natural da pele humana ou demonstrar alguma outra característica humana que ele deseje. Lembre-se que somente uma característica humana pode ser mantida dessa forma. O vampiro tem de trazer um frasco com sangue humano fresco consigo para manter o ritual.

Sistema: Ao usar este ritual, o vampiro adiciona um dado à sua parada de dados para tentar se passar por humano. A não ser que os observadores estejam muito desconfiados, Dominó da Vida fará com que todos pensem que o taumaturgo é um mortal — não que eles devessem ter qualquer razão para desconfiar do contrário.

Acionar o Receptáculo de Transferência

Este ritual encanta um recipiente fazendo com que ele se abasteça com o sangue de qualquer ser vivo ou não-vivo que o segurar, repondo com o volume de sangue absorvido uma quantidade igual previamente existente no recipiente. Quando o ritual é acionado, o receptáculo (que precisa ser maior do que uma pequena xícara e menor do que um jarro de um galão) é lacrado e enchido com o sangue do ritualista e marcado com o sinal Hermético que dá poder ao ritual Sempre que alguém tocar o recipiente com as mãos nuas, esta pessoa sentirá um leve calafriocontra sua pele, mas nenhum outro desconforto. O recipiente continua permutando o sangue que contém até ser aberto. As duas utilizações mais comuns deste ritual são criar um laço de sangue dissimuladamente. e obter uma amostra do sangue de uma pessoa para a realização de rituais ou experiências.

Sistema: Este ritual leva três horas para ser realizado (reduzido em 15 minutos para cada sucesso no teste inicial) e exige o uso de um ponto de sangue (não necessariamente o sangue do ritualista), que é lacrado dentro do recipiente. O ritual só permite a troca de sangue entre o recipiente e um alvo com as mãos nuas — até mesmo luvas de ,algodão impedem sua ativação.

Pessoas com quatro ou mais pontos em Ocultismo conseguem reconhecer o sinal Hermético com dois sucessos em um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8).

Rastro Luminoso da Presa

Este ritual faz o rastro do alvo brilhar de uma maneira que só o taumaturgo é capaz de ver. As pegadas, marcas de pneu (ou o que quer que seja), reluzem de forma distinta, mas só aos olhos do conjurador do ritual. Até mesmo trajetórias de avião e rastros deixados por animais brilham com uma luz malsã. O ritual é anulado se o alvo atravessar a água ou chegar ao seu destino. Para o ritual ter efeito, o taumaturgo precisa queimar uma tira de cetim branco que está em seu poder há pelo menos 24 horas.

Sistema: o ritualista precisa ser capaz de visualizar ou saber o nome de sua vítima. O rastro do alvo brilha com uma intensidade dependente de quanto tempo faz que ele passou por ali — os rastros antigos brilhas menos, enquanto as mais recentes chamejam.

Encantamento do Pastor

Este ritual habilita o taumaturgo a localizar misticamente todos os membros de seu rebanho. Enquanto entoa os componentes vocais do ritual, o ritualista gira em um pequeno círculo com alguma espécie de vidro preso a cada um dos seus olhos. No final do ritual, ele adquire um sentido sublimado da direção e distância de cada uma de suas fontes habituais.

Sistema: Este ritual dá ao personagem a localização, relativa a ele, de todos os membros do seu rebanho. Se o taumaturgo não possui o Antecedente Rebanho, o Encantamento do Pastor localiza os três mortais mais próximos de quem o personagem já tenha se alimentado pelo menos três vezes. Este ritual tem um alcance de 10 milhas ou 15 quilômetros vezes o nível do Antecedente Rebanho do personagem ou cinco milhas (oito quilômetros) se ele não possuir o Antecedente.

Pureza da Carne

Com este ritual, o ritualista purifica o seu corpo de todos as substâncias estranhas. Para realizá-lo, ele precisa meditar diretamente sobre a terra ou pedras, rodeado por um círculo com 13 pedras pontiagudas. No decurso do ritual, o ritualista é lentamente purificado de todas as impurezas físicas: sujeira, álcool, drogas, veneno, balas alojadas no corpo e a tinta de tatuagens são igualmente afetados, aproximando-se lentamente da superfície da pele e sendo expelidos em pequenas partículas cinzas que assentam no interior do círculo. Qualquer jóia, maquiagem ou roupas que o ritualista estiver usando também são dissolvidas.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue antes de fazer o teste. A Pureza da Carne dissolve todos os objetos físicos em contato com o personagem, mas não afeta encantamentos, poderes que controlam a mente ou doenças do sangue.

Despertar com o Frescor do Anoitecer

Este ritual permite que um Tremere acorde em qualquer ocasião de perigo, especialmente durante o dia. Se qualquer situação potencialmente perigosa ocorrer, o Tremere acorda imediatamente, pronto para enfrentar o problema. Para a realização do ritual, é preciso que as cinzas de uma pena queimada sejam esparramadas sobre a área onde o vampiro deseja dormir.

Sistema: Este ritual precisa ser realizado imediatamente antes do Tremere se preparar para descansar para a próxima noite. Qualquer interrupção durante a execução do ritual faz com que ele se torne ineficiente. Se algum perigo surgir, o Tremere acorda e pode ignorar a regra de limites na parada de dados de Humanidade/Trilha durante os dois primeiros turnos de consciência. Depois disso, as penalidades passam a vigorar, mas o taumaturgo já terá levantado e capaz de lidar com situações problemáticas.

Mágoa da Viúva

Este ritual causa dor, coceira ou outra sensação significativa (mas Não mortal) na vítima. Similar aos efeitos provocado pelo "boneco vodu", este ritual é usado mais para escárnio e despeito do que por inimizade. De fato, ele exige um boneco de pano ou de cera que se assemelhe ao alvo, que começará a sangrar quando o poder fizer efeito.

Sistema: A boneca cerimonial tem que se parecer, nem que seja de forma grosseira, com a vítima. Ele não provoca nenhum efeito além de um estímulo físico. O realizador do ritual pode escolher em qual parte do corpo a dor ou coceira aparecerá.

Rituais de Nível Dois

Trilha de Sangue

O taumaturgo deve usar este ritual sobre uma amostra de sangue de um outro vampiro. Trilha de Sangue é usada para traçar a linhagem do Membro alvo e os laços de sangue nos quais ele está envolvido.

Sistema: Este ritual demora três horas para ser realizado, menos 15 minutos para cada sucesso obtido no teste. O taumaturgo também precisa de um ponto de sangue de sua vítima. Cada sucesso permite que o ritualista também vislumbre uma Geração (para um limite de Décima Quarta Geração — a Décima Terceira Geração não abandona seus segredos facilmente) dando ao conjurador a imagem de seu rosto. O conjurador descobre a Geração e o Clã ou linhagem da qual a vítima é descendente. Com três sucessos, o ritualista também descobre a identidade de todas as pessoas com a qual o alvo possui laços de sangue, seja como regente ou vassalo.

Lâmina Ardente

A Lâmina Ardente, desenvolvida durante o início problemático do Clã Tremere, pennite que o taumaturgo encante temporariamente uma arma branca, fazendo com que ela inflija danos não-curáveis em criaturas sobrenaturais. Enquanto este ritual estiver ativo, arma chameja com um brilho esverdeado maligno.

Sistema: Este ritual só pode ser usado em armas brancas. Durante o ritual, o ritualista deve cortar a palma da mão que usa a arma — com a arma, se ela for afiada, caso contrário com uma pedra pontiaguda. Isto inflige um único nível de vitalidade de dano letal que não pode ser absorvido, mas pode ser curado normalmente. O jogador usa três pontos de sangue que são absorvidos pela arma, Depois que o ritual é realizado, a arma passa a infligir dano agravado em todas as criaturas sobrenaturais durante alguns poucos ataques, um para cada sucesso obtido. Usos múltiplos de Lâmina Ardente não podem ser acumulados

por longos períodos. Além disso, o usuário da arma não pode escolher causar dano normal e "poupar" golpes de dano agravado — cada ataque bem sucedido usa um dos golpes de dano agravado até que não sobre nenhum, e então, a arma volta a causar dano normal.

Colocar a Máscara de Sombras

Este ritual torna o alvo translúcido, fazendo com que sua forma fique escura e turva e seus passos abafados. Embora ele não crie uma invisibilidade verdadeira, a Máscara de Sombras torna muito mais difícil a localização do alvo por meio da visão e audição.

Sistema: Este ritual pode afetar simultaneamente um número de alvos igual ao nível de Ocultismo do taumaturgo; cada pessoa além da primeira adiciona cinco minutos ao tempo de execução do ritual. Indivíduos sob a Máscara de Sombras só podem ser detectados se o observador for bem sucedido em um teste de Percepção + Consciência (dificuldade igual ao Raciocínio + Ocultismo do ritualista) ou possuir um poder (como Auspícios) forte o suficiente para penetrar um poder de Ofuscação de Nível 3. A Máscara de Sombras dura por um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos pelo ritualista ou até que ele a desfaça voluntariamente.

Olhos do Falcão Noturno

Este ritual permite ao vampiro ver através dos olhos de um pássaro e ouvir o que ele ouve. No início do ritual, a ave escolhida — que tem de ser um predador — tem de ser tocada pelo vampiro. No final do ritual, o seu realizador deve arrancar os olhos da ave ou ele mesmo ficará cego.

Sistema: O vampiro é capaz de controlar mentalmente para onde a ave vai durante toda a duração do ritual. A ave não realizará necessariamente nenhuma outra ação que não seja voar — o taumaturgo não pode obrigá-la a lutar, pegar objetos e trazê-los de volta nem arranhar um alvo. Depois de terminar seu voo, o animal voltará até o realizador do ritual. Se não arrancar os olhos do pássaro o vampiro ficará cego durante três noites, o efeito do ritual termina ao nascer do sol; caso o animal não tenha chegado ao seu destino ou esteja muito longe para que ele possa realizar a última fase do ritual, azar o dele.

Enlouquecer Máquinas

As máquinas enguiçam quando este ritual é realizado. Ele funciona instantaneamente e dura enquanto o vampiro se mantiver concentrado nele. Ele pode ser usado para desligar o motor de carros, apagar dados de computador, enguiçar impressoras, desligar equipamentos de suporte a vida, etc. Em suma, Enlouquecer Máquinas interrompe o funcionamento de qualquer aparelho mais complexo que uma corda e uma polia. Para o ritual funcionar, o taumaturgo precisa estar de posse de um pedaço de metal, embora alguns vampiros usem uma variante que exige que um nó banhado em saliva humana seja desatado.

Sistema: O ritual só faz as máquinas pararem, ele não concede nenhum controle sobre elas. Os efeitos do ritual são invisíveis, e não necessariamente óbvios - afinal de contas, esse tipo de coisa parece acontecer por coincidência.

Foco Principal da Infusão de Vitae

Este ritual insere uma quantidade de pontos de sangue dentro do objeto sobre o qual o ritual é executado. O objeto pode ser de um tamanho que possibilite que o vampiro o carregue em ambas as mãos ou tão pequeno como uma moeda. Depois do ritual ser conduzido, o objeto assume um matiz avermelhado e se torna liso ao toque. Com um comando mental, o taumaturgo pode libertar o objeto de seu 'encantamento, fazendo com que ele se quebre em uma poça de sangue. Este sangue pode servir a qualquer propósito que o vampiro desejar; muitos Tremere usam estas bugigangas encantadas para manterem um estoque emergencial de vitae.

Sistema: Um objeto só pode armazenar um ponto de vitae. Se um vampiro deseja fazer um foco de infusão para um aliado, ele pode fazê-lo, mas o sangue armazenado tem que ser o seu próprio (e se o aliado beber o sangue, ele pode estar um passo mais perto de um laço de sangue). O aliado tem que estar presente na criação do foco.

Recorrer à Terra Natal

O vampiro invoca o poder de sua terra natal para curar ferimentos graves que ele tenha sofrido. O taumaturgo tem de ter pelo menos um punhado de terra da cidade onde ele nasceu como mortal e recitar uma litania com sua árvore genealógica enquanto realiza o ritual.

Sistema: Para criar um unguento curativo, o Cainita precisa misturar a terra com dois pontos de seu próprio sangue. Um punhado desse unguento curará um ponto de dano agravado. E somente um punhado pode ser usado por noite.

Proteção Contra Carniçais

Tremere cautelosos criaram este ritual para se protegerem dos lacaios de seus rivais vingativos. Ao invocar este ritual, o Tremere cria um hieróglifo que causa grande dor a qualquer carniçal que entrar em contato com ele. O Membro despeja o equivalente a um ponto de sangue sobre o objeto que ele deseja proteger (um pedaço de pergaminho, uma moeda, uma maçaneta, etc.) e recita o encantamento, o que demora 10 minutos. Em 10 horas, a proteção mágica está completa e irá causar uma dor excruciante em qualquer carniçal infeliz o bastante para tocar no objeto protegido.

Sistema: Carniçais que tocam no objeto protegido sofrem três dados de dano letal. O carniçal sofre este dano novamente se futuramente voltar a tocar no objeto; de fato, um carniçal que deseja deliberadamente tocar em um objeto protegido, precisa usar um ponto de Força de Vontade para fazê-lo.

Este ritual só protege um objeto — se inscrito na lateral de um carro, a proteção afetará apenas a porta ou pára-lama e não todo o carro. Proteções podem ser colocadas sobre armas ou mesmo balas, embora isso funcione melhor em armas de pequeno calibre. Contudo, balas frequentemente se deformam depois de usadas e para que a proteção de uma bala usada se mantenha intacta, o jogador precisa obter cinco sucessos na jogada de Armas de Fogo.

Círculo de Proteção Contra Carniçais

Este ritual é ativado de forma semelhante à Proteção contra Carniçais, mas cria um círculo centrado no ritualista dentro do qual um carniçal não pode passar sem ser queimado. O círculo pode ser tão largo e permanente quanto o taumaturgo desejar, contanto que ele esteja disposto a pagar o preço. Muitas capelas Tremere são protegidas por este e outros rituais de Círculo de Proteção.

Sistema: O ritual exige três pontos de sangue de um mortal. O ritualista precisa determinar o tamanho do círculo de proteção ao executar o ritual; o raio padrão é de 10-pés/3-metros, sendo que cada 10-pés/3-metros adicionais aumentam em 1 a dificuldade do teste, até um máximo de 9 (para cada adição além do necessário aumenta a dificuldade até 9, aumenta em 1 a quantidade de sucessos necessários). O jogador gasta um ponto de sangue para cada 10-pés/3-metros de raio e faz o teste. Se o círculo for temporário (pelo restante da noite), o ritual termina no tempo normal, caso contrário, se o ritualista deseja que o círculo seja permanente (um ano e um dia), o ritual dura por toda a noite.

Uma vez que o círculo de proteção seja estabelecido, qualquer carniçal que tente cruzar suas divisas sente um

Outros Círculos Protetores

Os Tremere têm acesso a vários outros rituais de Círculo Protetor: Círculo Protetor Contra Lupinos (Nível Três), Círculo Protetor Contra Vampiros (Nível Quatro), e Círculos Protetores Contra Espíritos, Fantasmas e Demônios (Nível Cinco). Cada ritual Círculo de Proteção deve ser aprendido separadamente. Os componentes de materiais necessários para cada círculo protetor são os mesmos necessários para a proteção correspondente, mas em quantidades maiores. Os efeitos contra os seres específicos são os mesmos que para o Círculo de Proteção Contra Carniçais.

formigamento em sua pele e uma leve brisa em seu rosto - um teste bem sucedido de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8) identifica estes sintomas como um círculo de proteção. Se o carniçal persistir, ele precisa obter mais sucessos em um teste de Força de Vontade (dificuldade igual ao nível de Taumaturgia do taumaturgo + 3) do que o ritualista obteve no teste de execução do ritual. Uma falha significa que o círculo bloqueia sua passagem e inflige três dados de dano por contusão sobre ele; e o seu próximo teste para entrar no círculo sofre uma penalidade de +1 na dificuldade. Se o carniçal sair do círculo e tentar entrar novamente, um novo teste é necessário. Tentativas de deixar o círculo não são bloqueadas.

Rituais de Nível Três

Aderência do Inseto

Este ritual permite que o taumaturgo escale paredes e telhados, como se ele fosse uma aranha. Ele pode até mesmo rastejar por essas superfícies (contanto que elas sejam capazes de suportar seu peso). O uso deste poder causa um grande desconforto em espectadores mortais. Durante toda a duração do ritual, o personagem precisa colocar uma aranha viva sob a língua (embora a aranha possa morrer enquanto se encontra ana boca do taumaturgo).

Sistema: O vampiro pode se mover com metade de seu nível normal de movimento, enquanto escala paredes ou se desloca no teto. O poder dura uma cena ou até o vampiro cuspir a aranha.

Pele do Toque Ígneo

Este ritual defensivo inflige queimaduras dolorosas em qualquer um que tocar deliberadamente a pele da pessoa afetada. Ele exige que o objetivo engula um pequeno pedaço de brasa ardente, excluindo da prática muitos taumaturgos com um baixo limiar de dor. Alguns Tremere mais vaidosos usam este ritual puramente por seus efeitos secundários de dar à pele uma saudável coloração bronzeada.

Sistema: O ritual da Pele do Toque Ígneo demora duas horas para ser realizado (menos 10 minutos para cada sucesso). Para realizá-lo é necessário um pequeno pedaço de madeira, carvão ou outra fonte comum de combustível, que inflama e é engolida no final do ritual. O alvo que irá engolir a brasa ardente recebe somente um nível de vitalidade de dano agravado (dificuldade 6 para absorver com Fortitude) . Até o próximo pôr-do-sol, qualquer um que tocar a pele do alvo deste ritual irá receber um ponto de dano agravado (novamente, dificuldade 6 para absorver com Fortitude). A vítima precisa tocar voluntariamente a pele ardente; este dano não ocorre se a vítima for tocada ou entrar em contato com o alvo acidentalmente.

Este ritual escurece a pele do alvo de modo semelhante a um mortal que se expôs muito tempo ao sol. A tonalidade é ligeiramente estranha e metálica e obviamente artificial para qualquer um que venha a ser bem sucedido em um teste de Percepção + Medicina (dificuldade 8).

Travessia Incorpórea

O uso deste ritual permite que o taumaturgo se faça insubstancial. O executante se torna completamente imaterial, e portanto, é capaz de andar através de paredes, passar através de portas fechadas, se livrar de algemas, etc. O executante também pode se tornar invulnerável a ataques físicos pelo tempo de duração do ritual. O executante precisa seguir um caminho reto ao atravessar objetos físicos e não pode voltar para trás. Portanto, um vampiro pode andar através de uma parede sólida, mas não pode afundar na terra (pois seria impossível chegar até o outro lado antes que o ritual termine). Este ritual exige que o executante carregue um fragmento de espelho quebrado para manter sua imagem conforme ele se move insubstancialmente.

Sistema: O ritual dura por um número de horas igual ao número de sucessos obtidos em um teste de Raciocínio + Sobrevivência (dificuldade 6). O taumaturgo pode terminar o ritual prematuramente (e assim, recuperar sua matéria) ao virar o espelho para o outro lado, fazendo com que ele pare de refletir sua imagem.

Reflexos da Segunda Visão

O objeto deste ritual é um espelho oval com, no mínimo, dez centímetros de largura e, no máximo, 45 cm de comprimento. Ele se parece com um espelho normal, mas é muito mais útil nas mãos de um taumaturgo do Sabá. Uma vez criado, o vampiro pode usá-lo para enxergar o sobrenatural; ele reflete a verdadeira forma de Lupinos e de fadas e permite que seu dono veja fantasmas enquanto eles se movimentam no mundo inferior. O taumaturgo cria esse espelho banhando um espelho comum em seu sangue, enquanto recita os cânticos do ritual.

Sistema: O ritual exige um ponto de sangue do vampiro. Depois disso, o espelho refletirá as formas verdadeiras de outras criaturas sobrenaturais — os lobisomens aparecerão em sua monstruosa forma de combate, os magos reluzirão em uma auréola cintilante, as aparições se tornarão visíveis (no espelho) e assim por diante. Às vezes, o espelho revela a natureza daqueles que tem a Fé Verdadeira, envolvidos em uma luz dourada.

Escudo da Presença Pútrida

Os Tremere brincam entre si, dizendo que este é o "ritual para os Ventrue". Membros que invocam a Disciplina Presença sobre o alvo deste ritual descobrem que os efeitos da Presença são revertidos, como se eles houvessem lançado a magia sobre si mesmos. Por exemplo, um vampiro usando a Presença para instilar medo em um Membro sob a influência deste ritual, sente o medo em si mesmo. Este ritual é um segredo dos Tremere e eles se asseguram de que ele não seja conhecido fora de seu clã. O componente mágico para este ritual é um pano de seda azul, que precisa ser usado ao redor do pescoço da pessoa protegida pela mágica.

Sistema: Este ritual dura contra um certo número de efeitos iguais aos sucessos no teste, ou até que o nascer do sol, depois de aplicado. Note que o poder da Disciplina Presença deve realmente ter *sucesso*, antes de ser revertido pelo ritual. Como tal, os únicos poderes que visam especificamente o conjurador (e, portanto, necessitam de um teste com sucesso) podem ser revertidos — poderes "passivos" como Majestade não são afetados.

Ajudante de Sangue

OS Tremere frequentemente precisam de ajudantes de laboratório em quem possam confiar implicitamente. Uma vez que os Tremere não confiam em ninguém que conhecem e ninguém que não conhecem, este ritual permite que o corajoso taumaturgo conjure um servo temporário. Para executar o ritual, o vampiro precisa cortar seu braço e deixar o sangue escorrer em uma tigela de cerâmica especialmente preparada. O ritual absorve e anima quaisquer objetos sem importância que o feiticeiro tenha jogado em seu laboratório — vasilhas de vidro, instrumentos de dissecação, lápis, papéis amassados, pedras semipreciosas — e une o material formando um pequeno humanóide animado pelo poder do ritual e do sangue. Estranhamente, este ritual raramente utiliza instrumentos que o taumaturgo irá usar durante o tempo de vida do ajudante, nem tampouco componentes que podem ser usados em outros rituais ou coisas vivas. De início, o ajudante não possui personalidade para falar, mas gradualmente adota os maneirismos e os padrões de pensamento que o taumaturgo gostaria de ter em um servo ideal. Os Ajudantes de Sangue são criações temporárias, mas alguns Tremere se apegam aos seus pequenos cúmplices e criam o mesmo sempre que a necessidade surge.

Sistema: O jogador gasta cinco pontos de sangue e realiza o teste. O servo criado pelo ritual tem mais ou menos um pé (30 cm) de altura e possui uma forma toscamente humanóide composta do que quer que o ritual tenha sugado. Ele dura uma noite para cada sucesso obtido. No final da última noite, o ajudante rasteja até a tigela usada para sua criação e se despedaça. O ajudante pode ser reanimado por meio de outra execução deste ritual: se o taumaturgo desejar, ele pode ser reconstruído do mesmo material, tendo as mesmas lembranças e personalidade.

Um Ajudante de Sangue possui Força e Vigor de 1 e Destreza e Atributos Mentais igual ao do ritualista. No começo de sua existência ele não dispõe de Atributos

Sociais para falar, mas a cada noite ganha um ponto de Carisma e Manipulação até atingir um nível igual ao do ritualista. Ele possui todas as Habilidades do ritualista com o nível do taumaturgo -1. O Ajudante de Sangue é uma criatura naturalmente tímida e foge se for atacada, possuindo apenas quatro níveis de vitalidade, contudo, sempre tentará defender a vida do seu mestre, mesmo que isso custe a sua própria. Ele não possui nenhuma Disciplina, mas tem uma compreensão completa dos conhecimentos Taumatúrgicos de seu mestre e pode instruir outras pessoas se ordenado. Além disso, o Ajudante de Sangue não pode ser afetado por Disciplinas e mágicas de controle da mente, devido à profundidade da sua ligação com os desejos do seu criador.

Dardo da Paz Eterna

Este ritual transforma uma simples estaca de madeira em uma arma particularmente violenta. Quando a estaca penetra no corpo do vampiro, sua ponta se quebra e começa a cavar seu caminho através da carne da vítima a caminho do coração. Esta "viagem" pode levar vários minutos ou várias noites, dependendo de onde a estaca atingir. A estaca se esquiva de tentativas de removê-la, penetrando ainda mais fundo na pele da vítima para escapar da cirurgia. Os únicos Membros imunes a este ataque interno são os que tiveram o seu coração removido por Serpents.

Sistema: O ritual demora cinco horas para ser executado, menos 30 minutos para cada sucesso obtido. A estaca precisa ser esculpida de madeira de sorva, coberta com três pontos de sangue do ritualista e enegrecida em fogo de madeira de carvalho. Depois que o ritual terminar a estaca estará encantada e atuará da forma descrita acima.

Um ataque com o Dardo da Paz Eterna é realizado da mesma forma que um com uma estaca normal: um teste de Destreza + Armas Brancas (dificuldade 6, usando os modificadores normais de combate, uma vez que o ataque não tem que visar o coração, a estaca toma conta disso) com um nível de dano letal igual a Força + 1. Se pelo menos um nível de vitalidade de dano ferir o alvo depois do teste de absorção, a ponta da estaca se quebra e começa a cavar. Caso contrário, a estaca ainda pode ser usada em ataques subsequentes até golpear com força suficiente para ser ativada.

Uma vez que a ponta da estaca penetre no corpo da vítima, o Narrador inicia um teste prolongado usando o nível de Taumaturgia do ritualista (dificuldade 9), jogando uma vez a cada hora que se passa dentro do jogo. Os sucessos neste teste são adicionados ao teste de ataque inicial. Isto representa o progresso da ponta da estaca em direção ao coração da vítima. Uma falha crítica indica que a ponta atingiu um osso e todos os sucessos acumulados são perdidos (incluindo os do teste inicial). Remover a parte do corpo onde a ponta acertou (como um Tzimisce virando sangue ou um vampiro cortando seu braço) pode parar o progresso da ponta, dependendo do número de sucessos adquiridos a critério do Narrador. Quando a estaca acumular um total de 15 sucessos, ela alcança o coração da vítima. Isto paralisa Membros e é instantaneamente fatal para mortais e carniçais.

Tentativas de remover as pontas da estaca cirurgicamente podem ser feitas com um teste prolongado de Destreza + Medicina (dificuldade 7), jogado uma vez por hora. A fim de remover a ponta da estaca, o cirurgião precisa acumular um número de sucessos igual aos obtidos pela estaca até o momento. Uma vez que a cirurgia seja iniciada, no entanto, a estaca começa a se desviar das tentativas de remoção do cirurgião e, durante a cirurgia, os seus testes passam a ser realizados de meia em meia hora. Cada teste realizado para a cirurgia que obtiver menos do que três sucessos inflige um ponto de dano letal não-absorvível no paciente.

O ritual do Dardo da Paz Eterna pode ser realizado sobre outras armas de madeira de impacto, como lanças, flechas, espadas de treinamento e tacos de bilhar, contanto que eles sejam feitos de madeira de sorva. O ritual não pode, contudo, criar uma Bala da Paz Eterna, balas de madeira não são grandes o bastante para absorver a quantidade total de sangue necessária para a realização do ritual.

Proteção Contra Lupinos

Esta proteção funciona de forma idêntica ao ritual de Nível Dois Proteção Contra Carniçais, exceto que ele afeta os lobisomens.

Sistema: Proteção contra Lupinos funciona exatamente da mesma forma que Proteção contra Carniçais, mas afeta lobisomens em vez de carniçais. Este ritual necessita de um punhado de prata em pó em vez de um ponto de sangue.

Rituais de Nível Quatro

Osso da Mentira

Este ritual encanta um osso mortal fazendo com que qualquer um que segurá-lo conte a verdade. O osso em questão normalmente é um crânio, embora qualquer parte do esqueleto sirva — alguns Tremere usam cordões de dentes, colares de juntas de dedos ou cajados formados de costelas ou braços. O osso se torna mais negro conforme obriga o possuidor a falar a verdade, até que ele tenha se tornado da cor do ébano e não tenha mais efeitos mágicos.

Este ritual ata o espírito da pessoa à qual o osso pertencia em vida; é o espírito que arranca a verdade do mentiroso. O espírito absorve as mentiras que o possuidor do osso pretendia dizer e conforme ele revela as verdades, vai se tornando mais e mais corrupto. Se invocado, este espírito reflete os pecados que extraiu dos mentirosos derrotados

(assim como a ira de ter sido um servo contra sua vontade). Por esta razão, os ossos de anônimos são frequentemente utilizados no ritual e o osso é geralmente enterrado depois de ter sido utilizado por completo. Um osso específico nunca pode ser usado duas vezes para este ritual, embora diferentes ossos do mesmo cadáver possam.

Sistema: O osso saturado com este poder místico precisa ter pelo menos 200 anos de idade e precisa absorver 10 pontos de sangue na noite em que o ritual for executado. Cada mentira que o possuidor desejar contar consome um destes pontos de sangue e imediatamente o *força* a contar a verdade. Quando os 10 pontos de sangue forem consumidos, a magia do osso pára de funcionar.

Caminhar nas Chamas

Este poder dá ao vampiro uma resistência sobrenatural à maldição de todos os vampiros, o fogo, embora este ritual conceda realmente uma maior tolerância ao fogo. Alguns membros do Sabá usam esse ritual para se mostrar ou dar exibições dramáticas em Danças de Fogo, enquanto outros o usam apenas com propósitos marciais. Para realizar o ritual, o taumaturgo precisa cortar a ponta de um de seus dedos e queimá-la em um círculo taumatúrgico.

Sistema: O corte feito no dedo não causa dano, mas dói pra diabo e exige um sucesso num teste de Força de Vontade para ser feito. Este ritual pode ser realizado em outros vampiros (às custas dos dedos do realizador do ritual) Senão tiver Fortitude, o alvo pode absorver o dano causado pelo fogo com seu vigor enquanto o ritual durar. Se tiver Fortitude, o vampiro pode absorver o fogo com seu Vigor + Fortitude, também pela duração do ritual. Que é de uma hora.

Coração de Pedra

Um vampiro sob os efeitos deste ritual sofre a transformação sugerida pelo nome do mesmo: o seu coração é completamente transformado em rocha sólida, deixando-o virtualmente imune a ataques com estacas. Porém, os efeitos secundários desta transformação parecem seguir as leis Herméticas da magia compassiva: a capacidade emocional do vampiro se torna praticamente inexistente e sua habilidade de se relacionar com os outros também é abalada.

Sistema: Este ritual demora nove horas para ser realizado (menos uma hora para cada sucesso). Ele só pode ter como alvo o próprio ritualista. O taumaturgo se deita nu em uma superfície plana de pedra e coloca uma única vela sobre o seu coração. Durante o ritual, a vela queima completamente causando um nível de vitalidade de dano agravado (dificuldade 5 para absorver com Fortitude).

No final do ritual, o coração do ritualista se transforma em pedra. Os benefícios deste ritual são que o taumaturgo ganha um número adicional de dados igual a duas vezes o seu nível em Taumaturgia para absorver quaisquer ataques que visam o seu coração e se torna completamente imune aos efeitos de Dardo da Paz Eterna (veja na p. 237) e a dificuldade de todas as aplicações de Presença sobre ele são aumentadas em três devido ao seu isolamento emocional. As desvantagens são as seguintes: os níveis de Consciência e Empatia do ritualista abaixam até 1 (ou 0 se já eram iguais a 1) e todas as paradas de dados de testes sociais, exceto as que envolvem Intimidação, são diminuídas pela metade (incluindo as necessárias para a utilização de Disciplinas) . Todas as Qualidades relativas à interação social (Magnetismo Animal ou Santidade) são neutralizadas. Coração de Pedra dura por tanto tempo quanto o ritualista desejar.

Estilhaço-Servo

Estilhaço-servo, mais um ritual desenvolvido para encantar estacas, é uma evolução progressiva do Dardo da Paz Eterna. Os dois rituais são mutuamente exclusivos, sorte para muitos, uma vez que um Estilhaço-servo da Paz Eterna seria uma arma realmente assustadora. Um Estilhaço-servo consiste de uma estaca esculpida de uma arvore que se alimenta dos mortos, amarrada com um barbante de erva-moura embebido em cera. Quando a atadura for rasgada, o Estilhaço-servo ganhará vida, animando-se e atacando quem quer que o seu dono mandar — ou o próprio dono se ele demorar muito para designar um alvo. O servo se divide, compondo uma forma bruscamente humanóide, e tenta viciosamente acertar o coração de sua vítima. Este grande empenho acaba destruindo o servo em poucos minutos, mas se ele perfurar o coração da vítima atires de se destruir, ele se torna extremamente difícil de ser removido, uma vez que suas partes tendem a ficar para trás se ele for arrancado co violência.

Sistema: O ritual demora 12 horas para ser realizado, menos uma hora para cada sucesso. Quando a amarra for rompida, o personagem que o estiver segurando deve mostrar o alvo ao servo e, no mesmo turno, ordenar verbalmente que ele ataque. Se a ordem não for dada, o servo irá atacar o ser vivo ou não-vivo mais próximo, normalmente a infeliz pessoa que o está carregando.

Um Estilhaço-servo sempre mira no coração. Ele tem uma parada de dados de ataque igual ao Raciocínio + Ocultismo do alvo, uma parada de dados de dano igual ao nível de Taumaturgia do ritualista e um deslocamento máximo igual a 30 jardas ou metros por turno. Observe que estes valores são os do taumaturgo que criou o servo e não o indivíduo que o ativou. Um servo não é capaz de voar, mas pode pular, percorrendo a mesma distância total igual ao seu nível de movimento por turno. Todas as ações

realizadas por ele consistem em atacar ou mover-se na direção do seu alvo; ele não pode se esquivar ou dividir sua parada de dados para realizar ataques múltiplos. O servo realiza ataques normais com a estaca, mirando no coração (dificuldade 9), e se for bem sucedido, as consequências são tratadas de acordo com as regras normais (veja p. 280). O Estilhaço-servo tem três níveis de vitalidade e a dificuldade de todos os ataques realizados contra ele aumentam em 3 devido ao seu pequeno tamanho e padrões de movimento espasmódicos.

O Estilhaço-servo tem uma vida útil de cinco turnos de combate para cada sucesso obtido no teste de criação. Se ele não conseguir estocar sua vítima até o seu último turno de vida, o servo desmorona, voltando a ser uma pilha de lascas ordinária e inanimada. São necessários três sucessos em um teste de Destreza (dificuldade 8) para remover um Estilhaço-servo do coração da vítima sem deixar para trás fragmentos da estaca.

Proteção Contra Vampiros

Este ritual de proteção funciona exatamente como os rituais de Proteção contra Carniçais e Proteção contra Lupinos, mas inflige dano sobre os Cainitas.

Sistema: Proteção contra Vampiros se comporta exatamente como a Proteção contra Carniçais, mas afeta os vampiros em vez dos carniçais. O ritual exige um ponto de sangue do ritualista, que não é afetado pelo mesmo.

Rituais de Nível Cinco

Contrato de Sangue

Este ritual cria um contrato que não pode ser rompido entre as duas partes que o assinarem. O contrato tem que ser escrito com o sangue do executante e assinado com o sangue de quem quer que aplique o seu nome no documento. Este ritual demora três noites para ser totalmente realizado, depois das quais ambas as partes estarão obrigadas a cumprir os termos do contrato.

Sistema: Este ritual é melhor manipulado pelo Narrador, que pode levar os que assinaram o contrato a se submeterem por quaisquer meios necessários (existem casos de demônios que se materializaram para obrigar as partes a aderirem ao contrato de sangue). A única maneira de terminar o ritual é cumprir os termos do contrato ou queimar o próprio documento. Um ponto de sangue é consumido na criação do documento e um outro ponto de sangue deve ser usado por aqueles que o assinam.

Encantar Talismã

Este é um dos primeiros rituais a ser ensinado aos Tremere uma vez que eles alcançam o domínio sobre sua linha primária. A criação de um Talismã permite que o taumaturgo encante um objeto mágico pessoal (o lendário cajado do feiticeiro) para atuar como um amplificador dos seus desejos e poderes taumatúrgicos. O talismã de um Tremere é uma grande fonte de orgulho e qualquer insulto dirigido ao talismã é um insulto ao próprio Tremere. Muitos talismãs são carregados com rituais adicionais (tais como todas as proteções conhecidas pelo taumaturgo). A aparência física do talismã varia, mas ele precisa ser um objeto sólido com aproximadamente 80 cm de comprimento. Espadas e bengalas são os talismãs mais comuns, embora alguns Tremere inovadores ou excêntricos encantem violinos, espingardas, tacos de bilhar e ponteiros de sala de aula.

Sistema: Este ritual consome seis horas por noite durante um ciclo lunar completo, começando e terminando na lua nova. Durante este tempo, o taumaturgo prepara cuidadosamente o seu talismã, esculpindo sobre ele runas Herméticas que refletem o seu Nome Verdadeiro .e a soma total dos seus conhecimentos taumatúrgicos. O jogador gasta um ponto de sangue e testa sua Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8), uma vez por semana. Se ele perder uma noite de trabalho ou os seus quatro primeiros testes não acumularem pelo menos 20 sucessos líquidos, o talismã é destruído e o processo tem que ser reiniciado.

Um talismã completo fornece inúmeras vantagens ao taumaturgo. Enqua11to o personagem estiver segurando o talismã, a dificuldade de todas as mágicas que o tenham como alvo aumentam em 1. O jogador recebe dois dados adicionais em todos os testes de aplicação dos poderes da linha primária do personagem e um dado nos testes de realização de rituais. Se o talismã for usado como uma arma, ele fornece ao jogador um dado adicional na parada de dados de ataque. Se for separado do seu talismã, um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) fornece ao taumaturgo a sua localização.

Se o talismã estiver em posse de outra pessoa, ele fornece a ela três dados adicionais ao usar qualquer mágica contra o verdadeiro dono. A critério do Narrador, os rituais que afetam o taumaturgo e usam o talismã como componente podem ter seus efeitos bastante ampliados.

Um taumaturgo só pode possuir um único talismã por vez. A posse de um talismã não pode ser transferida — cada um tem que criar o seu.

Fuga para Um Amigo Verdadeiro

Fuga para um Amigo Verdadeiro, um dos poucos rituais Tremere de transporte, permite que o ritualista seja levado ao encontro de uma pessoa cuja amizade e confiança são de grande importância. O componente físico do ritual é um círculo de 1 metro de raio carbonizado diretamente na terra ou chão. O ritualista pode entrar no círculo a qualquer momento e pronunciar o Nome Verdadeiro de seu amigo,

sendo assim transportado até ele, onde quer q1.le ele esteja no momento. O taumaturgo não aparece diretamente em frente de seu amigo, mas sim, materializasse em um local a alguns minutos de distância, longe dos olhos de todos os observadores. O círculo pode ser reutilizado indefinidamente, contanto que não seja arruinado.

Sistema: Este ritual leva seis horas por noite durante seis noites para ser realizado, menos uma noite para cada dois sucessos. Durante cada uma das noites, o ritualista precisa sacrificar três pontos do seu próprio sangue, que devem ser despejados sobre o círculo. Depois que o círculo estiver completo, o transporte pode ser utilizado a qualquer momento. O ritualista pode levar uma pessoa consigo ao viajar ou uma "bagagem" mínima equivalente ao seu próprio peso.

Pele de Papel

Este ritual terrível debilita o alvo, tornando sua pele fraca e quebradiça. Os humores se dirigem para a superfície, a pele se estica ao redor dos ossos e destaca ao mais leve toque. Esse ritual, usado contra oponentes fisicamente resistentes, elimina a elasticidade inerente do corpo vampírico, transformando-o em um invólucro frágil e ressecado. O taumaturgo tem que grafar o verdadeiro nome do seu alvo (o que é muito mais difícil de discernir no caso de anciões do que no caso de vampiros jovens) em um pedaço de papel, que ele usa para se cortar, e depois, queimar e transformar em cinzas.

Sistema: Este ritual faz com que o Vigor e Fortitude da vítima (se ela tiver) diminua para 1. Para cada Geração abaixo da oitava, o vampiro alvo mantém um ponto adicional de Vigor e Fortitude embora esse valor não possa exceder seu nível original). Exemplo: Um vampiro de Décima Quarta Geração vítima de Pele de Papel terá seu nível de Vigor e/ou Fortitude diminuído para 6 (assumindo que esse nível era inicialmente maior que 6). O ritual dura uma noite.

Proteção Contra Espíritos

Este ritual de proteção funciona exatamente como os rituais de Proteção contra Carniçais, mas só causa danos aos espíritos. Existem várias outras versões desta proteção, cada uma delas desenvolvida contra uma espécie específica de ser etéreo.

Sistema: A Proteção contra Espíritos se comporta exatamente como a Proteção contra Carniçais, mas só afeta espíritos (incluídos espíritos invocados ou incorporados por Linhas da Taumaturgia como Controle de Elementais). O componente usado para o ritual de Proteção contra Espírito é um punhado de sal marinho puro.

As outras versões deste ritual, também de nível cinco, são a Proteção contra Fantasmas e Proteção contra Demônios. Cada uma destas três proteções de Nível Cinco afeta os seus respectivos alvos tanto no plano físico como no espiritual. A Proteção contra Fantasmas requer um punhado de mármore em pó de um túmulo, enquanto a Proteção contra Demônios requer um frasco de água benta.

Vicissitude

A Vicissitude é o poder característico dos Tzimisce e é praticamente desconhecido fora do clã. Similar à Metamorfose em alguns aspectos, a Vicissitude permite que os Demônios moldem e esculpam suas próprias carnes e ossos, ou as dos outros. Quando um Tzimisce usa a Vicissitude para alterar mortais, carniçais e vampiros de geração mais alta, os efeitos são permanentes; vampiros de geração mais baixa ou igual podem curar os efeitos da Vicissitude como se ela causasse dano agravado. Naturalmente, um usuário pode reformar sua própria carne normalmente.

Note que apesar desta Disciplina criar efeitos poderosos e horríveis, o usuário precisa obter um contato pele a pele e frequentemente precisa esculpir fisicamente os resultados desejados. Isso também se aplica ao uso do poder sobre si mesmo. Tzimisce habilidosos em Vicissitude frequentemente possuem uma beleza inumana; os menos habilidosos são simplesmente inumanos.

Há rumores de que Vicissitude é uma doença e não uma Disciplina "normal", mas apenas os Demônios sabem ao certo, e eles não dirão.

Nota: Os Nosferatu *sempre* se "curam" automaticamente das alterações da Vicissitude, pelo menos as que os fazem parecer mais bonitos. A antiga maldição do Clã não pode ser evitada através da Vicissitude, exceto talvez pelo Antediluviano do Clã Tzimisce (que dizem ter sido destruído). O mesmo se aplica a deformidades físicas da fraqueza do Clã Gangrel.

Moldar o Corpo

A Vicissitude é tanto uma arte quanto um poder e o vampiro que deseja usá-la bem precisa aprender uma versão particular da Perícia Medicina, conhecida como Moldar o Corpo. Esta Perícia permite que o seu possuidor realize todos os tipos de alterações na pele e nos ossos tanto de vivos quanto de mortos. Esta Perícia também oferece vantagens em algumas técnicas mais mundanas; muitos Tzimisce são muito hábeis em espoliar, esculpir em ossos, embalsamar, taxidermia, tatuagem e piercing.

• Aspecto Maleável

Um vampiro com este poder pode alterar totalmente os parâmetros do seu próprio corpo: altura, estrutura, voz, características faciais e tom de pele, entre outras coisas. Tais mudanças são cosméticas e de pequeno âmbito — não mais do que um pé (30 cm) podem ser ganhos ou perdidos, por exemplo. O vampiro precisa moldar fisicamente as alterações até chegar ao resultado desejado.

Sistema: O jogador precisa usar um ponto de sangue para cada parte do corpo que vai ser alterada, e então, testar Inteligência + Medicina (dificuldade 6). Duplicar uma outra pessoa ou voz requer um teste de Percepção + Medicina (dificuldade 8) e cinco sucessos são exibidos para uma cópia per feita; menos sucessos deixam falhas pequenas, ou não tão pequenas. Aumentar a Aparência de alguém teria dificuldade 10, e portanto, exige o uso de pontos de Força de Vontade até mesmo para a obtenção de sucessos medíocres, sendo que uma falha crítica reduz permanentemente o Atributo em um ponto.

•• Moldar a Carne

Este poder é similar ao Aspecto Maleável, acima, mas permite que o vampiro realize alterações drásticas e grotescas em outras criaturas. Os Tzimisce frequentemente usam este poder para transformarem seus servos em guardas monstruosos, para assustarem seus inimigos. Apenas a pele (cútis, músculos, gordura e cartilagens, mas não o osso) pode ser tranformada por este poder.

Sistema: O vampiro precisa agarrar a vítima, enquanto o joga dor testa Destreza + Medicina (dificuldade variável: 5 para um simples "puxa e molda" até 9 para transformações mais precisas). Um vampiro que deseja aumentar o Atributo Aparência de outra pessoa, faz como em Aspecto Maleável; reduzir o Atributo é consideravelmente mais fácil (dificuldade 5), embora desfiguramentos mais inspirados possam exigir uma maior dificuldade. Em ambos os casos, cada sucesso aumenta/diminui o Atributo em um.

Um vampiro pode usar este poder para mover aglomerações de pele, gorduras e tecidos musculosos, proporcionando assim uma maior firmeza onde for preciso. Se tiver sucesso em um teste de Destreza + Medicina (dificuldade 8), o vampiro pode aumentar a parada de dados de absorção de dano de um alvo em um ponto, ás custas ou de um ponto de Força ou de um nível de Vitalidade (à escolha do vampiro).

••• Moldar os Ossos

Este ter nível de poder permite que o vampiro manipule os ossos da mesma forma que manipula a pele. Em conjunto com Moldar a Carne, acima, este poder permite que um praticante de Vicissitude deforme sua vítima (ou a si mesmo) além do reconhecimento. Este poder deve ser usado em conjunto com as artes de moldar a carne, a não ser que o vampiro deseje causar dano à sua vítima (veja abaixo).

Sistema: O jogador do vampiro testa Força + Medicina (dificuldade como a cima) . Moldar os Ossos pode ser usado sem as artes de moldar a carne, como uma arma ofensiva. Cada sucesso obtido em um teste de Força + Medicina (dificuldade 7) inflige um nível de Vitalidade de dano letal na vítima, à medida que seus ossos perfuram, rasgam e cortam seu caminho para fora da pele.

O vampiro pode usar este poder (em si mesmo ou em outros) para formar espículos e garras de ossos, seja nas juntas (para usar como uma arma) ou em todo o corpo, como uma "armadura" defensiva. Se os espículos forem usados, o vampiro sofre um nível de Vitalidade de dano letal (o custo inerente de se ter ossos afiados saindo através da pele — este armamento custa caro). No caso da "armadura", o alvo sofre a perda de um número de níveis de Vitalidade igual a cinco menos o número de sucessos (uma falha crítica mata o alvo ou coloca o vampiro em torpor). Estes níveis de Vitalidade podem ser curados normalmente. Os espículos nas juntas infligem Força + 1 de dano, enquanto a armadura defensiva causa a um atacante com as mãos limpas um dano letal igual à Força, a não ser que ele obtenha 3 ou mais sucessos na jogada de ataque (o defensor sofre o dano normalmente). A armadura também permite que o vampiro ou alvo modificado adicionem dois dados aos danos causados por um abraço, imobilizações ou agarrões.

Um vampiro que obtiver cinco ou mais sucessos no teste de Força + Medicina pode fazer com que a caixa torácica de um rival se curve para dentro e fure seu coração. Apesar disso não colocar o vampiro em torpor, isso faz com que o vampiro atingido perca metade dos seus pontos de sangue, pois o berço de sua vitae se arrebenta em uma chuva de sangue.

•••• Forma Horripilante

Os Tzimisce usam este poder para se tornarem monstros horríveis; naturalmente, isso concede uma grande vantagem durante os combates. A estatura do vampiro aumenta até 2 metros e meio; a pele se torna um verde acizentado doentio ou um cinza escuro quitinoso; os braços se tornam viscosos e como os de um macaco, com rotas unhas negras em sua extremidade; e a face se transforma em algo vindo de um pesadelo. Uma coluna de espinhas brota de suas vértebras e a carcaça externa exala uma gosma de cheiro asqueroso.

Sistema: A Forma Horripilante custa dois pontos de sangue para ser despertada. Todos os Atributos Físicos (Força, Destreza, Vigor) aumentam em três, mas os Sociais caem a zero, a não ser quando lidando com outros vampiros na Forma Horripilante. Contudo, um vampiro na Forma Horripilante que esteja tentando intimidar alguém pode substituir sua Força por um Atributo Social. O dano infligido em brigas aumenta em 1, devido aos cumes dentados e os pedaços ósseos que se estendem das mãos do personagem.

••••• Forma Sanguínea

Um vampiro com este poder pode transformar fisicamente todo (ou parte do) seu corpo em uma espécie de vitae consciente. Este sangue é em todos os aspectos igual à vitae vampírica normal; pode ser usado para alimentar o próprio vampiro ou outros, criar carniçais ou estabelecer laços de sangue. Se todo o sangue for absorvido ou de alguma forma destruído, o vampiro encontra sua Morte Final.

Sistema: O vampiro pode transformar tudo ou parte de si mesmo, como achar melhor. Cada perna pode se transformar em uma quantidade de vitae equivalente a dois pontos de sangue, assim como o torso; cada braço, a cabeça e o abdômen se convertem em um ponto de sangue. Contanto que esteja em contato com o vampiro, o sangue pode ser reconvertido em partes do seu corpo. Se o sangue tiver sido destruído ou consumido, o vampiro precisa usar uma quantidade de pontos de sangue igual à que foi usada originalmente para reaver as partes perdidas do seu corpo.

Um vampiro inteiramente nesta forma não pode ser imobilizado por uma estaca, cortado, contundido ou furado, mas pode ser queimado ou exposto ao sol. O vampiro pode escoar, gotejar parede acima e fluir através das mais estreitas rachaduras, como acontece com Corpo de Sombras (p. 190).

Disciplinas Mentais podem ser usadas, contanto que nenhum contato visual ou expressão vocal sejam necessários — e se um vampiro nesta forma "jorrar" sobre um mortal ou animal, este mortal precisa ser bem sucedido em teste de Coragem (dificuldade 8) ou fugirá em pânico.

••••• • Depredador Quiróptero

Similar ao poder menor da Vicissitude, Forma Horripilante, o Depredador Quiróptero é um morcego bípede aterrorizador, com mandíbulas repletas de presas afiadas e asas de couro cheias de veias. Este poder confere todos os benefícios da Forma Horripilante, além de alguns outros. A mera visão de um Depredador é suficiente para fazer qualquer mortal ou vampiro impressionável fugir aterrorizado.

Sistema: O vampiro recebe todos os efeitos da Forma Horripilante. Além disso, as asas acaneladas permitem que o vampiro voe a 25 mph (40 kph), em voo ele pode carregar, mas não manipular, objetos de tamanho razoável. Se o vampiro desejar, o jogador pode fazer um teste de Força + Medicina (dificuldade 6) para adquirir garras esqueléticas nas extremidades das asas, onde estariam as mãos. Essas garras causam Força + 2 pontos de dano agravado. Além disso, o vampiro subtrai 2 pontos da dificuldade de todos os testes de percepção baseados na audição (e adiciona 1 em todos testes de Raciocínio e Percepção baseados na visão).

Assumir a forma do Depredador Quiróptero custa três Pontos de Sangue.

••••• • Sangue Ácido

Neste nível de domínio, o vampiro converte seu sangue em um ácido viscoso. Da mesma forma, qualquer sangue que ele consumir se transformará em um ácido suficientemente corrosivo para queimar a pele humana (e dos vampiros), assim como madeira. Este efeito é particularmente potente quando o vampiro assume a Forma Sanguínea. Um dos efeitos colaterais deste poder é a incapacidade de criar novos carniçais e novos vampiros, ou de dar seu sangue a outro vampiro — o ácido iria corroê-lo tão logo o bebesse. No entanto, o benefício óbvio é que pretensos diableristas também estão impedidos de sugar o sangue do Cainita.

Sistema: Cada ponto de sangue que entra em contato com outra coisa (que não seja o próprio vampiro) causa cinco dados de dano agravado. Se o vampiro for ferido em combate, seu sangue pode respingar em um oponente — os inimigos têm de ser bem sucedidos em um teste de Destreza + Esportes para evitar o sangue, mas isso tem que ser feito dividindo sua parada de dados. (Obviamente, a menos que o oponente saiba que o vampiro tem esse poder, ele não dividirá sua parada de dados no primeiro ataque, o que leva muitos Tzimisce a gargalhar alegremente enquanto sua vitae espirra de seus corpos e desfigura seus atacantes.)

••••• •• Casulo

O Cainita é capaz de formar um casulo opaco usando seu sangue e outros fluídos excretados por seu corpo. O casulo endurece depois de alguns momentos, transformando-se em uma concha dura e branca, cujo formato lembra vagamente o de um caixão arredondado. Esse casulo oferece uma proteção considerável ao vampiro, abrigando-o até mesmo da luz do sol e, de forma limitada, do fogo.

Sistema: Um vampiro só pode criar o casulo para si, um processo que demora dez minutos para ser realizado. Além disso, a criação de um casulo custa três pontos de sangue. O casulo oferece proteção completa contra luz do sol e dá uma quantidade de dados de absorção igual a duas vezes o Vigor do vampiro (aumentados através do sangue não são levados em conta) contra todo dano, seja ele agravado ou não. Essaproteção dura quanto o Cainita desejar e ele pode dissolvê-la quando quiser transformando-a em uma pasta sangrenta e flácida, da qual emerge. Um vampiro envolto pelo casulo pode usar suas Disciplinas mentais, embora algumas delas ainda exijam contato visual ou outras condições a serem atendidas.

••••• ••• Sopro do Dragão

O vampiro se transforma em um dos terríveis draculs do velho mundo, capaz de exalar um jato de chamas fatal. Esse fogo não fere o próprio vampiro, embora ele possa ficar aprisionado nas chamas geradas se o fogo que ele exala atingir objetos inflamáveis.

Sistema: A nuvem flamejante afeta uma área com dois metros de diâmetro, e causa dois dados de dano agravado a qualquer indivíduo que se encontre em seu raio de ação. Este poder é capaz de atear fogo em objetos inflamáveis e incendiar vítimas que sofrerem o dano com o fogo, de acordo com as regras descritas na p. 297.

••••• •••• Incorporar-se à Terra

Esse poder desenvolvido na época em que os Tzimisce eram os terríveis mestres da Europa Oriental, permite que o vampiro afunde e se disperse no próprio solo. No entanto, ao contrário do poder de Metamorfose, Fusão com a Terra, o vampiro realmente dissolve seu corpo no solo; nada menor que uma grande explosão é capaz de feri-lo, nem é possível desenterrá-lo cavando-se um buraco. Além disso, durante a noite, ele é capaz de ouvir tudo que acontece ao seu redor, através de sua ligação mística com a terra. O mero fato desse poder existir aterroriza muitos Tzimisce, que estão muito inseguros se a diablerie em seu Antediluviano foi realizada ou não.

Sistema: Este poder custa seis pontos de sangue para ser ativado, e ele permanece ativo enquanto o vampiro desejar continuar dentro do solo. Da mesma forma que acontece com Casulo, o vampiro pode usar Disciplinas Mentais que não exigem solvência física nem contato visual. Ele pode se comunicar mentalmente com qualquer um que passar pela área sob a qual ele descansa.

Capítulo Cinco: Regras

"Com certeza é melhor governar na escuridão
do que me humilhar falsamente à luz."

- Os Fragmentos do Monte Argeu

Pode parecer estranho um "jogo de narrativa" ter um conjunto específico de regras que determinam como a história se desenrola, mas lembre-se que o "jogo" compartilha com o passatempo a cobrança igual ao aspecto "narrativo".

Regras do jogo existem para dar um senso de justiça entre os participantes da história. Quando dois jogadores tentam ter uma interação com o mundo, eles sabem que estão fazendo isso com a mesma oportunidade, se não as mesmas chances de sucesso. Eles podem ter testes de dados diferentes, por exemplo, ou modificadores diferentes que afetam o que eles estão tentando fazer, mas afinal, eles estão interagindo com o mundo em termos consistentes e sabem que vai ser consistente.

Os dados são, então, os agentes do destino, e não um sistema de regras arbitrárias que muda dependendo de quem está decidindo a ação. O medo dramático e a incerteza vêm usando as regras sabiamente em conjunto com as situações criadas pelo Narrador.

Felizmente, **Vampiro** usa apenas algumas regras básicas para fazer as coisas, mas essas regras podem ter inúmeras permutações no contexto do jogo. Este capítulo aborda os conceitos básicos, tais como rolar os dados, as regras mais específicas, detalhistas podem ser encontradas ao longo do livro. Não se preocupe em dominar todas as permutações de uma vez — aprenda essas regras básicas primeiro, e depois todo o resto virá naturalmente.

A Regra de Ouro

Vinte anos depois, esta ainda é a regra mais importante de todas, a única regra que verdadeiramente vale a pena seguir: *As regras são o que você faz delas*. Você deve moldar este jogo no que você precisa que seja. Se você estiver executando uma crônica quase sem dados com personagens sociáveis ou uma longa campanha tática com cada jogador controlando um pequeno grupo de vampiros, e as regras neste livro interferirem com o prazer do jogo, *altere-as*. O mundo é grande demais — não pode ser refletido com precisão em qualquer conjunto de regras inflexíveis. Este livro é nada mais do que uma coleção de orientações, sugere, mas não obriga maneiras de capturar o Mundo das Trevas, no formato de um jogo. Você é o árbitro do que funciona melhor no seu jogo — a decisão mútua do jogo com o Narrador e outros jogadores — e você está livre para usar, alterar, abusar, ou ignorar estas regras ao seu prazer. Além disso, existem dezenas de comunidades de fãs on-line que tem prazer em mexer com as regras para obter apenas a experiência que eles querem, e a regra exata que você está procurando pode estar a distância de apenas uma busca no Google.

Jogando Dados

Vampiro usa dados de 10-lados. Você pode encontrar estes na maioria das lojas de jogos ou através de varejistas on-line, ou usar um número de opções de software (incluindo alguns aplicativos para smartphones). O Narrador pode precisar de um número de dados, e os jogadores precisam muito também, mas podem compartilhar entre si. O D-10 é tudo o que um personagem terá no início em determinados momentos.

Você rola os dados sempre que o resultado de uma ação esteja em dúvida ou o narrador achar que há uma chance de seu personagem falhar. Os pontos fortes do seu personagem e fraquezas afetam o número de dados que você testa, e, portanto, afetam diretamente suas chances de sucesso. Enquanto os dados estão presentes para dar uma sensação de acaso ou destino a uma situação que clama por um teste, eles fazem isso objetivamente por todos, de modo que cada jogador tem um tratamento justo para ter sucesso em ações do seu personagem, ou vir a falhar.

Essa última parte é importante. Se o potencial de falha não é interessante, o Narrador deve se questionar se um teste é mesmo necessário. Pedindo um teste o ritmo da sessão de jogo diminui. Moderar o ritmo da história pode ser uma das melhores técnicas do Narrador, mas Narradores não devem atirar uma rodada de dados para um processo apenas para alterar o ritmo. Se um lançamento de dados não criar vários possíveis resultados interessantes, não há grande benefício em faze-lo. A critério do Narrador, uma situação pode não precisar de um teste e prosseguir com um resultado razoável.

Considere o uso de jogadas de dados nos exemplos que se seguem:

Os personagens encontram-se no quarto dos fundos de uma boate onde um envelope sem marcas contém uma pista importante para a trama. Inicialmente, esta parece ser uma situação que exigiria, por exemplo, um teste de Raciocínio + Investigação, mas com uma análise mais aprofundada, os personagens provavelmente devem finalmente encontrar o envelope sem que o Narrador necessite de um teste de dados. Se os personagens não encontram a pista crítica, afinal, a história não pode progredir. Será que o Narrador vai querer realmente confiar todo o futuro do enredo na sorte dos dados surgir em favor dos jogadores? Na verdade, é diferente com um pouco de planejamento, o Narrador provavelmente poderia ter evitado esta situação por completo, talvez recompensar os personagens dos jogadores com o envelope na conclusão de algum outro desafio — diz, entre os pertences de um vampiro que dominaram ou na biblioteca do Primogênito enquanto eles estão bisbilhotando seu refúgio.

Os personagens entram em combate com um personagem do Narrador: Este é talvez o exemplo de arquétipo do uso de dados para gerar uma situação de oportunidade e tensão. Aqui, o resultado não é pré-ordenado, nem é estimulado com o resultado único de escolha do Narrador. Combate (e, de fato, a maioria das formas de conflito) ocorrem ao sabor dos dados de modo que os jogadores sentem risco. Eles não têm imunidade história garantindo seu sucesso ou sobrevivência. Eles podem se engajar — ou eles podem acabar apostando, vinculados, e na adega do diablerista Tremere.

Um personagem oculto realiza pesquisas em um ritual necromântico: Este é um exemplo do que quase certamente seria uma ação prolongada (ver p 251.). O papel dos dados aqui determina, como é a função das regras de ação prolongada, por quanto tempo a pesquisa oculta na verdade, leva. O ocultista tem uma explosão de conhecimento e completa o seu ritual blasfemo em um único mês? Ou faz suas depredações terríveis tomar metade de um ano para produzir os seus resultados horríveis?

Ações

No decorrer de um jogo, um personagem vai fazer muitas coisas. Algumas dessas tarefas são consideradas ações, enquanto outras não. Ações são qualquer coisa que possa produzir um resultado interessante para a direção que a história toma. Tentar usar uma Disciplina sobre o Príncipe, se esconder nas sombras para emboscar um bando rival, escalar um muro do cemitério, na tentativa de forjar uma nota condenatória ao Primogênito Toreador, rasgar com as garras através das entranhas de um Tzimisce frenético — todos estes são exemplos de ações. Uma ação normalmente demora um turno para ser concluída. (Ver p. 254 para obter mais informações sobre incrementos de tempo de jogo.)

Na maioria dos casos, fala e conversas não são consideradas ações. Embora desenvolvimentos interessantes possam certamente surgir a partir de coisas que Membros dizem uns aos outro ou aos outros moradores do Mundo das Trevas, falar normalmente é livre em termos de mecânica de jogo. O Narrador pode decidir de outra forma, como um vampiro consegue gritar no local onde o Matusalém tem seus fantasmas presos antes de a luz do sol chegar e queima-lo às cinzas, mas em sua maior parte, o jogo coloca poucas limitações quanto possível sobre a comunicação entre os jogadores e os personagens.

É fácil o suficiente tentar uma ação — basta dizer ao Narrador o que seu personagem está tentando fazer e como planeja executar. A maioria das ações — atravessar

a rua ou o carregamento de uma pistola, por exemplo — são fáceis o suficiente para serem considerados automaticamente bem sucedidos. No entanto, se você está tentando atravessar uma rodovia de quatro pistas com caminhões em alta velocidade, ou tentar recarregar enquanto você está pendurado ao lado de uma escada de incêndio, há uma chance de você poder falhar. Então, quando há dúvida razoável de que uma ação será bem sucedida ou não, você pode ter que rolar dados para determinar os resultados.

Se você precisar de apenas um sucesso para realizar uma ação, a ação em questão é chamada de uma *ação simples*. Ações que exigem mais sucessos ou períodos mais longos de tempo para completar são chamadas de *ações prolongadas*. Ver p. 251 para obter mais informações sobre as ações prolongadas.

Atos Reflexos

Em alguns casos, tendo uma ação particular significativa na verdade, não toma qualquer quantidade apreciável de tempo. Essas ações vêm frequentemente como resultado ou são desencadeadas por outras ações. Em termos de jogo, estas são chamadas de *atos reflexos*, e uma realização pode quebrar a sequência normal de jogo e resolução de ação. O ato reflexo não requer "tomar uma ação", como descrito acima para que se realize. Seu personagem pode realizar uma sempre que surgir a oportunidade, e também pode ter sua ação normal, sem qualquer penalização.

Por exemplo, gastar um ponto de sangue para aumentar um atributo é considerado que leva menos de um segundo em tempo de jogo — não há jogada de dados, e seu personagem pode fazer isso enquanto faz outra coisa. Absorção — suportar o dano de um ataque — é também um ato reflexo. Fazer um teste de Humanidade é um ato reflexo, embora possa levar a outras ações padrão.

Na maioria dos casos, o único pré-requisito para a realização de um ato reflexo é que o personagem esteja consciente (ou de outra forma capaz de escolher e tomar as medidas, no caso de sequências de sonhos ou outros desvios de consciência de que ainda permitem escolha), a fim de escolher fazê-lo. Salvo disposição em contrário, um personagem pode executar qualquer número de atos reflexos, e não ficar no caminho de qualquer outra coisa que possa querer fazer em um turno.

Níveis

Apesar da personalidade do seu personagem ser limitada apenas por sua imaginação, as capacidades dele são definidas por Características — que incluem todas as aptidões e habilidades inatas e aprendidas. Cada Característica é descrita por números que variam de l a 5; uma Característica que vale l é "fraca", enquanto um nível de 5 corresponde ao máximo humano. As Características da maior parte das pessoas varia entre l e 3, sendo que um 4 indica uma pessoa excepcional e um 5 é quase incomparável — entre os humanos. Pense nisso como semelhante a "estrela" no sistema de classificação de resenhas de filmes e restaurantes — 1 é apenas razoável, enquanto 5 é excelente. Também é possível possuir uma Característica de valor zero. Isso geralmente representa algo que o personagem nunca aprendeu, mas existem exceções (como a falta da Característica Aparência entre os hediondos Nosferatu).

X	Péssimo
•	Fraco
• •	Médio
• • •	Bom
• • • •	Excepcional
• • • • •	Extraordinário

Parada de Dados

Você deve usar um dado para cada nível que o personagem possui naquela Característica. Por exemplo, se o seu personagem está tentando encontrar alguma coisa e possui três níveis em Percepção, você deve jogar três dados. No entanto, quase nunca será usado apenas o número de dados que você possui em um Atributo. Afinal de contas, o potencial bruto é influenciado pela perícia pessoal. Os testes mais comuns no jogo envolvem a soma dos dados obtidos por um Atributo aos dados recebidos por conta de uma Habilidade.

Por exemplo, se seu personagem estivesse tentando enganar o carniçal do ancião Nosferatu para que revele a localização de seu mestre, o Narrador pode ter que rolar Manipulação + Lábia: um Atributo mais uma Habilidade. Neste caso, você pode levar os três dados referentes a sua Manipulação 3, além dos dados que o seu personagem tem em Lábia — digamos, dois — de modo a obter dois dados mais. Assim, você testa um total de cinco dados para determinar o sucesso do seu personagem ou o fracasso em confundir o carniçal. Essa jogada é chamada de parada de dados: o número total de dados que você testa em uma única ação. Na maioria das vezes, você vai calcular um conjunto de dados de apenas uma ação em um momento, mas você pode modificá-la para ser capaz de executar várias tarefas em um turno (para mais informações, consulte "ações multiplas", abaixo).

Obviamente, para alguns testes não será necessário adicionar uma Habilidade a um Atributo. Por exemplo, levantar um objeto é uma mera utilização da força, como um teste de Humanidade para testar a degradação moral, obviamente, tira a sua parada de dados exclusivamente da Característica Humanidade.

Não existe nenhuma situação onde se utiliza mais do que duas Características em uma parada de dados. E outra coisa, se a sua parada de dados envolve uma Característica cujo nível máximo é 10 (como Humanidade ou Força de Vontade) não será possível adicionar outras Características à sua parada de dados. E virtualmente impossível para um ser humano possuir mais do que 10 em uma parada de dados.

Já os vampiros anciões...

Ações Múltiplas

Algumas vezes, um jogador pode desejar que seu personagem realize mais de uma ação num turno (por exemplo um personagem pode estar tentando procurar uma senha através de um notebook, enquanto rasteja furtivamente através de um corredor, ou pode estar tentando esquivar de um ataque em curso enquanto dispara a pistola na barriga do assaltante). Nestas situações, o jogador pode tentar realizar as ações normalmente, mas elas sofrerão uma penalidade.

O jogador declara o número total de ações que ele deseja tentar para o seu personagem e determina quais dessas paradas de dados é a menor. Ele pode então alocar o número de dados entre as ações como bem entender.

Exemplo: *Você quer que seu personagem se pendure em uma curva fechada à direita em um táxi roubado, ao mesmo tempo gritando com o surpreendido motorista no banco do passageiro para que se acalme ou você vai rasgá-lo ao meio. Este é um teste de Destreza + Condução (para a qual seu personagem tem sete dados) e um teste de Carisma + Intimidação (para qual seu personagem tem cinco dados). Cinco dados é a parada de dados menor, e você pode, assim, dividir cinco dados entre o número de ações que deseja tomar. Ou seja, você pode atribuir estes cinco dados como você vê o ajuste entre a manobra de condução e a intimidação do taxista.*

A critério do Narrador, as combinações de certas ações que são amplamente díspares podem incorrer em um aumento de dificuldade (ver abaixo) na parte superior da divisão limitações de parada de dados. Compor um poema comovente enquanto o inimigo o banha com uma saraivada de balas não é uma tarefa realizável alegremente. Assim, a critério do Narrador, a divisão de parada de dados para um certo grau pode muito bem ser apenas simplesmente impossível.

Os vampiros que possuem a Disciplina Rapidez (p. 142) podem realizar ações múltiplas sem subtrair nenhum dado de suas paradas de dados. Porém estas ações extras não podem ser divididas em ações adicionais.

Dificuldades

Não existe sentido em jogar os dados a não ser que se saiba que resultados estamos querendo obter. Sempre que você quiser realizar uma ação, o Narrador deve dizer qual a *dificuldade* daquela ação. A dificuldade será sempre um número entre 2 e 10. Cada vez que você obtiver um número igual ou maior do que a dificuldade em um dos dados de sua parada, você terá obtido um sucesso. Por exemplo, se a dificuldade para uma ação é 6 e você obtém, 3, 8, 7 e 10, você conseguiu 3 sucessos. Quanto mais sucessos você conseguir, melhor terá se saído. Para a maioria das ações sera necessário obter apenas um sucesso, mas isso é considerada como um sucesso mínimo. Se conseguir 3 ou mais sucessos, seu sucesso terá sido completo.

Os gráficos a seguir devem lhe dar uma boa idéia de como combinar as dificuldades e os graus de sucesso.

Dificuldades

Três	Trivial (rastrear um rosto familiar em uma pequena multidão)
Quatro	Fácil (seguir um rastro de sangue)
Cinco	Simples (seduzir aqueles que já estão "no clima")
Seis	*Normal (disparar uma arma)*
Sete	desafiador (localizar de onde provem esses sussurros agonizantes)
Oito	Difícil (convencer um policial que esta não é sua cocaína)
Nove	Extremamente difícil (andar numa corda bamba)

Naturalmente, quanto menor a dificuldade, mais fácil será obter os sucessos, e vice-versa. A dificuldade padrão é 6, indicando ações que não são nem excepcionalmente arriscadas nem fáceis demais de serem realizadas. *Se o Narrador ou o livro de regras pedir que realize um teste mas não defina dificuldade, considere que a dificuldade da tarefa é 6.*

Graus de sucesso

Um Sucesso	Mínima (manter uma geladeira funcionando até o técnico chegar)
Dois sucessos	Moderada (criar uma peça de artesanato feia, porém útil)
Três	Total (concertar algo de modo que fique como novo)
Quatro	Excepcional (concertar um carro tornando-o mais eficiente)
Cinco ou mais	Fenomenal (criar de uma obra-prima)

O Narrador é a autoridade final sobre qual a dificuldade das tentativas de ações — se a tarefa parece impossível, ele fará uma dificuldade suficientemente elevada, enquanto que se a tarefa parece rotineiramente fácil, a dificuldade será baixa (se o Narrador decidir que você mesmo tem que testar). Uma tarefa com dificuldade 3 é tão fácil que provavelmente não mereça uma jogada, mas num golpe de sorte uma falha ou um sucesso extraordinário, por vezes, pode fazer valer a oportunidade.

Na dificuldade 10, a curva de resultados torna-se muito anômala – na verdade, há algumas poucas paradas de dados que a probabilidade de estragar realmente aumente mais de ter uma menor (e, portanto, teoricamente, "piore") a parada de dados. Tenha cuidado ao atribuir tal dificuldade elevada para uma ação.

Falha

Quando você não obtém nenhum sucesso numa jogada de dados, seu personagem falhou em sua tentativa. Ele erra o soco, sua tentativa de persuadir o príncipe cai por terra, ele chuta a bola na trave e não para dentro do gol. Ainda que seja frustrante, uma falha não é tão catastrófica quanto uma falha crítica (a seguir).

Exemplo: *Seu personagem está tentando espionar o cara de aparência gordurosa com um saco de comprimidos que está conversando com a loira no canto do bar, e está tentando olhar indiferente pela mesa de bilhar. O Narrador diz-lhe para seu personagem testar Raciocínio + Lábia (dificuldade 7). Você rola e os dados aparecem 2, 5, 6, 6, 4, 3 – sem sucesso. O Narrador diz que o cara gordurosa avista você e está fazendo um show estranho de*

fingir passar giz no taco e pára de falar com a menina, olhando o seu personagem de cima à baixo. Ele não saca uma arma ou dardo na a porta traseira, mas o que é este negócio não é de fazer outra coisa....

Narradores, tenha em mente que o fracasso é simplesmente isso: o fracasso. Tudo isto significa mostra que a tentativa não produziu o resultado desejado. Julgue a narrativa nesse sentido, mas uma falha provavelmente em si não resulta em qualquer prejuízo para o personagem, a menos que as circunstâncias ditem isso. Uma tentativa frustrada de saltar o fosso entre os dois edifícios provavelmente não resultará em um alucinante despencar, mas talvez o personagem aterrize desajeitadamente sobre uma escada de incêndio abaixo do último piso destinado, ou talvez o vento o derrube fora e fique desesperadamente pendurado na borda.

Falhas Críticas

O azar pode estragar tudo. Um básico um a mais no teste é uma "falha crítica." Sempre que um dos dados surge como 1, ele cancela um sucesso. Completamente. Pegue o dado que exibe 1 e um dos dados que mostram um sucesso e os coloque de lado. Desta forma, uma ação que de outro modo seria bem sucedida pode ser reduzida ao fracasso.

Ocasionalmente, o azar pode atacar de verdade. Se você não obtiver nenhum sucesso numa jogada de dados e ainda assim tiver um ou mais dados marcando l, uma falha crítica acontece. Porém, se você obtiver pelo menos um sucesso, ainda que ele seja cancelado por um dado marcando l e ainda fique sobrando um ou mais dados marcando l, isto terá sido apenas uma falha simples.

Uma falha crítica é muito pior do que uma falha simples. É algo desastroso. Por exemplo, obter uma falha crítica ao tentar acertar um tiro num caçador pode resultar numa arma emperrada. Uma falha crítica ao usar um computador para invadir um sistema vai provavelmente alertar as autoridades, ao passo que uma falha crítica num teste de Furtividade é o proverbial "pisão num galho seco". O Narrador decide exatamente o que dá errado; uma falha crítica pode acarretar num pequeno inconveniente ou num desastre realmente inoportuno.

Obviamente, alguns Narradores podem achar que as falhas críticas estão acontecendo em demasia em sua crônica (as leis da probabilidade estão sempre sendo desafiadas pelos dados, como qualquer RPGista veterano pode atestar). Neste caso, o Narrador pode dar a todos os personagens (sejam eles dos jogadores ou do Narrador) uma falha crítica "de graça", ou em outras palavras, a primeira falha crítica obtida em cada sessão não será considerada. Esta regra tende a tornar sua não-vida mais fácil, mas por outro lado, também há menos chance dos seus inimigos sofrerem uma maré de azar...

Exemplo: *Seu personagem está fugindo desesperadamente dos mais zelosos Paladinos do Arcebispo, e tudo o que está parado entre ele e a segurança de seu refúgio é um elevador de carga que leva até as docas da planta frigorífica de serviço. Você testa Vigor + Atletismo do seu personagem (dificuldade 8), na esperança de ultrapassar os seus perseguidores até o elevador e obtêm 9, 1, 1, 8, 1. Os 1s superam os sucessos, mas como você tirou algum sucesso ao menos, para começar, a ação simplesmente falha. As regras do Narrador dizem que você faz par o elevador – mas está dois andares acima.*

Você corre em direção à escada, mas você não teve tanta sorte por isso a perseguição continua. Os dados Vigor + Esportes chegam a 1, 3, 4, 3, 7. Desta vez, apenas um "1" ocorreu, mas nenhum sucesso foi obtido mesmo assim, então a ação é uma falha. Pelas regras o Narrador diz que o Sabá achou que você poderia tentar fugir como uma cadela punk, e encostou uma empilhadeira na escada, bloqueando-o inteiramente. Sem escolha senão se virar e encará-los....

Falhas críticas é um lugar onde um pouco de criatividade por parte do Narrador percorre um longo caminho. Não há nada de errado em ter uma falha crítica, significa uma arma cair ou parar um carro em uma perseguição, mas uma falha crítica também pode ser um acaso estranho que acontece em um momento incongruente ou um efeito borboleta que pode assombrar a crônica em um momento posterior . Em vez de derrubar a arma, talvez um fracasso no teste de armas de fogo signifique que a arma pela culatra bem próximo ao rosto do atirador, o cegando ou ensurdecendo. Talvez o teste fracassado sugira que, quando o carro derrapou ao virar a esquina, o Toreador cativo no banco de trás fez um movimento e o envelope cheio de fotos incriminadoras caiu pela janela aberta. Falhas devem criar uma nova reviravolta dramática para a cena em que elas ocorrem. Elas não devem ser tropeções confiáveis.

Sucessos Automáticos

Vamos ser francos, às vezes fica muito chato jogar os dados, especialmente quando o seu personagem é capaz de fazer aquela ação "de olhos vendados". E qualquer coisa que agilize o jogo e reduza a perda de tempo é algo positivo. Dessa forma, **Vampiro** emprega um sistema bem simples para sucessos automáticos, permitindo que se passe por cima dos testes para as tarefas que o seu personagem consideraria realmente corriqueiras.

Colocando de modo simples, se o número de dados da sua parada de dados for maior ou igual à dificuldade da tarefa, o seu personagem é automaticamente bem-sucedido. Nenhum teste é necessário. Mas cuidado, isso *não* se aplica a todas as tarefas, e *jamais* se aplica em combates ou outras situações de perigo. Além do mais, um sucesso automático é sempre considerado um sucesso mínimo, como se você tivesse obtido apenas um sucesso em seu teste. Quando se necessita de qualidade, você pode preferir jogar os dados para tentar obter mais sucessos. Mas para ações simples e repetitivas, este sistema funciona perfeitamente.

Existe outro modo de se obter um sucesso automático num teste: basta gastar um ponto de Força de Vontade (p. 267). Você só pode fazer isto uma vez a cada turno, e já que você possui um estoque limitado de pontos de Força de Vontade, você não pode tentar isso sempre. Mas isso pode ajudar bastante quando é realmente necessário obter um sucesso.

Tentando Novamente

A falha geralmente produz o estresse, que leva a novas falhas. Se um personagem falha numa ação, ele pode tentar novamente (afinal, falhar em destravar uma fechadura não significa que o personagem jamais poderá tentar destravá-la novamente). Entretanto, nesses casos, o Narrador tem a opção de aumentar o número da dificuldade da segunda tentativa em l ponto. (Nota: o Narrador pode optar por não aumentar essa dificuldade, ao seu entender.)Se a tentativa falhar novamente, a dificuldade aumenta em 2, e assim por diante. Após várias tentativas, porém, a dificuldade estará tão alta que o personagem não terá mais chances de ser bem sucedido. A fechadura é simplesmente complexa demais para o seu nível de habilidadee ele está frustrado com todo o assunto.

Alguns exemplos de quando se aplicar esta regra são: escalar um muro, invadir um sistema de computadores ou interrogar um prisioneiro. Afinal de contas, se você não conseguir encontrar um apoio, se não ultrapassar os programas de segurança ou se não conseguir forçar o prisioneiro a falar logo de início, existe uma boa chance de que você não seja mais capaz de fazê-lo.

Em algumas ocasiões, o Narrador não deve usar estas regras. Por exemplo, falhar em acertar um tiro em alguém, não detectar uma emboscada ou não conseguir seguir de perto um outro veículo são situações de risco. Essas falhas não levam automaticamente à frustração e a novas falhas. A intenção das regras é de tentar novamente e aumentar a probabilidade interessante de sucesso *ou* fracasso.

Exemplo: *Seu personagem foi "incumbido" a fazer um pouco de contato entre um Ventrue em ascenção e um bando de Gangrel que reivindica o domínio do Ventrue como sendo seu. Você está encontrando figurão do bando atrás de um café em um gueto étnico, e as coisas não estão indo bem. Você tenta dar uma interpretação positiva sobre o interesse do Ventrue no domínio Gangrel, então o Narrador sugere que você teste Raciocínio + Manha (dificuldade 6) para descrever graciosamente o domínio Gangrel como uma responsabilidade que seria melhor deixar pra lá. Você rola os dados, mas seu esforço falha, e os objetos do líder Gangrel para sua caracterização do domínio são como mancha de merda de uma praga urbana. Você tenta fazer as pazes, mas desta vez o Narrador diz que a dificuldade é 7. Seu personagem tem algum recuo para fazer, mas você não pode recuar até o momento que você faça o Gangrel querer ficar. Boa sorte.*

Complicações

As regras anteriores devem ser o suficiente para manter o jogo em andamento, e para crônicas que favorecem mais a narrativa do que rolar-dados, elas podem ser tudo que você precisa. No entanto, elas necessariamente não cobrem todos os casos — por exemplo, se você está tentando fazer alguma coisa enquanto um personagem do Narrador está tentando efetivamente pará-lo? E se um colega Tremere tenta ajudá-lo a descobrir um ritual?

As várias maneiras de complicações a seguir têm a intenção de trazer cor extra para o jogo. Você não tem que usá-las, mas elas podem adicionar mais realismo e suspense para o seu jogo.

As complicações a seguir são relativamente simples e genéricas, utilizáveis para descrever uma ampla variedade de ações. Para situações de complicações específicas, ver o Capítulo Seis.

Ações Prolongadas

Às vezes completar uma tarefa demora mais do que o acréscimo de tempo que o Narrador escolhe para conduzir a cena. Quando você precisar de muitos êxitos para marcar mesmo um sucesso marginal, você está assumindo uma *ação prolondada*. Por exemplo, um Nosferatu pode passar a noite toda ouvindo uma conversa entre a trama dos Membros, ou um Gangrel pode estar envolvido em fuga (ou perseguição...) da polícia mortal por um período prolongado de tempo.

Em uma ação prolongada, você joga sua parada de dados em vários turnos seguidos, tentando recolher sucessos suficientes para completar a tarefa. Por exemplo, seu personagem está tentando cavar um buraco para usar como refúgio temporário na floresta em pleno chão

utilizando apenas as mãos. O Narrador diz que você precisa de 15 sucessos para cavar uma cova que dê proteção suficiente contra a luz do sol. Mais cedo ou mais tarde, você vai conseguir, mas quanto mais você demorar, maiores serão as chances de obter uma falha crítica e fazer tudo desabar. E o mais importante, se você tem apenas alguns poucos turnos antes do amanhecer, a velocidade com que você termina a tarefa se torna muito importante. De qualquer modo, O Narrador tem a palavra final sobre quais ações são prolongadas e quais não são.

Geralmente, você pode demorar quantos turnos quiser para terminar uma ação prolongada (mas do jeito que são as coisas em **Vampiro**, você nem sempre vai poder se dar a esse luxo). No entanto, se você obtiver uma falha crítica, provavelmente terá de começar tudo de novo, desde o início. Dependendo do que você está tentando fazer, o Narrador pode até mesmo considerar que você não pode começar novamente: você falhou e ponto final.

Pelo fato das ações prolongadas serem bem apropriadas para algumas tarefas, elas serão usadas com frequência no Capítulo Seis. Entretanto, devido à grande quantidade de jogadas de dados que elas envolvem, as ações prolongadas provavelmente deveriam ser deixadas de fora das sessões mais voltadas à interpretação.

Observe que o intervalo de um teste em uma ação prolongada não precisa ser apenas de um turno. Ele pode ser de qualquer segmento de tempo de jogo, tal como determinado pelo Narrador. Por exemplo, um Giovanni procurando túmulos de cadáveres com qualidades especiais pode testar uma vez para determinar os progressos realizados no túmulo em uma noite de roubo. Um Ventrue pode tentar uma sedução a longo prazo da filha mortal de um rival. Muitos poderes prolongados de Disciplina (como Condicionar) invocam ações prolongadas que ocorrem durante um longo período de tempo. Para mais informações sobre intervalos de tempo e como eles se relacionam com sistemas de jogo, ver p. 254.

Exemplo: *Verónica Abbey-Roth está tentando levantar um certo capital para um projeto futuro. Apesar de possuir nível 4 em Recursos, o Narrador determina que ela teria de liquidar alguns de seus bens para conseguir o dinheiro de que necessita. Por isso, Verônica decide arriscar tudo com seu dinheiro, envolvendo-se em muitas operações ilegais e jogando alto no mercado de ações para levantar todo o dinheiro. O Narrador decide que para Verônica atingir seu objetivo, Lynn precisa de 18 sucessos numa jogada prolongada de Raciocínio + Finanças (a dificuldade é 7, pois é uma maneira muito arriscada de ganhar dinheiro). Além disso, como este tipo de coisa leva tempo, ela só pode fazer uma jogada a cada noite, segundo o tempo do jogo.*

Verônica possui 3 de Raciocínio e 4 de Finanças, então o jogador terá 7 dados a cada noite. Ele obtém 3 sucessos na primeira tentativa – começou bem! Na segunda jogada, ele obtém mais dois sucessos, totalizando 5. Infelizmente, a sorte o abandona na terceira noite. Ele obtém 3, 4, l, 6; 4, l e 6 – uma falha critica! O Narrador decide que uma das corretoras de Verônica faliu, e ela perdeu dinheiro com esta transação. Mas os esforços de três noites de trabalho foram condensados em apenas cinco minutos de jogo. Conforme o jogo avança, Verônica tem de enfrentar um orçamento mais apertado, e a escolha de tentar novamente (e arriscar-se a chamar a atenção da Justiça) ou abandonar seu projeto grandioso...

Ações Resistidas

Um mero número de dificuldade talvez não seja o bastante para representar a disputa entre os personagens. Por exemplo, você pode tentar arrombar uma porta enquanto um outro personagem tenta mantê-la fechada, segurando-a pelo outro lado. Neste caso, vocês fariam um *teste resistido* — cada um de vocês jogaria os dados contra uma dificuldade, geralmente determinada por uma das Características do oponente, e quem obtivesse mais sucessos venceria.

Porém, considera-se que você só obteve os sucessos que *excedem a quantidade de sucessos obtidos por seu oponente*; ou em outras palavras, os sucessos do oponente cancelam os seus, da mesma forma que obter um resultado de l num dado. Se você obteve 4 sucessos e seu oponente obteve 3, considera-se que você obteve apenas l sucesso: um sucesso mínimo. Portanto, é muito difícil obter um resultado extraordinário numa ação resistida. Mesmo que o seu oponente não consiga derrotá-lo, ele ainda pode diminuir os efeitos do seu esforço.

Algumas ações (disputas de braço-de-ferro, debates, perseguições motorizadas) podem ser tanto prolongadas quanto resistidas. Nesses casos, um dos oponentes deve conseguir um certo número de sucessos para completar a tarefa. Cada sucesso acima do número total de sucessos do rival num determinado turno é somado à contagem. O primeiro a obter o número determinado de sucessos vence a disputa.

Exemplo: *Verônica, procurando encrenca na* soirée *da Camarílla, decidiu, lá pelo fim da noite, incomodar sua rival, uma Ventrue chamada Giselle. Giselle chegou na* fête *com sua cria mais recente a tiracolo: Tony, um talentoso e delicioso jovem com um diploma de medicina e um pedigree bastante respeitável. Verônica decide que nada seria mais divertido do que roubar a cria de Giselle, apenas por uma noite. É claro que isso exige algum esforço, pois Giselle o vigia como uma águia.*

Lynn (jogadora do personagem Verônica) e o Narrador interpretam a maior parte da conversa entre os três (assim como os olhares disfarçados) entre Verônica, Giselle e Tony. Por fim, o Narrador pede que a jogadora teste a Manipulação (3) + Lábia (3) de Verônica, resistida pela Manipulação (3) + Lábia (4) de Giselle. Ela joga seis dados contra uma dificuldade de 7 (o nível de Manipulação + Lábia de Giselle), enquanto o Narrador joga os 7 dados de Giselle contra uma dificuldade de 6 (o nível de Manipulação + Lábia de Verônica). A jogadora obtém 4 sucessos, enquanto Giselle apenas 3, o que deixa Verônica com l sucesso. Tony concorda em passear com Verônica, apesar do seu sucesso mínimo significar que ele continua olhando de longe para Giselle...

Trabalho de Equipe

Nem sempre você tem que fazer tudo sozinho. Se a situação permitir (geralmente durante uma ação prolongada como pesquisar uma árvore genealógica ou decifrar uma inscrição em aramaico), os personagens podem trabalhar juntos para acumular sucessos. Se o Narrador decidir que é possível trabalhar em equipe na tarefa em questão, dois ou mais personagens podem jogar separadamente e somar seus sucessos. (No entanto, eles jamais devem combinar suas Características para fazer apenas uma jogada).

Trabalho de equipe pode ser bastante eficiente em muitas situações — como ao restringir o frenezi de um Gangrel reunindo alguns dos recursos físicos, ou fazendo pesquisa na biblioteca, por exemplo. No entanto, isso pode acabar sendo prejudicial em algumas situações (incluindo interações sociais como tentar enganar ou seduzir uma vítima) , e a falha crítica de um dos personagens pode pôr tudo a perder.

Usando Sistema de Dados Narrador

Um dos maiores pontos fortes do sistema Narrador é a sua flexibilidade. Narradores devem manter a natureza versátil do núcleo do sistema regra dados piscina em mente ao estabelecer desafios e resolução de conflitos. A situação pode ter várias resoluções possíveis sob o sistema de pool de dados. Por exemplo, uma perseguição de carro pode ser resolvido usando o sistema de ação contestada, ou pode ser resolvido com ações estendidas, com cada participante na "corrida" perseguição a acumular um número de sucessos antes do outro.

O melhor conselho para Narradores aqui é usar o que melhor se adequa à estimulação e os objetivos da história. Se os jogadores estão ficando impacientes, deixe-os rolar alguns dados. Se eles estão mais interessados nas relações inter-pessoais da sessão, use uma resolução mais simples, com menos atenção para jogadas de dados.

Ação	Exemplo	Descrição
Simples	Desviar-se de uma bala, Pressentir uma emboscada,	A tarefa é cumprida com uma só jogada. O Narrador anuncia a dificuldade e os jogadores jogam os dados. Sucessos automáticos são possíveis.
Prolongada	Escalar uma montanha, Pesquisa	A tarefa é completada quando um determinado número de sucessos é obtido, o que pode exigir mais de uma jogada (havendo mais chances de falha crítica).
Resistida	Perseguição	Uma disputa de habilidades entre dois indivíduos. Eles comparam seus números de sucessos; o personagem com mais sucessos vence.
Resistida e Prolongada	Cabo-de-Guerra	Como uma ação resistida; a disputa exige um determinado número de sucessos e pode demorar mais do que um turno para ser completada.

Com alguns exemplos de lado (lembre-se, regras existem para que cada jogador saiba que o campo de jogo é igual), não há jeito "certo" para resolver uma situação dramática. Vá com o que se sente bem, o que enfatiza os gostos de sua trupe para a narrativa ou o jogo, e que obtém a melhor resposta de todos à mesa. O sistema não é um instrumento grosseiro para ser exercido pelo Narrador contra os jogadores na mesa, é a ferramenta que você mutuamente emprega para contar uma história emocionante.

Tempo

Durante o jogo, presume-se que o tempo se passa como em nosso mundo — a terça-feira vem depois da segunda, um mês depois do outro, e assim por diante. No entanto, não é necessário interpretar cada segundo do jogo. Existe uma grande diferença entre a velocidade do tempo "de jogo" e o tempo real. Durante uma sessão de jogo de quatro horas, pode ser que se passe uma semana, um mês ou até mesmo um ano inteiro dentro do jogo — ou então, a sessão inteira pode ser usada para cobrir apenas as ações de meia-hora. Você pode interpretar um combate como uma sequência de rodadas, contando três segundos entre cada uma, ou considerar que meses inteiros se passam em poucos minutos. Esta passagem de tempo ocorrida sem que os jogadores possam agir é chamada de "tempo acelerado"; saber usar este truque pode ajudar bastante a criar o ritmo adequado para o seu jogo.

Para ajudar a manter a sensação da passagem do tempo sem recorrer a tabelas chatas, **Vampiro** utiliza seis unidades básicas para descrever o tempo durante o jogo:

• Turno — A quantidade de tempo necessária para se realizar uma ação simples; isto pode variar de três segundos a três minutos, dependendo do ritmo da cena.

• Cena — Como as divisões básicas das peças de teatro ou filmes, uma cena é um período compacto de ação e interação entre os personagens, que ocorre em um determinado local. Pode ser o ataque a uma capela dos Tremere ou uma conversa ao luar num banco de praça. Pode haver tantos turnos numa cena quantos forem necessários (pode ser que nem existam turnos na cena, se ela consistir apenas de diálogos e da interpretação dos personagens).

• Capítulo — Uma parte independente da história, geralmente concluída em uma única sessão de jogo. É uma sequência de cenas conectadas por intervalos de "tempo acelerado" (veja abaixo); como os capítulos de um romance ou novela ou como um ato de uma peça de teatro.

• História — Um conto completo, com introdução, ações crescentes e o clímax. Algumas histórias podem consumir muitos capítulos até se completarem, outras podem durar apenas um capítulo.

• Crônica — Uma série de histórias ligadas pela presença dos personagens em si e por sua narrativa contínua, possivelmente com um tema ou arco de história central que os une.

• Tempo Acelerado — O tempo que é "acelerado" com descrições ao invés de interpretação turno após turno ou cena após cena. Quando o Narrador diz "vocês esperam no saguão por quatro horas, até que o carniçal do Príncipe os chama", ao invés de permitir que os personagens interpretem esse "chá-de-cadeira", considera-se que ele está usando o "tempo acelerado". Isto permite que se passe rapidamente por períodos de tempo tedioso ou trivial, indo direto à interpretação. Se o Narrador permitir, os jogadores podem conduzir, sem contestação atividades simples durante o tempo de inatividade — "Você pára no seu refúgio para pegar o rosário Inquisidor antes de você chegar à mansão do Príncipe. "Alternativamente, uma situação que começa como tempo de inatividade pode tornar-se um turno, cena, ou mesmo história, se os jogadores decidirem empreender algo dramático em que o Narrador pensou que iria ser encoberto ao longo do tempo. Finalmente, tais explosões de inatividade podem ser exploradas por jogadores de fora do grupo — ver p. 361 para mais informações.

Exemplos de Testes

Este sistema de regras foi projetado com o objetivo de ser flexível, e como resultado disso, existem cerca de 270 combinações possíveis de Atributos e Habilidades. Este número espantoso é apenas o começo, pois você pode criar novos Talentos, Perícias ou Conhecimentos se achar necessário. Dessa forma, você tem uma enorme variedade de testes para simular as ações que julgar mais apropriadas. Os exemplos de testes a seguir foram criados para dar uma idéia das possibilidades que podem surgir durante o jogo.

• Você deseja se comportar impecavelmente durante um jantar formal com o governador (e não pode comer nada de verdade). Teste Destreza + Etiqueta (dificuldade 8).

• Você se encontra a quilômetros do seu refúgio, e o sol já está nascendo. Teste Raciocínio + Sobrevivência (dificul-dade 7) para encontrar um abrigo onde possa passar o dia.

• Você tenta distrair o guarda-costas com sua mão esquerda enquanto tenta desapercebidamente guardar a faca de volta em seu cinto com a direita. Teste Destreza + Lábia (dificuldade igual à Percepção + Prontidão do guarda-costas).

• Você encara o líder da gangue, tentando intimidá-lo diante de seus companheiros, e é claro que ele tenta o mesmo com você. Teste seu Carisma + Intimidação, resistido pelo Carisma + Intimidação dele.

• O ritual exige três dias de cânticos contínuos. Será que você consegue ficar acordado durante o dia para terminá-lo? Teste Vigor + Ocultismo (dificuldade 9).

• Você precisa reforçar a porta do seu refúgio em tempo recorde, e ela precisa ser durável também. Teste Raciocínio + Ofícios (dificuldade 7).

• Você conseguiu acesso à biblioteca da capela por apenas uma noite. É preciso achar logo o nome que você está procurando, mas são tantos livros! Teste Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8) a cada hora. Você precisa de 15 sucessos.

• A mensagem da canção não importa, somente a sua aparência no palco. Teste Aparência + Performance (dificuldade 6) para atrair muitas tietes.

• Por quanto tempo você consegue se manter imóvel nos arbustos, enquanto os guardas comentam sobre o futebol? Teste Vigor + Furtividade (dificuldade 7). Cada sucesso permite que você fique parado por uma hora.

• Seria tolice ameaçar seu rival abertamente dentro do Elísio. Teste Manipulação + Intimidação (dificuldade 8) para camuflar suas ameaças de uma forma que somente ele perceba suas reais intenções.

• Subitamente, um homem joga um caixote para fora da perua que vocês estão perseguindo em alta velocidade. Teste Raciocínio + Condução (dificuldade 6) para desviar a tempo.

• Você consegue distrair os cães de guarda enquanto se infiltra? Teste Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 8).

• Será que aquilo foi uma ameaça? Teste Percepção + Intimidação (dificuldade 5) para entender o que ela quis dizer com aquele comentário.

• Você tenta prender a atenção do cara cravando uma faca na mão dele sobre o balcão de um bar. Teste Força + Armas Brancas (dificuldade 6).

• Você tenta emparelhar com o Mercedes para que seus amigos possam pular para dentro dele. Faça um teste prolongado de Destreza + Condução, resistido pelo Raciocínio + Condução do motorista do Mercedes. Se você conseguir acumular cinco sucessos a mais do que ele, você estará na posição certa. Se ele acumular cinco sucessos a mais do que você, ele terá escapado.

• A nova gangue na vizinhança parece muito boa em descobrir as atividades vampíricas e assumir o controle delas. Teste Carisma + Manha (dificuldade 8) para descobrir o que as pessoas sabem sobre ela. Quanto mais sucessos você tiver, mais informações vai receber, mas esse trabalho vai durar a noite toda.

• Que tipo de alarme existe naquele lugar? Teste Percepção + Roubo (dificuldade 6).

• Em qual história será que o príncipe vai acreditar, na sua ou na de seu inimigo? Teste Manipulação + Expressão, resistida pela Manipulação + Expressão de seu rival.

• Você tenta convencer o secretário de que você é um agente da Receita Federal e precisa ver os registros do tribunal sobre o caso. Teste Manipulação + Finanças (dificuldade 8).

• Você consegue ler a tradução em alemão do *Livro de Nod* sem perder nenhuma informação importante? Teste Inteligência + Acadêmicos (dificuldade 8).

• Você tem que continuar correndo para tentar despistar seus perseguidores. Faça um teste prolongado de Vigor + Esportes (dificuldade 7); quando você obtiver 15 sucessos, eles terão ficado para trás.

• Você deve convencer o juiz a liberar você antes do sol nascer. Teste Carisma + Direito (dificuldade 8) para argumentar de forma convincente.

Capítulo Seis: Sistemas e Drama

"Os mortais pensaram que estavam lutando suas próprias guerras, mas é para nós que eles derramaram seu sangue ".

-O Livro de Nod

Embora o foco de **Vampiro** seja RPG e a interação dos personagens, cenas dramáticas geralmente envolvem algum elemento para testar dados. Como Capítulo Cinco mostra, as regras básicas para o Narrador foram projetados para agilizar esse processo, tanto quanto possível, permitindo que você preste atenção à história. Para ajudar você e o Narrador ainda mais, este capítulo aborda a mecânica de dados mais específicas, incluindo sistemas gerais dramáticos, de combate, de danos e recuperação.

Se, em suas crônicas, você adota um sistema de resolução que você gosta mais, e acha mais fácil usá-lo, como discutido na p. 245 ("A Regra de Ouro"). Além disso — especialmente quando se trata de ações sociais como seduções e diplomacia — os dados nunca devem ficar no caminho do RPG. Se um jogador tem seu personagem e vai fazer um discurso particularmente inspirado (ou doloroso), oferecendo uma linha de abertura particularmente suave (ou extravagante), ou avança com uma desculpa brilhante (ou ridícula), sinta-se livre para deixar o personagem ter sucesso automaticamente (ou não), independentemente do que os dados e o que as Características dizem.

Sistemas Dramáticos

Os únicos fatores que limitam as suas ações são a sua imaginação e as perícias de seu personagem. Durante uma partida, os personagens — tanto dos jogadores quanto do Narrador — podem tentar realizar várias atividades diferentes e complicadas. O Narrador é o responsável por manter todas essas ações organizadas enquanto determina o sucesso ou a falha de cada personagem.

Os sistemas dramáticos simplificam o trabalho do Narrador, fornecendo regras para várias atividades comuns. Em geral, um personagem que esteja tentando realizar uma tarefa soma os valores correspondentes a um de seus Atributos com o de uma de suas Habilidades. Se a tarefa se enquadra em uma das especialidades do personagem (p. 96), ele poderá ter direito a uma jogada de dados extra se o jogador obtiver um ou mais resultados iguais a "10".

Os Narradores deverão e, sem dúvida vão acabar sendo obrigados a inventar seus próprios sistemas dramáticos quando estiverem diante de situações que não são cobertas pelas regras aqui apresentadas. A lista de sistemas apresentada a seguir não é exaustivamente completa, mas fornece uma base sólida na qual apoiar os acontecimentos. Tenha sempre em mente que para os testes que envolvem Talentos e Perícias, os personagens que carecem de uma determinada Habilidade poderão usar o valor do Atributo no qual a Habilidade se baseia, embora o nível de dificuldade das ações baseadas em Perícias deva ser aumentado em + 1.

A maior parte desses sistemas envolve a realização de uma ou mais ações (p. 246) no decorrer de um ou mais turnos (p. 254). Algumas permitem novas tentativas se a primeira

tiver falhado, mais os esforços subsequentes deverão sofrer uma penalização no nível de dificuldade, a critério do Narrador (veja "Tentando Novamente", na p. 251).

Ações Automáticas

As ações automáticas envolvem uma decisão do personagem de realizá-las, mas na maioria das vezes não dependem de um teste com dados. As ações descritas a seguir são as ações automáticas mais comuns, mas o Narrador pode decidir incluir outras que considerar automáticas, como melhor lhe convier.

• **Uso do Sangue (Cura, Incremento de Atributos etc.):** Os personagens vampiros podem usar o sangue para curar-se. Para faze-lo, o personagem não pode fazer mais nada além de concentrar-se durante um turno inteiro. Ele pode tentar curar-se enquanto realiza outras ações, mas para consegui-lo precisa ser bem sucedido num ato reflexo de Vigor + Sobrevivência (dificuldade 8). Um fracasso neste teste significa que o vampiro perde todos os pontos de sangue gastos sem obter o efeito desejado, enquanto uma falha crítica faz com que ele perca um ponto de sangue e um nível de vitalidade a mais. Usar o sangue para aumentar os Atributos Físicos ou fortalecer as Disciplinas pode ser feito automaticamente, sem a necessidade de concentração. A Geração à qual o personagem pertence determina a quantidade de vitae que ele pode gastar por turno (p. 270).

• **Ficar de Pé:** Depois de uma queda, é preciso um turno para se levantar sem que seja necessário fazer um teste. Se um personagem quiser levantar-se e ficar de pé durante o mesmo turno em que estiver realizando outra ação, isso será encarado como uma situação de ações múltiplas (veja "Ações Múltiplas", na pág. 248) e para consegui-lo é necessário ser bem sucedido num teste de Destreza + Esportes (dificuldade 4).

• **Mover-se:** Os personagens podem mover-se caminhando, marchando ou correndo. Se caminhar, ele se moverá sete metros por turno. Se marchar, poderá mover-se a 12 + Destreza metros por turno. Se estiver correndo, um personagem move-se por (20+ [3 x Destreza]) metros por turno.

Os personagens podem mover-se com até metade da velocidade máxima de corrida e em seguida atacar ou realizar alguma outra ação, mais detalhes na pág. 274. Eles também podem querer mover-se enquanto estão realizando outra ação, o que é possível, mas cada metro de deslocamento retira um dado da parada de dados da outra ação.

Observe que os personagens que estiverem feridos não podem mover-se à velocidade máxima (pág. 282).

• **Preparar uma Arma:** Isso tanto pode significar sacar uma arma. como recarregá-la com um pente de balas preparado. Na maioria dos casos, não há necessidade de nenhum teste, desde que o personagem não realize nenhuma outra ação naquele turno. Se quiser preparar uma arma enquanto estiver realizando alguma outra ação no mesmo turno, o jogador precisa diminuir sua parada de dados (veja "Ações Múltiplas", na pág. 248) e fazer um teste de Destreza + Armas Brancas ou Armas de Fogo (dificuldade 4), para ver se será bem sucedido na tentativa de preparar a arma.

• **Dar a partida num Carro:** Esta ação não requer nenhum reste.

• **Ceder a Vez:** O personagem permite à pessoa com a iniciativa imediatamente mais alta realizar a sua ação (pág. 271). Ele ainda poderá realizar sua própria ação no final desse turno. Se todos os personagens (dos jogadores e do Narrador) cederem a vez durante um turno, ninguém faz nada nesse turno.

Ações Físicas

Estes sistemas cobrem as ações que envolvem os três Atributos Físicos? (Força, Destreza e Vigor). Estes feitos envolvem jogadas de dados. Lembre-se que Rapidez, Fortitude e Potência adiciona dados para Atributos Físicos ao fazer muitos desses testes.

• **Escalar [Destreza + Esportes]:** Quando seu personagem testar escalar algum tipo de superfície inclinada (uma árvore, um penhasco ou um prédio), faça um teste de Destreza + Esportes. O ato de Escalar é uma ação prolongada típica. Para uma escalada regular com apoios para as mãos e sem maiores complicações, seu personagem move-se 3 metros para cada sucesso. O Narrador deverá ajustar essa distância de acordo com o grau de dificuldade da escala (mais fácil: 4,5 metros por sucesso; mais difícil: 1,5 metro por sucesso). A velocidade da escalada depende da rugosidade da superfície, do tipo de superfície e, em menor grau, das condições climáticas. Uma escalada curta porém difícil pode ter o mesmo grau de dificuldade de uma escalada longa, mas fácil. A ação prolongada dura até que você tenha acumulado sucessos suficientes para alcançar a altura desejada. Uma falha crítica num teste de escalada pode ser um problema sério; seu personagem pode simplesmente escorregar ou ficar paralisado, ou então pode cair.

Se o personagem acionar o poder de Metamorfose Garras da Besta, ou criar espinhos de ossos através do poder da Vicissitude de Moldar os Ossos, todos os tipos de escalada terão seu grau de dificuldade diminuído em 2 pontos.

• **Dirigir Ousadamente [Destreza/Raciocínio + Condução]:** Não é necessário fazer um teste de Condução para dirigir um carro em condições normais, desde que o seu personagem tenha pelo menos um ponto na Perícia Condução. Entretanto, o mau tempo, a velocidade do veículo, obstáculos na pista e manobras complexas são capazes de desafiar os motoristas mais hábeis. As dificuldades específicas em consequência desses fatores ficam inteiramente a cargo do Narrador, mas elas deveriam ser aumentadas conforme as condições se tornem mais perigosas.

Por exemplo, dirigir sob chuva pesada acrescenta + l ao grau de dificuldade, mas se você estiver dirigindo rápido para tentar escapar de perseguidores, a dificuldade aumenta para

+3. Do mesmo modo, manobrar em meio ao tráfego intenso implica num aumento de + l, mas se a isso se somar à alta velocidade para escapar de uma perseguição, o grau de dificuldade sobe para +3. Um fracasso no teste indica que há problemas e gera a necessidade de um outro teste para verificar se o motorista foi capaz de evitar uma colisão ou se perdeu o controle. Os personagens que estejam conduzindo um veículo e que não tenham nenhum ponto na Habilidade apropriada, precisam fazer um teste para quase todas as mudanças de direção ou de procedimento. Uma falha crítica pode significar que o veículo capota ou coisa pior.

Como os carros diferem bastante conforme o modelo — alguns são projetados para serem velozes, outros mais seguros — fornecemos uma tabela para ajudá-lo a calcular o grau de dificuldade de qualquer manobra. De um modo geral, para cada 20 km/h acima da velocidade segura de condução de um veículo, o grau de dificuldade de uma manobra aumenta um ponto. Proezas muito ousadas e más condições da pista também aumentam a dificuldade proporcionalmente. O número máximo de dados que um motorista pode ter em sua parada de dados quando estiver dirigindo é igual à manobrabilidade do veículo. Trocando em miúdos, mesmo o melhor motorista terá mais problemas para manobrar um caminhão tanque do que teria se estivesse dirigindo uma Ferrari.

Veículo	Velocidade Segura (mph/kph)	Velocidade Máxima (mph/kph)	Manobra
Caminhão - 6 Rodas	60/95	90/145	3
Tanque (moderno)	60/95	100/160	4
Tanque (2ª Guerra)	30/50	40/65	3
Ônibus	60/95	100/160	3
18-Wheeler	70/110	110/175	4
Sedã	70/110	120/195	5
Minivan	70/110	120/195	6
Compacto	70/110	130/210	6
Compacto Esportivo	100/160	140/225	7
Coupe Esportivo	110/175	150/240	8
Carro Esporte	110/175	160/255	8
Carro Exótico	130/210	190+/305+	9
Sedã de Luxo	85/135	155/250	7
Sedã Esporte	85/135	165/265	8
Médio	75/120	125/200	6
SUV / Crossover	70/110	115/185	6
Corrida Fórmula 1	140/225	240/385	10

• **Carga [Força]:** Carregar equipamentos para estar preparado para qualquer circunstância é uma tentação quase irresistível, mas o Narrador deve tornar difícil a vida dos personagens que costumam levar verdadeiros arsenais consigo, para qualquer lugar onde forem. Um personagem é capaz de carregar/transportar um total de 25 lbs/10kg por ponto de Força sem que isso acarrete qualquer penalidade. A Disciplina Potência soma-se à Força efetiva do personagem. Se um personagem exceder este total, todas as ações que envolvam perícias físicas incorrerão automaticamente num acréscimo de + 1 na dificuldade devido ao acréscimo de peso (veja "Movimento," p. 258). Além disso, cada 25 lbs/10 kg acima do limite corta pela metade a movimentação básica do personagem. Se um personagem estiver carregando um peso total igual ao dobro daquele permitido pelo seu parâmetro de Força, ele não será capaz de se movimentar. Este sistema serve apenas como orientação, portanto não é necessário fazer um inventário da carga de seu personagem cada vez que ele pegar uma caneta.

• **Caça [Vários]:** É da natureza do vampiro caçar. Para cada hora do vampiro gasta em busca de presas humanas, permite ao jogador fazer um teste contra uma dificuldade com base na área em que o vampiro caça. A combinação de Atributos e Habilidade utilizada deve corresponder ao método pelo qual o jogador descreve a técnica de caça do personagem. Por exemplo, Aparência + Lábia pode representar um encontro sensual em uma boate que termina com um dos amantes matando sua sede, Vigor + Atletismo deve sugerir uma perseguição angustiante através de uma faixa de um parque da cidade, e Raciocínio + Manha pode ser interpretado como um jogo mortal de gato e rato.

Área	Dificuldade
Bairro miserável/Curral	4
Classe baixa/Bairro boêmio	5
Centro da cidade	6
Bairro industrial	6
Subúrbio	7
Área fortemente policiada	8

Um sucesso indica que ele encontrou e subjugou uma presa, de uma maneira adequada ao vampiro e à área (talvez ele tenha seduzido uma fonte, ou entrado sorrateiramente numa casa onde todos dormiam, ou simplesmente emboscado e atacado a vítima). Ele pode, então, alimentar-se com uma quantidade de pontos de sangue igual ao resultado obtido ao lançar um dado. Um fracasso neste teste de Percepção indica que ele gastou aquela hora com buscas infrutíferas, enquanto uma falha crítica indica alguma complicação (talvez o personagem mate uma fonte acidentalmente, ou pegue alguma doença, invada o domínio de um Membro rival, ou seja atacado por uma gangue de rua). Se uma falha crítica realmente acontecer, passe para o modo de interpretação e deixe que o personagem tente achar uma maneira de sair da enrascada. Narradores e jogadores de ambos devem ser criativos em propor e descrever a caça para torná-la dramática e emocionante. Afinal, encontrar a presa não é necessariamente a parte mais difícil — ele está assegurando sua Humanidade ou preservando a Máscara apesar da besta faminta.

Se o personagem apanhar a presa mas tiver uma quantidade de pontos de sangue em seu corpo inferior a [7 menos Autocontrole ou Instinto], é necessário fazer um teste de frenesi (p. 298) — Autocontrole para ver se o personagem entra em frenesi ou Instinto para ver se o personagem pode controlar seu frenesi, enquanto se alimenta. Se o jogador fracassar neste teste, o personagem continua a sugar o sangue da fonte até ficar completamente saciado (até preencher o seu total de pontos de sangue), a vítima morre pela perda de sangue ou o vampiro consegue readquirir o controle de si mesmo de alguma maneira.

O Antecedente Fama reduz a dificuldade dos testes de caçada em um grau por ponto de Fama (até um mínimo de 3), enquanto o Antecedente Rebanho adiciona um dado por ponto de Antecedente (desde que o rebanho possa ser encontrado naquela área). Porém, os Narradores podem aumentar o grau de dificuldade da caçada para os vampiros que sejam particularmente desumanos (Nosferatu, alguns Gangrel, vampiros com menos de 4 pontos de Humanidade ou menos), uma vez que tais monstros sentem muita dificuldade de misturar-se à multidão.

Para mais informações sobre cenas de caça, ver p. 365.

• **Invasão [Destreza/Percepção + Roubo]:** A invasão inclui entrar à força, despistar sistemas de segurança, arrombar fechaduras, cofres — e evitar que outros façam o mesmo. Quando estiver tentando evitar um sistema de segurança ativo, você precisa ser bem sucedido no primeiro teste que fizer; o fracasso irá disparar quaisquer alarmes que houver (porém pode-se fazer várias tentativas para abrir travas manuais). À dificuldade dos testes de Invasão pode variar de 5 (fechadura padrão) a 10 (Forte Knox), dependendo da complexidade do sistema de segurança (o Narrador decide o grau de dificuldade). Algumas tarefas podem exigir um nível mínimo na Perícia Roubo, para que o personagem tenha alguma chance de sucesso (por exemplo, com Roubo l você poderia abrir uma fechadura simples, mas não arrombar um cofre). Além disso, a maioria das invasões depende da disponibilidade de um jogo de gazuas ou outras ferramentas apropriadas. Numa falha crítica, a tentativa atrapalhada de invasão do personagem tem resultados desastrosos.

A instalação de medidas de segurança é uma ação padrão, mas os sucessos múltiplos obtidos durante o processo aumentam a qualidade do sistema (basicamente, por somarem-se ao grau de dificuldade para desligá-lo)

Note, aqui, que a habilidade Roubo entra em questão quando iludir os aspectos físicos, mecânicos do esforço de invasão. Lidar com a tecnologia por trás dos sistemas em si envolve o conhecimento de tecnologia. O exemplo invasão é um exemplo de entrar ou sair de algum lugar, não religar sistemas de alarme ou confundir a alimentação da câmera de vigilância.

• **Saltar [Força ou Força + Esportes no caso de um salto com impulso]:** Os testes de salto costumam ser feitos contra um grau de dificuldade igual a 3. Cada sucesso obtido num teste de salto lança seu personagem a uma distância de 60 cm na vertical, ou l,20 metro na horizontal. Para ser bem sucedido no salto, o personagem deve percorrer uma distância maior do que aquela que existe entre ele e seu alvo. Um fracasso significa que ele não conseguiu saltar a distância necessária, mas o jogador pode fazer um teste de Destreza + Esportes (com uma dificuldade típica igual a 6) e, se for bem sucedido, isso permitirá que o personagem se agarre à borda ou qualquer outra saliência durante a queda. No caso de uma falha crítica, seu personagem pode tropeçar nos próprios pés, pular direto contra um muro ou cair rumo ao seu destino.

Se o jogador for bem sucedido em um teste de Percepção + Esportes (dificuldade 6, pelo menos três sucessos) antes de tentar saltar, ele poderá saber qual a quantidade exata de sucessos necessários para que ele seja bem sucedido no salto.

• **Erguer/Quebrar [Força]:** A tabela a seguir indica a Força mínima necessária para se erguer ou destruir várias coisas de diferentes pesos sem precisar de uma jogada de dados. Os personagens com níveis baixos de Força podem fazer um teste quando quiserem afetar um peso maior do que o correspondente ao seu nível de Força. Este teste não se baseia na Força física, mas sim na Força de Vontade e tem dificuldade igual a 9. Cada sucesso eleva a Força efetiva do personagem em um nível na tabela a seguir. Os pontos do personagem na Disciplina Potência também se somam à sua Força efetiva.

Força	Feitos	Peso (lbs/kg)
1	Amassar uma lata de cerveja	40/20
2	Quebrar uma cadeira	100/45
3	Arrombar uma porta de madeira	250/115
4	Partir um tábua	400/180
5	Arrombar uma porta de metal corta-fogo	650/295
6	Arremessar uma motocicleta	800/360
7	Virar um carro pequeno	900/410
8	Quebrar um cano de chumbo de 3"	1000/455
9	Socar através de uma parede de concreto	1200/545
10	Rasgar um tambor de metal	1500/680
11	Socar através de uma lâmina de metal de l"/2,5Cm	2000/910
12	Quebrar um poste de luz de metal	3000/1360
13	Arremessar uma caminhonete	4000/1815
14	Arremessar um furgão	5000/2265
15	Arremessar um caminhão	6000/2720

Os personagens podem juntar forças para tentar erguer um objeto. Isso é resolvido com um simples teste de trabalho de equipe, em que cada personagem faz o teste em separado e os sucessos resultantes são somados.

Ao tentar erguer um objeto, o resultado é tudo ou nada — se você falhar no teste, nada acontece. A critério do Narrador, a Força efetiva do personagem pode ser aumentada se ele estiver apenas querendo arrastar o objeto por uma distância curta, ao invés de erguê-lo. No caso de uma falha crítica, seu personagem pode sofrer uma luxação, ou derrubar o objeto sobre o próprio pé.

• **Abrir/Fechar [Força]:** Abrir uma porta na base da força bruta exige um teste de Força com dificuldade 8, dependendo do material da porta. Para abrir ou fechar uma porta interna padrão com um empurrão, só é necessário um sucesso. Uma porta reforçada geralmente requer cinco sucessos, enquanto a porta de um cofre pode precisar de dez sucessos ou mais. Estes sucessos podem ser encarados como resultado de uma ação prolongada. Embora seja possível (e recomendável) trabalhar em grupo, sempre é possível que um único indivíduo consiga forçar uma porta por meio de golpes repetidos. E evidente que uma porta que não. esteja trancada pode ser aberta sem a necessidade de se recorrer à força. Uma falha crítica provoca um nível de vitalidade de dano normal no ombro do seu personagem.

Algumas portas (portas metálicas de cofres e afins) podem exigir uma Força mínima mesmo para se fazer uma tentativa.

• **Perseguição [Destreza +Esportes/Condução]:** Os vampiros sempre têm de perseguir suas presas aterrorizadas e, às vezes, eles próprios têm de fugir. Em geral, as perseguições podem ser resolvidas automaticamente, utilizando-se as fórmulas para cálculo do desloca-mento (p. 258); se um dos envolvidos for claramente mais rápido do que o outro, o mais rápido acaba alcançando o mais lento, ou escapando dele. No entanto, se dois personagens tiverem uma velocidade igual ou praticamente idêntica, ou se um personagem mesmo sendo mais lento conseguir despistar o mais rápido ou chegar a um lugar seguro antes de ser agarrado, use o sistema a seguir.

A perseguição básica é uma ação prolongada. O alvo começa com um certo número de sucessos extras, baseados na sua distância do perseguidor, distribuídos como se segue: a pé, um sucesso para cada dois metros de dianteira sobre os perseguidores; em veículos, um sucesso para cada 10 metros de dianteira sobre os perseguidores. Nas perseguições que envolvem vampiros e mortais, lembre-se de que os mortais se cansam, mas os vampiros não.

O alvo e seus perseguidores fazem o teste apropriado (dependendo do tipo de perseguição) a cada turno, somando os novos sucessos àqueles obtidos nos turnos anteriores. Quando o perseguidor acumular um total de sucessos maior do que o do alvo, ele o alcança e pode realizar outras ações para finalizar a caçada. A medida que o alvo vai acumulando sucessos, ele se distancia cada vez mais de seus perseguidores e pode usar essa dianteira para despistá-los. Cada sucesso que a presa acumula acima do total do perseguidor incide sobre o grau de dificuldade de todos os testes de Percepção que o perseguidor tem de fazer para continuar na cola do alvo, aumentando-o em +1. O Narrador pode exigir que o perseguidor faça um teste de Percepção a qualquer momento (mas, no máximo, uma vez por turno). Se fracassar

neste teste, considera-se que o alvo escapuliu (no meio da multidão, ou por uma transversal). No caso de uma falha crítica, o perseguidor perde a presa definitivamente. Se a presa sofrer uma falha crítica, significa que ela tropeça, ou acaba em um beco sem saída.

• **Seguir [Destreza+Furtívidade/Condução]:** Seguir alguém como uma sombra significa que o seu personagem está com o alvo sob controle, sem necessariamente apanhá-lo e sem ser percebido por ele. O jogador cujo personagem é o alvo pode fazer um teste de Percepção + Prontidão sempre que houver a possibilidade dele vislumbrar seu perseguidor (o Narrador determina quando essa oportunidade aparece); o jogador do perseguidor, por sua vez, contrapõe-se a isso com um teste de Destreza + Furtividade (ou Destreza + Condução, se o Sombra estiver em um veículo). A dificuldade para ambos os testes é igual a 6, mas pode ser modificada para mais ou para menos, de acordo com as condições (grandes aglomerados de pessoas, ruas desertas etc). Para conseguir reparar em seu perseguidor, o alvo precisa obter pelo menos um sucesso a mais do que sua Sombra.

Agentes Sombra que tenham treinado em conjunto podem combinar os resultados de seus testes individuais em um único total de sucessos.

• **Esgueirar-se [Destreza+Furtividade]:** Em vez de lutar a todo momento, seu personagem pode usar de Furtividade e astúcia. Ao tentar esgueirar-se, um personagem deve fazer um teste de Destreza + Furtividade, como uma ação resistida contra os testes de Percepção + Prontidão de qualquer pessoa capaz de notar sua passagem. A dificuldade dos dois testes é igual a 6 e, a menos que os observadores obtenham mais sucessos do que o personagem que está tentando se esgueirar, este conseguirá passar sem ser notado. Ruídos, equipamento inadequado, falta de cobertura ou grupos grandes de observadores podem aumentar a dificuldade do teste de Furtividade. Instrumentos de segurança, esquadrinhadores de terreno, ou um número elevado de pontos de vantagem podem acrescentar dados aos testes de Percepção + Prontidão. Uma falha crítica significa que o personagem tropeça justamente sobre uma das pessoas que ele está tentando evitar, caminha acidentalmente a descoberto, ou realiza algum outro ato óbvio que o delata.

Observe que os vampiros usando a Disciplina Ofuscação (p. 184) talvez não precisem fazer nenhum desses testes.

• **Nadar [Vigor+Esportes]:** Admitindo-se que seu personagem saiba nadar (para isso é preciso um ponto em Esportes), a habilidade para percorrer grandes distâncias a nado ou nadar durante um período longo de tempo depende dele ser nem sucedido em testes de natação com um grau de dificuldade determinado pelas condições da água. Afinal de contas, embora os vampiros não se afoguem, eles não passam de cadáveres, portanto têm pouca flutuabilidade. O primeiro teste só será necessário após a primeira hora de atividade contínua e um único sucesso basta. Se ocorrer um fracasso, o personagem perde terreno — quem sabe uma corrente o tenha tirado da rota. Se sofrer uma falha crítica, ele começa a afundar, ou talvez dê de frente com um barco a motor descuidado.

Se um vampiro estiver em águas rasas durante o dia, ele sofrerá o dano causado pela luz solar (assuma que um vampiro submerso desfruta de uma proteção equivalente à de nuvens carregadas).

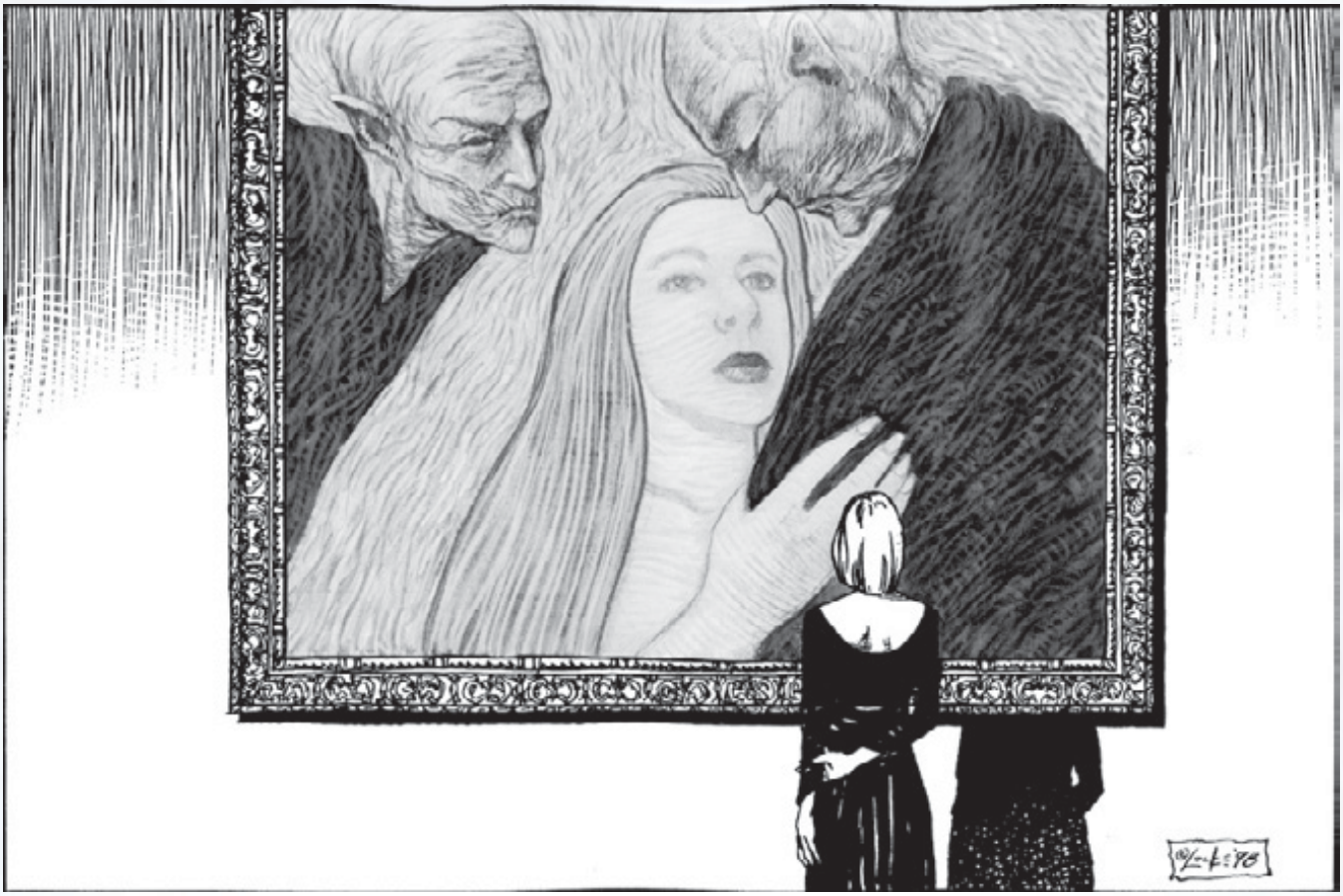
• **Arremessar [Destreza + Esportes]:** Objetos com massa menor ou igual a um quilo e meio (facas, granadas etc) podem ser arremessados a uma distância igual a Força x 5 metros. Para cada quilo a mais que um objeto tenha, essa distância é encurtada em cinco metros (objetos muito pesados não vão muito longe). Desde que a massa de um objeto não reduza a sua distância de arremesso a zero, seu personagem pode pegá-lo e arremessá-lo. Se um objeto puder ser erguido, mas a sua massa reduzir a distância de arremesso a zero, o personagem conseguirá, no máximo, jogá-lo para o lado por mais ou menos um metro. E obvio que se um objeto não puder ser erguido, ele não poderá ser arremessado (consulte "Erguer/Quebrar", na p. 260).

O Narrador pode reduzir a distância de arremesso de qualquer objeto que seja muito volumoso, ou aumentá-la no caso de objetos aerodinâmicos. Para arremessar um objeto com algum grau de precisão é preciso fazer um teste de Destreza + Esportes contra uma dificuldade igual a 6 (para a metade do alcance máximo) ou 7 (de metade do alcance máximo até o alcance máximo). Este grau de dificuldade pode ser ajustado conforme as condições do vento e outras variáveis ao gosto do Narrador. Numa falha crítica, o seu personagem pode derrubar o objeto ou atingir um companheiro, ou poderia lançar algo que não era o que tinha a intenção de jogar, afinal de contas....

Ações Mentais

Estes sistemas cobrem tarefas que envolvem os três Atributos Mentais (Percepção, Inteligência e Raciocínio), bem como tarefas que utilizam as Virtudes, a Humanidade e a Força de Vontade. Os testes mentais podem lhe fornecer informações sobre coisas que o seu personagem sabe, mas você, o jogador, não. Seja como for, quando tiver de solucionar algum problema você deverá apoiar-se na sua criatividade — não em jogadas de dados.

• **Despertar [Percepção, Humanidade/Trilha]:** Sendo criaturas noturnas, os vampiros têm dificuldade em acordar durante dia. Um vampiro que seja perturbado em seu refúgio enquanto o sol brilha alto no céu pode fazer um teste de Percepção (+ seu valor de Auspícios, se o tiver) contra uma dificuldade de 8 para ver se percebe o distúrbio. Quando o personagem estiver semi-desperto, ele deverá fazer um teste de Humanidade (dificuldade 8). Cada sucesso indica



que o vampiro pode permanecer acordado por um turno. Cinco sucessos indicam que ele está completamente desperto por toda a cena. Um fracasso indica que ele volta a dormir, mas pode voltar a fazer o teste de Percepção para tornar a acordar, se as circunstâncias assim o permitirem. Uma falha crítica significa que ele cai em sono profundo e só voltará a acordar depois do pôr-do-sol.

Enquanto ativo durante o dia, o vampiro pode não ter mais dados em qualquer parada de dados do que seu Nível em Humanidade ou Trilha.

• **Criação [variável]:** Alguns vampiros eram artistas, músicos ou pertenciam a algum outro ramo da criatividade quando ainda viviam; outros passam séculos tentando reacender a chama da paixão que a não-vida lhes roubou. Com certeza, a sociedade dos Amaldiçoados já se estarreceu diante de muitas obras de arte maravilhosas (ou pavorosas) jamais vistas por olhos humanos.

Ao tentar criar alguma coisa, pode-se fazer diversos testes, que dependem exclusivamente daquilo que o personagem estiver querendo criar. Um teste bastante comum é o de Percepção (para idealizar algo original) + Expressão ou Ofícios (para capturar as impressões em um meio artístico). Em todos os casos, o jogador deve decidir os parâmetros gerais daquilo que ele quer que seu personagem produza — um haikai sobre rosas, um retrato do príncipe, um epigrama para batizar um novo local de Elísio. A dificuldade varia, dependendo da natureza da criação (é mais fácil fazer um poema de cinco linhas do que um soneto). O número de sucessos determina a qualidade da criação: com um sucesso, o personagem cria uma obra medíocre e insípida, embora não chegue a ser algo terrível, enquanto com cinco sucessos ele criará uma obra prima literária ou artística. Alguns trabalhos, como romances e grandes esculturas, podem exigir testes de ação prolongada. Uma falha crítica significa que o personagem julga que criou o maior trabalho jamais visto pelos Membros da família ou pelo rebanho (é lógico que qualquer um que o vir logo perceberá que se trata do maior lixo jamais criado).

A critério do Narrador, um vampiro que vier a criar uma obra de arte verdadeiramente inspirada pode ser candidato a um aumento em seu nível de Humanidade, por meio da concessão de pontos de experiência. Da mesma forma, uma epifania criativa pode ser adequada para trabalhar e curar através de uma perturbação (ver p. 290).

• **Uso do computador [Inteligência / Raciocínio + Computador]:** A maioria das transações comerciais e políticas envolvem o uso de computadores, o que pode dar uma vantagem surpreendente aos novatos na Jyhad. Nos momentos em que quase todo mundo carrega algum tipo de computador, a margem verdadeiramente pertence àqueles que podem coletar informações e como é necessária, bem como disseminá-la rapidamente. Anciões altivo podem zombar dos filhotes debruçados sobre seus smartphones em vez de distribuir boas palavras no Elísio, mas se os filhotes estão usando as mídias sociais para coordenar uma emboscada em um desses anciões odiados uma vez que o

tribunal chega ao fim, é inegável que um computador pouco mais experiente pode até mesmo dar chances de que antigamente os Anciões se favoreciam.

Geralmente, os testes de computador são aqueles que recolhem, exibem ou transmitem informações. Criando resultados físicos (como desligar remotamente um sistema de segurança ou a ativação de um elevador restrito) é geralmente do alcance de Conhecimento, Tecnologia. Claro que, um resultado final único pode por vezes ser conseguido por vários métodos.

Usando computadores tipicamente cai em dois tipos distintos de comportamento.

O primeiro tipo é relativamente benigno ou de uso pessoal. Tarefas como a realização de pesquisas, software de escrita, construir um site, ou participar de redes sociais podem envolver computador em suas paradas de dados se usar o computador for o componente principal da ação. Por exemplo, executar uma busca de pesquisa sobre um tema pode invocar um teste Inteligência + Informática para produzir fatos, enquanto uma falha crítica iria transformar completamente a informação em enganosa. Na maioria dos casos, não haverá muita ação em paradas de dados estressantes, a menos que realizado em circunstâncias estranhas ou com dispositivos que o usuário não está familiarizado. Além disso, o que constitui um computador pode variar muito, de um netbook em um café para um smartphone em qualquer lugar a uma máquina desktop tradicional.

Narradores, a vida em um mundo moderno envolve inerentemente uma certa quantidade de uso do computador, então pergunte se é realmente necessário ter um teste para que o jogador verifique seu e-mail a menos que haja interessantes em resultados dramáticos de fracasso. Nota-se também que, em alguns casos, mesmo que o personagem utilize um computador, o conhecimento computador pode não ser a capacidade relevante. Por exemplo, um jogador tentando participar de uma comunidade online de caçadores de vampiros está provavelmente usando Raciocínio + Lábia ou Carisma + Expressão, mesmo que seja em um teclado.

O segundo tipo de comportamento é geralmente referido como "hackear". Em termos de jogo, hackear é subverter a segurança do computador para obter informações de que alguém tenha feito seguro, a fim de controlar a informação. Mesmo de forma mais ampla, hackear também pode descrever o direcionamento de dispositivo ou programa de computador contra ou além de sua intenção original. Muitas vezes, o resultado deste último tipo de hackear é também para ganhar informação, mas em alguns casos, o hacker procura criar um resultado específico. Ele pode exibir uma mensagem em uma tela que normalmente não recebe ou criar uma hipoteca inexistente no refúgio do Primogênito Ventrue e marcar como encerrada. Resolver estas situações da mesma maneira como informações-orientadas são pirateadas, por uma questão de simplicidade.

Um jogador aspirante a hacker testa Inteligência ou Raciocínio + Computador contra uma dificuldade variável (6 para sistemas padronizados, até 9 em situações complicadas, como clusters de servidores corporativos, computador central do antigo governo, e similares). Sucessos indicam o número de dados (até a parada de dados normal) que pode rolar para interagir com o sistema, uma vez que tenha sido violado.

Bloquear um hacker ativamente é uma ação resistida; o adversário que obtiver maior número de sucessos vence. Numa falha crítica, o personagem pode deixar pistas, ou mesmo revelar a própria identidade ao sistema que está tentando invadir.

Lembre-se, também, que hackear é quase sempre uma ação prolongada. Narrador, defina o número de sucessos para ações prolongadas através da alta pirataria — é tudo muito tentador para os jogadores usarem isso como a "fazer o que quiser porque, você sabe, os computadores" Habilidade. Deve ter muito mais do que um único sucesso para expulsar um vampiro de seu refúgio ou para excluir um registro de nascimento do próprio, por exemplo.

• **Investigação [Percepção + Investigação]:** Qualquer busca por pistas, evidências ou muamba escondida envolve a Investigação. O Narrador pode aumentar a dificuldade das investigações que envolvam pistas obscuras ou objetos muito bem escamoteados. Um sucesso revela os detalhes básicos, enquanto vários sucessos fornecem informações detalhadas, podendo inclusive permitir deduções baseadas em evidências físicas. Se ocorrer uma falha crítica, as pistas mais óbvias serão ignoradas ou poderão até ser destruídas inadvertidamente.

• **Reparos [Destreza/Percepção + Ofícios]:** Dependendo da especialização, a Perícia Ofícios confere a aptidão para todo tipo de reparos, de vasos de cerâmica a motores de automóveis. Antes de consertar um equipa-mento danificado, o seu personagem precisa identificar os problemas existentes (o que se consegue por meio de um teste normal de pesquisa; veja a seguir). O Narrador então define o grau de dificuldade do teste de reparos, se for o caso. A dificuldade depende da gravidade do problema, da disponibilidade das ferramentas adequadas e de peças de reposição, e da existência ou não de condições adversas. Um bom resultado no teste de pesquisa pode, de alguma forma, compensar esses fatores. O grau de dificuldade para uma simples troca de pneu é igual a 4, enquanto a reconstrução completa de um motor pode implicar numa dificuldade igual a 9. Os consertos básicos levam pelo menos alguns turnos para serem completados. Os mais complexos envolvem os resultados de uma ação prolongada que dura pelo menos 10 minutos para cada sucesso necessário. Uma falha crítica indica que o personagem só perdeu tempo na tentativa, ou danificou uma peça nova, ou que tornou o problema ainda mais sério.

• **Pesquisa [Inteligência + Acadêmicos/Ocultismo/Ciências]:** A pesquisa inclui a investigação de fatos históricos em bancos de dados, a busca de referências obscuras em documentos antigos ou até mesmo a tentativa de se descobrir o nome verdadeiro de um Matusalém. Seja qual for o caso, o número de sucessos determina o quanto o personagem descobre. Um sucesso pode significar que apenas os fatos mais óbvios são descobertos, enquanto mais sucessos fornecem detalhes adicionais. O Narrador pode determinar um grau de dificuldade elevado para uma pesquisa de dados muito obscuros. Uma falha crítica pode significar que o seu personagem não conseguiu descobrir nada, ou que ele descobriu informações completamente falsas.

• **Rastrear [Percepção + Sobrevivência]:** Este sistema é usado para rastrear pessoas e coisas seguindo as pistas físicas que elas deixam. A descoberta de pegadas, galhos quebrados, trilhas de sangue ou outras evidências físicas leva o rastreador direto ao objeto da busca. Seguir pistas como essas é uma ação padrão; sucessos múltiplos proporcionam mais informações, como a velocidade de deslocamento do alvo, seu peso aproximado, o número de pessoas que estão sendo seguidas etc. A presa pode cobrir os seus rastros se for bem sucedida num teste de Raciocínio+Sobrevivência. Cada sucesso neste teste acrescenta um grau de dificuldade para rastreá-la. Clima desfavorável, más condições de rastreamento (ruas das cidades, Elísio) e falta de tempo também aumentam a dificuldade do rastreamento. Uma falha crítica indica que o seu personagem não só perde o rastro, como destrói os sinais físicos da passagem do alvo.

Ações Sociais

Estes sistemas abrangem as tarefas que envolvem os três Atributos Sociais (Aparência, Manipulação e Carisma). Em geral, dá-se mais ênfase à interpretação do que aos testes das Perícias Sociais para determinar o sucesso ou o fracasso de uma interação social. O Narrador pode optar por ignorar os sistemas Sociais sempre que um jogador demonstrar uma qualidade de interpretação excepcionalmente boa, ou desastrosamente ruim.

• **Boêmia [Carisma+ Empatia]:** Você é capaz de influenciar os outros (sobretudo fontes em potencial) a relaxarem e se divertirem. Para isso, pode ser necessário proporcionar alguma distração ao futuro aliado, soltar a língua de algum informante ou conquistar parceiros de bebedeira que venham em seu auxílio quando começar uma briga. A dificuldade é igual a 6 (a maioria das pessoas pode ser persuadida a relaxar, independentemente de sua inteligência ou vontade), mas pode ser mais elevada no caso de grupos grandes (ou mal-humorados). Algumas Naturezas (Bom Vivant, Ranzinza) também podem influir no grau de dificuldade do teste. Uma falha crítica pode indicar que o seu personagem não passa de um grosseirão desagradável, ou as pessoas podem começar a perguntar por que ele nem tocou na comida e na bebida.

• **Credibilidade [Manipulação/Percepção + Lábia]:** O Talento Lábia é usado em conjunto com Manipulação quando se está preparando um golpe, e com a Percepção nas tentativas de detectá-lo (os golpes podem variar desde personificar uma autoridade ao uso de documentos forjados). Todas as partes envolvidas, seja na detecção da mentira, seja na sua perpetração, fazem o teste adequado (dificuldade 7). Os investigadores da fraude devem obter resultados mais altos do que os perpetradores para serem capazes de detectar o logro. Credenciais falsas e outros artifícios convincentes podem aumentar a dificuldade para se desmascarar a farsa, enquanto o trabalho em equipe pode ajudar a revelar o golpe. Podem ser necessários vários testes de invasão e/ou pirataria de dados para se conseguir desmascarar completamente uma fraude bem elaborada. Se o seu personagem for o golpista e você sofrer uma falha crítica, o plano todo cai por terra.

• **Tagarelice [Manipulação + Lábia]:** Quando não houver tempo para sutilezas, engane-os com um monte de conversa fiada. Um alvo pode ser completamente dominado com uma sucessão rápida de meias-verdades quase críveis. Com um pouco de sorte, o alvo acreditará em qualquer coisa que lhe for dita, só para se ver livre da tagarelice — ou ficará tão aborrecido que irá ignorar o seu personagem por completo. Este é um teste de ação resistida — Manipulação+Lábia do seu personagem contra a Força de Vontade do alvo. A dificuldade dos dois testes costuma ser igual a 6 e aquele que obtiver o maior número de sucessos vence. Se houver um empate, será preciso mais tagarelice. Uma falha crítica indica que o seu personagem passou dos limites, desperdiçando conversa e deixando o alvo zangado.

• **Interrogatório [Manipulação + Empatia/Intimidação]:** Qualquer pessoa pode fazer perguntas, mas com a Habilidade de Interrogatório você faz perguntas e obtém respostas à força. Interrogar alguém com calma (Manipulação + Empatia) significa fazer perguntas estratégicas, elaboradas para revelar fatos específicos. Este método envolve um teste de ação resistida entre a Manipulação+a Empatia do seu personagem e a Força de Vontade do alvo. Os dois testes são feitos, em geral, contra uma dificuldade igual a 6. Os testes são realizados em momentos chave durante a investigação, de tempos em tempos, ou no final da sessão de interrogatório.

Já um interrogatório violento (Manipulação +Intimidação) significa submeter o corpo ou a mente da vítima a torturas, até que ela revele o que sabe. Esta é uma ação resistida entre a Manipulação+a Intimidação do seu personagem, contra o Vigor +3 ou a Força de Vontade do alvo (o que for maior). Os testes são feitos a cada minuto ou a cada turno, dependendo do tipo de tortura utilizado. O alvo perde um nível de vitalidade por turno de tortura física, ou sofre a perda temporária de um ponto de Força de Vontade por turno de tortura mental. O efeito combinado da tortura física e mental tem resultados devastadores. Uma falha crítica pode resultar na destruição do corpo ou da mente da vítima.

Dois ou mais interrogadores podem trabalhar em conjunto, somando os seus sucessos, mesmo que um deles esteja usando a Empatia e o outro a Intimidação (o velho truque do "tira bonzinho e tira malvado").

Qualquer que seja o método de interrogatório utilizado, se você obtiver mais sucessos nos testes de ação resistida, o alvo divulgará informações adicionais para cada sucesso a mais de diferença. Se os seus sucessos extras excederem a Força de Vontade permanente da vítima, ela se rende por completo e revela tudo o que sabe. O alcance e a relevância das informações conseguidas ficam a cargo do Narrador (com frequência, os detalhes são distorcidos para refletir aquilo que o alvo sabe, ou por aquilo que ele pensa que seu algoz quer ouvir).

• **Intimidação [Força/Manipulação + Intimidação]:** A Intimidação tem dois efeitos: o efeito passivo não envolve nenhum teste: ele simplesmente garante bastante espaço livre para o seu personagem, seja num ônibus ou num restaurante. Quanto mais alto for o seu nível de Intimidação, mais espaço lhe abrirão.

A aplicação ativa da intimidação funciona por meio de sutilezas ou de ameaça declarada. A sutileza se baseia em uma ameaça velada (perda de emprego, acusação indevida, dor e agonia na velhice) Faça um teste de ação resistida usando Manipulação + Intimidação contra a Força de Vontade do alvo (dificuldade 6 para ambos); o alvo deve obter mais sucessos ou ficará completa-mente acuado.

A forma flagrante de intimidação envolve uma ameaça física di reta. Neste caso, você pode fazer um teste resistido de Força + Intimidação (dificuldade 6) contra a Força de Vontade ou contra a Força + Intimidação do alvo (o que for mais alto). Com uma falha crítica, seu personagem fica com cara de bobo e não impressiona mais nenhum dos presentes pelo restante da cena.

• **Oratória [Carisma + Liderança]:** Dos discursos inflamados de um general, às lisonjas e promessas mentirosas dos políticos, a capacidade de influenciar as massas emocionalmente cria e destrói impérios. Quando o seu personagem estiver falando para uma audiência, seja numa reunião de diretoria ou diante de uma multidão, faça um teste de Carisma + Liderança. A dificuldade normal é 6, mas o Narrador pode aumentá-la se a platéia for muito numerosa, cínica, desinteressada ou claramente hostil. Ou a oratória atinge o público, ou simplesmente não funciona — isto é, ou seu personagem se dá bem, ou fracassa. Uma falha crítica pode indicar que seu personagem destruiu a própria reputação, ou que ele foi atacado pela platéia.

Se o personagem tiver tido tempo de preparar o discurso com antecedência, o Narrador pode fazer o teste usando os seus níveis de Inteligência+Expressão (dificuldade 7). Se o teste for bem sucedido, a dificuldade do teste de Carisma+Liderança será reduzida em um ponto. Um fracasso não tem nenhuma consequência, mas uma falha crítica aumenta o grau de dificuldade do teste de Carisma + Liderança (o personagem comete uma gafe durante o discurso).

• **Atuação [Carisma + Performance]:** Os vampiros são, sem dúvida, criaturas vaidosas e alguns dentre eles são atores, poetas, músicos, ou outro tipo de exibicionísta. Quando o personagem estiver atuando ao vivo diante de uma platéia, faça um teste de Carisma+Performance (dificuldade 7). Como no caso da oratória, a predisposição da platéia pode aumentar o grau de dificuldade, assim como a complexidade da atuação. Um sucesso indica uma apresentação passável, nada digna de nota, mas cada sucesso adicional pode transformar o espetáculo num evento memorável, que será apreciado até pela platéia mais exigente. Uma falha crítica, por sua vez, significa que o personagem esquece as falas, toca a tecla errada ou se atrapalha de alguma outra maneira.

• **Sedução [variável]:** Os vampiros são mestres na arte da sedução, pois com frequência o seu sustento depende da sua capacidade de persuadir alguma presa a aceitar um relacionamento mais íntimo. Cada situação e o estilo da sedução determinam a Habilidade a ser utilizada.

Uma sedução envolve" várias Habilidades e é um processo que ocorre em etapas e, a não ser que a pessoa seja bem sucedida em todas elas, todo o processo fracassará:

• Primeiro teste (cantada inicial): O jogador faz um teste de Aparência+Lábia contra uma dificuldade igual ao Raciocínio+3 do alvo. Cada sucesso além do primeiro acrescenta um dado à parada de dados do vampiro para o segundo teste. Uma falha significa que o alvo expressa seu desinteresse e uma falha crítica significa que o alvo pode ficar aborrecido ou bravo.

• Segundo teste (troca de elogios): O jogador faz um teste de Raciocínio+Lábia contra uma dificuldade igual à Inteligência+ 3 do alvo. Novamente, cada sucesso além do primeiro acrescenta um dado à parada de dados do vampiro para o último teste. Se o teste fracassar, o alvo interrompe o contato, mas pode ser receptivo a uma abordagem posterior (afinal de contas, a primeira impressão foi boa).

• Terceiro teste (intimidades): O jogador faz um teste de Carisma + Empatia contra uma dificuldade igual à Percepção do alvo+3. Se o terceiro teste for bem sucedido, o alvo se enamora do personagem e concorda em acompanhá-lo a um local mais reservado. O que acontece a seguir fica por conta da interpretação, sem a necessidade de testes, mas entre as várias implicações possíveis, com certeza o vampiro irá beber de sua vítima.

Se o teste resultar numa falha crítica, a vítima vai acabar atirando a bebida na cara do vampiro.

Usando Força de Vontade

A Força de Vontade é uma das Características mais ativas e importantes em **Vampiro**. Durante o jogo, devido às diversas formas de se empregar, recuperar e usar a Força de Vontade, ela flutua mais do que qualquer outra Característica (juntamente com os Pontos de Sangue). A Força de Vontade é

uma Característica muito versátil, e por isso, assegure-se de entender como ela funciona.

• Um jogador pode usar um ponto de Força de Vontade para obter um sucesso automático em uma ação simples. Apenas um ponto de Força de Vontade pode ser usado desta forma em cada turno, mas o sucesso é garantido e não pode ser cancelado, nem mesmo por falhas criticas. Ao usar um ponto de Força de Vontade desta maneira, é possível ser bem sucedido em uma ação simplesmente através do uso da concentração. Em ações prolongadas, estes sucessos adicionais podem ser a diferença entre o sucesso e o fracasso.

Observação: Você precisa declarar que está usando a Força de Vontade *antes* de realizar a jogada da ação do personagem; você não pode cancelar retroativamente uma falha crítica ao usar um ponto de Força de Vontade no último minuto. O Narrador sempre pode declarar que não se podem usar pontos de Força de Vontade em determinadas ações.

• Algumas vezes, o Narrador irá determinar que um personagem automaticamente executou uma ação, baseado em seu instinto ou impulso — como afastar-se de um chama ou pular para longe de um rastro de luz do sol filtrado através da janela. O Narrador pode permitir que o jogador use um ponto de Força de Vontade para evitar esta ação. Observe que, de acordo com o entendimento do Narrador, o instinto poderá voltar; um jogador pode ter que usar múltiplos pontos de Força de Vontade durante alguns turnos para manter seus instintos sob controle. Algumas vezes, os impulsos podem ser controlados pela vontade do personagem; outras vezes, contudo, o personagem não tem escolha a não ser seguí-los (quando o personagem não tem mais pontos de Força de Vontade ou não deseja mais usá-los).

• Com a permissão do Narrador, um ponto de Força de Vontade pode ser usado para evitar que uma perturbação se manifeste. Eventualmente, se pontos suficientes de Força de Vontade forem usados (a ser determinado pelo Narrador), a perturbação pode ser superada e eliminada, à medida que a persistente negação à perturbação vai curando a aberração. Os Malkavianos não podem eliminar suas perturbações iniciais, apesar de poderem usar sua Força de Vontade para negá-las por um curto período de tempo.

• Através do uso de um ponto de Força de Vontade, as penalidades de ferimento podem ser ignoradas durante um turno. Isto permite que o personagem supere a dor e o sofrimento a fim de realizar um último ato de heroísmo (ou vilania). Contudo, personagens em torpor ou incapacitados não podem usar pontos de Força de Vontade desta forma.

Recuperando Força de Vontade

Pontos de Força de Vontade podem ser tanto usados como recuperados. As situações a seguir fazem com que o personagem recupere um ou mais pontos de Força de Vontade, contudo, o nível da reserva de Força de Vontade de um personagem nunca pode superar o seu nível permanente. A única maneira de se elevar o *nível* permanente de Força de Vontade é através do uso de pontos de experiência.

Geralmente, o nível da reserva de Força de Vontade de um personagem é restaurado quando ele alcança um objetivo ou tem a oportunidade de restaurar sua autoconfiança. Em última instância, maneiras específicas de se recuperar pontos de Força de Vontade são deixadas a cargo do Narrador. Por esta razão, aconselha-se que os Narradores sejam prudentes ao permitirem que seus personagens recuperem os pontos de Força de Vontade; esta é uma Característica versátil e poderosa e permitir que os personagens dependam muito dela pode retirar muitos dos desafios da história.

• Os pontos de Força de Vontade de um personagem são reabastecidos por completo no fim de cada história (de uma *história* e não de uma *sessão* de jogo). O Narrador pode fazer restrições quanto a isso, exigindo que o personagem alcance (ainda que parcialmente) um objetivo que fortaleça a sua auto-estima. Se por exemplo, a história terminar em um beco sem saída para os personagens, que não conseguiram destruir um ancião poderoso e corrupto, mas pelo menos obstruíram seus planos imediatos, permita que eles reabasteçam seus pontos de Força de Vontade.

• (Opção do Narrador) Todos os personagens recuperam um ponto de Força de Vontade no começo da noite, ao despertarem. Isso torna fácil a contabilidade e permite um fluxo constante de reabastecimento da reserva de Força de Vontade (sem falar que os personagens já estarão fazendo anotações nesta mesma parte da ficha ao marcarem seu consumo noturno de sangue). Quando os personagens acordam em um refúgio comunitário, por exemplo, todos eles recuperam um ponto de Força de Vontade imediatamente.

• (Opção do Narrador) Se um personagem atingir uma meta extraordinária ou cumprir um objetivo notável, o Narrador pode recompensá-lo com um a três pontos de Força de Vontade. Por exemplo, se um personagem consegue deter um grupo de vampiros caçadores no refúgio do seu pai, o Narrador pode conceder um ponto de Força de Vontade para esse personagem.

(Opção Narrador) Se um personagem se comporta de uma maneira que cumpra seu Arquétipo Natureza, o Narrador pode recompensar o personagem com um a três pontos de Força de Vontade (como indicado nas descrições arquétipo). Por exemplo, se um personagem rebelde se opõe furiosamente a um ancião poderoso, e que e posteriormente se revelar um espião Sabá, o personagem pode ser recompensado com um ponto de Força de Vontade.

Narradores são encorajados a criar seus próprios sistemas ou modificar nossos sistemas para satisfazer o estilo do seu grupo de jogo. Na verdade, a maneira em que um Narrador permite, ou se recusa a permitir, reposição de Força de Vontade pode determinar o humor da crônica.

Usando Pontos de Sangue

Os vampiros perdem um ponto de sangue todas as noites, tenham eles se levantado ou não, pois a mágica sobrenatural que anima seus corpos consome a vitae que eles tomaram de suas presas. Os pontos de sangue também podem ser usados em uma variedade de maneiras, mas só podem ser recuperados somente através do consumo sangue.

Pontos de Sangue também afeta os testes de Autocontrole (ou Instinto), que são aplicadas em jogo quando o frenesi se torna iminente. Um jogador nunca pode usar mais dados em um teste de" Autocontrole ou Instinto do que o seu nível de pontos de sangue. Se, por exemplo, um personagem só tem dois pontos de sangue restantes, seu jogador só poderá jogar dois dados em um teste de Autocontrole, mesmo que sua pontuação de Autocontrole seja 4. Vampiros famintos simplesmente não conseguem lutar eficientemente contra a Besta...

Gastando Pontos de Sangue

Como mencionado anteriormente, a cada noite, quando acordam, todos os vampiros perdem um ponto de sangue, tenham eles saído por aí ou não. Os personagens também podem usar pontos de sangue em uma variedade de outras maneiras. Um vampiro só pode usar uma certa quantidade de pontos de sangue por turno; este número depende da geração do vampiro. Consulte a Tabela de Geração (p. 270) para determinar este número.

• Um vampiro pode usar um ponto de sangue para regenerar um nível de vitalidade (dano de contusão ou letal). O personagem tem que estar descansando e relativamente inativo para que esta forma de cura seja bem sucedida, mesmo a recuperação sendo rápida: A cada turno, l ponto de sangue pode ser usado para curar l nível de vitalidade de um personagem, sendo que os vampiros de geração mais baixa (os mais poderosos) podem, em um único turno, curar tantos níveis de vitalidade quanto a quantidade de pontos de sangue que ele são capazes de gastar.

Perceba que o uso de pontos de sangue é a única maneira pela qual os vampiros conseguem curar seus ferimentos. Da mesma forma que a imortalidade previne que os vampiros envelheçam e morram naturalmente, ela também inibe o processo de recuperação natural de um corpo vivo.

• Um jogador pode usar um ponto de sangue para aumentar um de seus Atributos Físicos (Força, Destreza, Vigor) em um ponto, pela duração de um cena. O jogador precisa anunciar sua intenção no começo do turno. Em um único turno, um personagem pode usar tantos pontos de sangue desta forma quanto a quantidade máxima de pontos de sangue que ele pode usar por turno (baseando-se na geração), mas só pode aumentar estes Atributos livremente até *um nível acima* do máximo permitido por sua geração (exemplo: um vampiro da 10ª geração só pode aumentar

livremente seus Atributos até um máximo de 6). Com esforço, contudo, um personagem pode até mesmo ultrapassar este limite, sendo que depois que ele parar de usar seu sangue, cada ponto acima do máximo irá durar por apenas três turnos. Isto permite que os vampiros realizem façanhas físicas verdadeiramente inacreditáveis, tais como arremessar carros, mover-se com rapidez sobrenatural e resistir a golpes que derrubariam árvores.

Nota: Nenhum personagem pode elevar seus Atributos Físicos acima de 10.

• Os vampiros podem doar seus pontos de sangue a outros Membros, permitindo desta forma, que o destinatário use o sangue como se fosse seu próprio. Esta é normalmente uma perspectiva horrível, pois o "doador" precisa abrir suas veias e entregar fisicamente o seu sangue ao Membro necessitado. Obviamente, se um vampiro chegar ao ponto de precisar de sangue, ele provavelmente estará sem sangue dentro de si e corre o risco de entrar em frenesi, tomando uma grande quantidade de sangue do doador. Doações de sangue devem ser efetuadas com cuidado.

Se um vampiro (ou mortal) partilhar do sangue de um Membro por três vezes, ele estará ligado a esse vampiro através das místicas propriedades da vitae Cainita. Isso é conhecido como um "laço de sangue", mais informações veja p. 286.

• Um vampiro pode doar parte de sua vitae para mortais ou animais, permitindo ao mortal em questão injetá-lo ou ingeri-lo. Enquanto o mortal possuir a vitae vampírica em seu sistema, ele é considerado um carniçal (veja o Apêndice, p. 496, para saber mais sobre carniçais).

• Apesar da maioria dos vampiros (com a exceção dos Nosferatu) terem a mesma aparência de quando ainda eram vivos, eles exibem certas características cadavéricas; como, por exemplo, suas peles são sobrenaturalmente frias e pálidas e eles não respiram. Ao usar um número variável de pontos de sangue, um vampiro pode tentar se parecer mais com um mortal durante uma cena; enrubescer a pele, respirar e até mesmo se relacionar sexualmente (a última, apesar de útil em certos tipos de alimentação, não permite que o vampiro insemine uma mortal ou engravide; afinal, um cadáver é sempre um cadáver). A realização destas ações exige um gasto de pontos de sangue igual a 8 menos a Humanidade; portanto, Membros com pontuações de Humanidade de 8 podem realizar estas façanhas automaticamente, enquanto vampiros com baixos níveis de Humanidade acham o processo extremamente árduo.

Apenas os vampiros com Humanidade podem usar o sangue desta forma; os vampiros que seguem outras Trilhas renegaram inteiramente seus lados humanos.

• Pontos de sangue podem ser usados para ativar certas Disciplinas vampíricas. Consulte o Capítulo Quatro para ver quais poderes requerem o uso de pontos de sangue.

Obtendo Pontos de Sangue

Os vampiros preenchem seus pontos de sangue ao toma-los de outros. Estes "outros" não precisam ser necessariamente humanos, mas vampiros que são muito enjoados para se alimentarem do rebanho são ridicularizados com frequência por seus semelhantes — afinal, os Membros são basicamente predadores, não importa quão sobrenaturais.

O consumo de sangue é um negócio arriscado. À medida que os vampiros devoram a vitae de suas vítimas, sempre existe uma chance de que eles se alimentem demais. Vampiros anti-higiênicos podem até mesmo espalhar doenças ao exporem suas fontes às bactérias e vírus do sangue de outras pessoas, que permaneceram em seus caninos. Um vampiro só pode tomar 20% do sangue de uma fonte e deixá-la relativamente a salvo. O consumo de metade do sangue de uma fonte requer a sua hospitalização. Obviamente, o consumo de todo o sangue da fonte irá matá-la.

Um vampiro pode tomar até três pontos de sangue de uma fonte em um turno. Quanto mais curto o turno, mais vigorosamente o Membro roubará a vitae. Normalmente é impossível consumir mais do que três pontos de sangue de uma fonte em três segundos (o mais curto período de um turno), apesar de alguns Nosferatu com bocas horrivelmente dilatadas serem capazes de consumir uma maior quantidade ao devorar áreas mais amplas de sangramento. A maioria dos vampiros bebe o sangue de suas vítimas mais lentamente, para saborear o delicioso fluido e obter o maior prazer possível com a experiência.

Uma vez que o Membro rompe a pele de sua vítima com seus caninos, a fonte não resistirá mais ao vampiro (se é que ela tentou resistir inicialmente...). O êxtase causado pela mordida do vampiro é chamado de Beijo e gera um estranho prazer sutilmente doloroso tanto aos vampiros como aos humanos. Mortais excepcionalmente decididos (Força de Vontade de 9 ou mais) podem resistir por algum tempo, mas até mesmo estes mortais acabam sucumbindo ao prazer. Alguns Membros e mortais até mesmo desenvolvem o gosto pelo Beijo e buscam ativamente por aqueles que queiram beber do seu sangue.

Nota: Apesar dos Membros acharem o Beijo prazeiroso, eles conseguem resistir a ele mais prontamente do que os mortais. Qualquer Membro, não importando a Força de Vontade, pode fazer um teste de Autocontrole (dificuldade 8) a fim de não sucumbir ao Beijo. Isso capacita as vítimas vampíricas de diablerie (p. 293) a terem uma chance de revidar os ataques.

Personagens feridos normalmente têm menos pontos de sangue do que personagens saudáveis. Assuma que um humano padrão tenha 1 ponto de sangue a menos em seu sistema para cada nível de dano sofrido. Os mortais

recuperam um ponto de sangue por dia (a não ser, é claro, que recebam uma quantidade de sangue de alguma outra fonte). Os vampiros não perdem sangue desta maneira, contudo, eles frequentemente usam pontos de sangue para sanar danos sofridos.

O sangue de criaturas não humanas — gado, animais selvagens e similares — não é tão nutritivo quanto o sangue da raça humana. Apesar de alguns animais possuírem fisicamente mais sangue do que um mortal, os vampiros obtêm menos alimentação destas fontes. Consequentemente, os animais têm menos *pontos* de sangue, mesmo que possuam um maior volume de sangue.

O sangue envelhecido também não é tão nutritivo quanto o sangue fresco. Na verdade, muitos vampiros se recusam a beber sangue velho, seja ele proveniente de cadáveres, bancos de sangue ou da reserva privativa de um vampiro. Contudo, o sangue de outros vampiros, particularmente o dos anciões, é bastante potente. Ao beber do sangue de um vampiro ancião, cada ponto de sangue pode ser tão concentrado que na verdade seja equivalente a dois — ou mais! — pontos normais de sangue. Portanto, é possível obter uma vasta quantidade de pontos de sangue ao partilhar de um ancião; contudo, uma vitae tão preciosa raramente está disponível aos neófitos ou mesmo aos ancillae. Essencialmente, os anciões não possuem mais pontos de sangue porque seus corpos são maiores do que o dos vampiros mais jovens, mas sim porque o sangue que eles ingerem é mais concentrado em suas antigas veias. Diz-se que o sangue dos lobisomens é igualmente potente.

Fonte	**Pontos de Sangue**
Vampiro	10+
Lobisomem	20
Humano médio	10
Criança	5
Vaca	5
Cachorro	2
Gato	1
Bolsa de sangue	1
Pássaro	1/2
Morcego/Rato	1/4

Generação	Valor Max. Característica	Max. Pontos de sangue	Pontos de sangue/Turno
Terceira	10	???	???
Quarta	9	50	10
Quinta	8	40	8
Sexta	7	30	6
Sétima	6	20	4
Oitava	5	15	3
Nona	5	14	2
Décima	5	13	1
Décima primeira	5	12	1
Décima segunda	5	11	1
Décima terceira +	5	10	1

Valor Máximo de Característica: Isso indica que o maior índice da Característica permanente (excluindo a classificação Humanidade / Trilha e a avaliação de Força de Vontade) um vampiro de dada Geração pode ter. Isto é especialmente importante no que diz respeito às disciplinas e Atributos.

Maxímo de Pontos de Sangue: O número máximo de pontos de sangue um vampiro pode manter em seu sistema. Lembre-se que os vampiros anciões concentram seu sangue — enquanto o *volume* de sangue em seus corpos não é maior do que qualquer outro vampiro, cada litro de sangue *vale* mais do que um ponto.

Pontos de Sangue / Turno: Indica a quantidade de pontos de sangue que um vampiro pode gastar em um único turno.

Sistemas de Combate

Em Vampiro o combate procura capturar o drama de um conflito sem amenizar sua realidade cruel. Concentramos todos os nossos esforços em criar um sistema à altura da dinâmica, das limitações e da malignidade de um combate de verdade, embora procurando deixar espaço para os elementos bastante particulares acrescentados pelos vampiros.

O Narrador deve ser bastante flexível ao arbitrar as situações de combate; nenhuma regra é capaz de refletir na íntegra a variedade de situações encontradas durante as hostilidades. Se os sistemas a seguir descritos interferirem com o fluxo dos acontecimentos, ou causarem um hiato na ação, não os utilize. O objetivo dos sistemas de combate é o de acrescentar profundidade ao jogo, e não o de criar conflitos entre os jogadores e o Narrador.

Tipos de Combate

Existem dois tipos de combate. Ambos usam o mesmo sistema básico, mas guardam pequenas diferenças entre si:

• **Combate Próximo:** Este tipo abrange a luta corporal, ou o combate sem armas (Destreza + Briga) e o combate com armas brancas (Destreza + Armas Brancas). O combate sem armas pode acarretar numa briga suja e violenta no cais, ou ser resolvido por um honroso teste de habilidades. Para travar uma luta corporal, os oponentes precisam estar a uma distância de toque um do outro. O combate com armas brancas diz respeito a lutar com qualquer coisa, desde garrafas quebradas a espadas. Os oponentes precisam encontrar-se a uma distância de um ou dois metros um do outro para se engajarem neste tipo de combate.

• **Combate à Distância:** Esse é qualquer tipo de combate que use armas de projéteis — pistolas, fuzis, espingardas etc. Normalmente os oponentes precisam se encontrar no campo de visão um do outro para se engajarem nesse tipo de combate.

Os Turnos de Combate

Durante um combate, acontecem muitas coisas ao mesmo tempo. Uma vez que isso pode complicar as coisas durante uma partida, o combate foi dividido em uma série de turnos de três segundos de duração. Cada turno de combate é composto de três estágios — *Iniciativa*, *Ataque* e *Resolução* — para facilitar o registro dos acontecimentos.

Primeiro Estágio: Iniciativa

Este estágio organiza o turno. Aqui, os personagens precisam declarar suas ações. Eles podem executar várias ações diferentes — desde pular para trás de um muro a dar um grito de alerta. Cada jogador precisa declarar o que seu personagem está fazendo, com todos os detalhes que o Narrador exigir.

Todos, sejam personagens dos jogadores ou do Narrador, jogam um dado e acrescentam o resultado ao seu *nível de iniciativa*, que é igual a (Destreza + Raciocínio); o personagem que obtiver o resultado maior age primeiro e os demais executam suas ações na ordem decrescente dos resultados. Se dois personagens empatarem, age primeiro o que tiver maior nível de iniciativa. Se os níveis de iniciativa também forem iguais, eles agem simultaneamente. As penalidades devidas a ferimentos são subtraídas diretamente do nível de iniciativa do personagem, enquanto pontos de Rapidez que não estão sendo utilizados para ações extras adicionam a ele (ver Rapidez, p. 142).

Embora você declare as ações de seu personagem nesta etapa, mesmo que seja para dizer que ele irá retardar sua ação para ver o que algum outro fará, você tem de esperar até o estágio de ataque para realizar aquela ação. Neste ponto, todos precisam decidir se irão realizar ações múltiplas, se ativarão Disciplinas e/ou se irão gastar pontos de Força de Vontade. Os personagens declaram sua decisão na ordem inversa do nível de iniciativa, o que dá aos personagens mais rápidos a oportunidade de reagir às ações dos mais lentos.

Todas as ações do seu personagem são encenadas no momento correspondente à ordem de iniciativa. Existem três exceções a esta regra. A primeira ocorre se o seu personagem retardou a ação, caso em que as suas manobras ocorrerão quando ele finalmente entrar em ação. Seu personagem pode agir em qualquer momento posterior ao seu lugar designado pela ordem de iniciativa, inclusive interrompendo a ação de outro personagem mais lento. Se dois personagens retardarem suas ações e os dois resolverem agir ao mesmo tempo, aquele que tiver o nível de iniciativa mais elevado age primeiro.

Descrição da Cena

Antes de cada turno, o Narrador deve descrever a cena sob o ponto de vista de cada um dos personagens. Às vezes isso funcionará como um desfecho do turno anterior, esclarecendo os jogadores sobre tudo o que ocorreu. Essas descrições constantes são essenciais para se evitar confusões.

Essa é a oportunidade que o Narrador tem para organizar e planejar os acontecimentos, para que tudo transcorra calmamente quando os jogadores interagirem com o cenário que ele criou. O Narrador deveria tornar essas descrições o mais interessante possível, ao mesmo tempo em que deixa em aberto todo o tipo de possibilidades para as ações dos personagens.

A segunda quebra na ordem de iniciativa ocorre no caso de uma ação defensiva (veja "Abortando Ações" e "Manobras Defensivas" ambos na p 274), que o seu personagem pode desempenhar a qualquer momento, enquanto ainda tiver direito a uma ação.

Por fim, todas as ações múltiplas (incluindo as ações obtidas por meio da ativação da Disciplina Rapidez) ocorrem no final do turno. Se dois ou mais personagens optarem por realizar ações múltiplas, as ações ocorrerão na ordem do nível de iniciativa. Faz-se uma exceção no caso de ações múltiplas defensivas, tais como esquivas múltiplas, que têm lugar no momento em que se fazem necessárias para evitar um ataque.

Segundo Estágio: Ataque

Os ataques são o prato principal do turno de combate. É neste estágio que se determina o sucesso ou fracasso de um ataque, bem como parte do seu impacto potencial sobre o alvo. Usa-se uma combinação de Atributo/Habilidade que depende do tipo de combate em que o personagem está engajado.

• **Combate Próximo:** Para combate desarmado, use Destreza+Briga; para combate armado use Destreza + Armas Brancas.

• **Combate à Distância:** Para combate com armas de fogo, use Destreza + Armas de Fogo; para armas de arremesso use Destreza + Esportes.

Lembre-se, se o seu personagem não tiver pontos na habilidade necessária, use o nível do Atributo que a governa — a Destreza, na maior parte dos casos — como valor pré-definido.

No combate à distância, a arma usada pelo personagem pode modificar a sua parada de dados ou a dificuldade do teste (devido à cadência de tiro, uma mira telescópica etc.); confira os parâmetros das armas para definir os detalhes.

A *maioria dos testes de ataque são feitos contra uma dificuldade igual a* 6. Esse valor pode ser ajustado de acordo com modificadores que caracterizem a situação (longa distância, cãibras etc.), mas o grau de dificuldade pré-definido do teste de ataque é 6. Se você não obtiver nenhum sucesso, o personagem terá falhado em seu ataque e nenhum dano será infligido. Se ocorrer uma falha crítica, não apenas o ataque falhou, como alguma coisa horrível acontece. A arma emperra ou explode, a lâmina se quebra, um aliado é atingido etc.

Terceiro Estágio: Resolução

Neste estágio, os personagens determinam o dano infligido por seus ataques e o Narrador descreve o que acontece no turno. É uma mistura de jogo e história: é muito mais interessante os jogadores ouvirem "Suas garras rasgam-lhe as entranhas e ele grita de dor enquanto derruba a arma e curva-se sobre o seu abdômen ensanguentado", do que simplesmente "Bem, ele perde quatro níveis de vitalidade". Os testes de ataque e o dano resultante não passam de modos de descrever o que acontece na história, e é importante que a narrativa do combate seja mantida, mesmo quando se faz um teste com dados.

Normalmente, os sucessos adicionais obtidos num teste de característica significam apenas que o seu desempenho foi excepcionalmente bom. Já no combate, cada sucesso além do primeiro obtido num teste de ataque significa um dado a mais que você acrescenta à sua parada de dados de dano! Isso cria um combate mortal cinematográfico.

Tipos de Dano

A cada tipo de ataque corresponde um grau de dano específico, que indica o número de dados a serem usados no teste de avaliação de dano do ataque (chamado de *parada de dados de dano*). Algumas paradas de dados de dano baseiam-se na Força do atacante, enquanto outras baseiam-se na arma utilizada. Os testes de avaliação de dano são feitos contra uma dificuldade igual a 6. Cada sucesso obtido no teste de dano inflige ao alvo uma quantidade de dano igual a um nível de vitalidade. Porém, o dano aplicado pode ser de um dos três tipos a seguir:

• **Contusão:** O dano por contusão é aquele causado por socos e outros golpes semelhantes que têm pouca probabilidade de matar uma vítima (principalmente se ela for um vampiro).Todos os personagens usam o seu nível total de Vigor para resistir aos efeitos destes golpes, e o personagem se recupera rapidamente do dano que vier a ser recebido. O dano por contusão deve ser anotado na ficha do personagem nos quadros de Níveis de Vitalidade com uma barra ("/").

• **Letal:** E o dano provocado por ataques realizados com a intenção de causar ferimentos imediatos e mortais no alvo. Os mortais não podem usar o Vigor para resistir aos efeitos letais e o dano demora para ser curado. Os vampiros podem resistir ao dano letal com o seu Vigor. Assim como o dano por contusão, o dano letal deve ser registrado na ficha do personagem nos quadros de Níveis de Vitalidade, com um "X".

• **Agravado:** Certos tipos de ataques são mortais até mesmo para os mortos-vivos. Fogo, luz do sol e os dentes e garras de vampiros, lobisomens e outras criaturas sobrenaturais são considerados causadores de dano agravado. O dano agravado só pode ser absorvido com o uso da Fortitude e demora bastante para ser curado. O dano agravado deve ser registrado nos quadros de Níveis de Vitalidade na ficha do personagem com um asterisco ("*") .

As paradas de dados de dano nunca podem ser reduzidas para menos de um dado. Qualquer ataque que atinja o seu alvo tem pelo menos uma chance, por menor que seja, de infligir dano, pelo menos antes de um teste de absorção de dano ser bem sucedido. Além disso, um teste de avaliação de dano não está sujeito a falhas críticas; se ocorrer uma falha crítica, significa apenas que o ataque resvala inofensivamente no alvo. Veja as especificações sobre a aplicação do dano nas pp. 284-285.

Absorção

Os personagens são capazes de resistir a um certo grau de castigos físicos. Isso é chamado de *absorção* de dano. A parada de dados de absorção de dano de seu personagem é igual ao

seu nível de Vigor. Um ser humano normal só é capaz de absorver o dano por contusão (isso reflete a resistência natural do corpo a tais ataques). Um vampiro (ou outro ser sobrenatural) é mais resistente e, por isso, pode tentar absorver o dano letal. O dano agravado só pode ser absorvido por meio do uso da Disciplina Fortitude. Contra o dano por contusão e o dano letal, o nível de Fortitude é adicionado ao nível de absorção de dano do defensor (portanto, um personagem com Vigor 3 e Fortitude 2 tem cinco dados de absorção de dano nos testes de avaliação de dano por contusão e dano letal e apenas dois dados de absorção contra dano agravado.)

Quadro de Resumo do Combate

Primeiro Estágio: Iniciativa

• Determine a iniciativa. Todos declaram suas ações. O personagem com o maior valor de iniciativa age primeiro. As ações podem ser retardadas para qualquer momento posterior à ordem de iniciativa.

• Declare as ações múltiplas (se houver), reduzindo as paradas de dados conforme o caso. Declare a ativação de Disciplinas e gastos de Força de Vontade.

Segundo Estágio: Ataque

• Para ataques des armados em combate próximo, teste Destreza + Briga.

• Para ataques armados em combate próximo, teste Destreza + Armas Brancas.

• Para combate à distância: com armas de fogo, teste Destreza+Armas de Fogo; com armas de arremesso, teste Destreza + Esportes.

• Um personagem pode mudar para uma ação defensiva (bloqueio, esquiva, aparar) a qualquer momento anterior à realização da ação declarada no início, desde que seja bem sucedido em um teste de Força de Vontade, ou gaste um ponto de Força de Vontade.

Terceiro Estágio: Resolução

• Determine o efeito total do dano (tipo de arma ou de manobra), acrescentando os dados adicionais obtidos com os sucessos da jogada de ataque.

• Os alvos podem tentar absorver o dano, se for possível.

Depois que um ataque é bem sucedido e inflige dano, o defensor pode fazer um teste de absorção de dano para tentar resistir. Este é considerado um ato reflexo — os personagens não têm de realizar uma ação, nem dividir uma parada de dados para o teste de absorção. A menos que exista alguma especificação em contrário, os testes de absorção de dano são feitos contra uma dificuldade igual a 6. Cada sucesso subtrai um dado do dano total infligido. Assim como no caso da avaliação de dano, os testes de absorção de dano não estão sujeitos a falhas críticas.

Proteção

Para resumir, toda proteção usada por seu personagem aumenta sua capacidade de absorção de dano. No que se refere à redução de dano, o valor da armadura é adicionado ao nível básico de absorção. Uma armadura leve oferece pouca proteção, mas também não prejudica muito a mobilidade. Uma armadura pesada fornece muita proteção, mas pode restringir os movimentos.

As armaduras protegem contra o dano por contusão, letal e agravado causado por dentes e garras, mas elas não oferecem proteção contra o fogo nem a luz do sol. As armaduras não são indestrutíveis. Se a quantidade de dano causada por um único ataque for igual a duas vezes o valor da armadura, ela será destruída.

Os tipos de armaduras, seus valores e demais características estão descritos na página p. 280.

Manobras de Combate

Essas manobras lhe oferecem diversas escolhas no combate. A interpretação do combate é mais interessante se você conseguir visualizar os movimentos de seu personagem ao invés de reduzir a ação a simples testes com dados. A maioria dessas manobras requer uma ação para serem executadas.

Manobras Gerais

• **Abortando uma Ação:** Desde que o seu personagem ainda não tenha agido no turno, você pode abandonar a ação previamente declarada em favor de uma ação defensiva. As ações podem ser abortadas para serem substituídas por bloqueio, esquiva ou aparar. O personagem tem de ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade 6, ou gastar um ponto de Força de Vontade, para poder abortar uma ação e substituí-la por uma defesa. Quando um personagem pretende gastar Força de Vontade para abortar uma ação, ele pode declarar o gasto no momento de realizar a manobra. Os testes de Força de Vontade para abortar a ação são considerados atos reflexos, e não ações. (Veja as "Manobras Defensivas" descritas abaixo em bloqueio, esquiva e aparar.)

• **Emboscar:** Emboscar significa pegar um alvo de surpresa para que o primeiro golpe aplicado seja decisivo. O atacante usa Destreza + Furtividade num teste resistido contra a Percepção + Prontidão do alvo. Se o atacante obtiver mais sucessos, ele pode realizar um ataque sobre o alvo sem que este tenha chance de reagir e os sucessos extras obtidos no teste resistido acrescentam dados à sua parada de dados de ataque. No caso de um empate, o atacante ainda é quem ataca primeiro, mas o defensor pode realizar uma manobra defensiva. Se o defensor obtiver mais sucessos, significa que ele detecta a emboscada e as duas partes fazem seus testes de iniciativa normalmente. Alvos que já estejam envolvidos em um combate não podem ser emboscados.

• **Ataque às Cegas/Tiros:** Realizar ataques enquanto se está cego (ou em escuridão total costuma significar um aumento de + 2 na dificuldade, e os ataques à distância não terão nenhuma precisão. Os poderes de Sentidos Aguçados (p. 134) e Olhos da Besta (p. 199) anulam esta penalidade parcial ou completamente.

• **Ataques pela Retaguarda/pelos Flancos:** Os personagens que estiverem atacando alvos pelos flancos ganham um dado de ataque a mais. Os que estiverem atacando os alvos pela retaguarda ganham dois dados de ataque a mais.

• **Deslocamento:** Um personagem é capaz de se mover até à metade da sua distância de corrida (veja "Mover-se", na pág. 200) e realizar uma ação em um turno. Outras manobras, tais como saltar ou rolar podem ser consideradas como ações isoladas, dependendo de sua complexidade.

• **Ações Múltiplas:** Se você declarar ações múltiplas, subtraia uma quantidade de dados da primeira parada de dados igual ao número total de ações realizadas. Cada ação subsequente perde mais um dado (cumulativo). Se um personagem realizar somente ações defensivas em um turno, use o sistema apropriado para bloqueio, esquiva ou aparar.

• **Mirar:** Apontar para um local específico significa incorrer num acréscimo de dificuldade, mas pode sobrepujar uma armadura ou cobertura, ou resultar em um aumento do efeito de dano. O Narrador deveria considerar resultados especiais além de um simples aumento na quantidade de dano, dependendo do ataque e do alvo.

Tamanho do Alvo	Dificuldade	Dano
Médio (membro, maleta)	+1	Sem modificador
Pequeno (mão, cabeça, computador)	+2	+1
Preciso (olho, coração, fechadura)	+3	+2

Manobras Defensivas

É líquido e certo que seu personagem tentará evitar ser atingido durante o combate — é por isso que todo mundo faz testes de ataque. Às vezes, porém, o seu personagem deseja apenas evitar os ataques, e nada mais. Enquanto seu personagem ainda tiver o direito a realizar uma ação, você pode anunciar uma ação defensiva a qualquer momento antes que o personagem de seu oponente faça um teste de ataque. Você pode declarar uma ação

Características das Manobras

As manobras são normalmente realizadas contra uma dificuldade igual a 6. As manobras que apresentam efeitos específicos sobre o combate podem modificar o seu teste de ataque, o grau de dificuldade ou a parada de dados de dano.

Características do Personagem: A combinação de Características usadas para realizar a ação. Se seu personagem não tem nenhum nível na Habilidade necessária, use o valor do Atributo no qual ela se baseia, como nível pré-definido.

Precisão: O dado acrescentado à jogada de teste feita para atingir um oponente. Um "+3" acrescenta três dados à parada de dados para aquele ataque.

Dificuldade: Quaisquer acréscimos ou reduções feitos ao grau de dificuldade de um ataque (que costuma ser igual a 6). Um " + 2" significa que se a dificuldade inicial do ataque era igual a 6, ela passará a ser igual a 8.

Dano: A parada de dados de dano utilizada.

defensiva no turno do personagem de seu oponente pela ordem de iniciativa, ou também pode *abortar* sua ação e optar por uma manobra defensiva. É preciso ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade ou gastar um ponto de Força de Vontade para poder abortar sua ação. Se o teste de Força de Vontade fracassar, o seu personagem terá de realizar a ação declarada previamente.

Existem três tipos de ações defensivas: bloqueio, esquiva e aparar. Seu personagem pode defender-se contra praticamente qualquer tipo de ataque usando essas manobras. Entretanto, pode ser que o seu personagem não consiga evitar todos os ataques dirigidos a ele. Ele não poderá esquivar-se se não houver espaço para manobrar, e ele não poderá tentar bloquear ou aparar um golpe se não estiver ciente do ataque.

Cada uma das manobras defensivas usa o mesmo sistema básico: A ação defensiva é um teste resistido contra o teste de ataque do oponente. A menos que o atacante obtenha mais sucessos no total, ele perde. Se o atacante obtiver mais sucessos, aqueles que excederem o total de sucessos do defensor, se houver, são usados para atingir o alvo (o atacante não usa obrigatoriamente todos os sucessos que obteve). Assim, se o defensor obtiver menos sucessos do que o atacante, a sua manobra ainda poderá reduzir a eficiência do ataque, mesmo que ela não o anule completamente.

• **Bloqueio:** Uma manobra que envolve Destreza + Briga, na qual o personagem usa o próprio corpo para desviar um ataque contundente sem arma. Ataques letais e agravados não podem ser bloqueados, a menos que o defensor tenha Fortitude ou esteja usando uma armadura.

• **Esquiva:** Uma manobra que envolve Destreza + Esportes, muito útil para evitar ataques de todos os tipos. Seu personagem desvia-se de um lado para outro para evitar ataques com Armas Brancas ou de Briga (se não houver espaço de manobra e/ou uma cobertura disponível, ele pode atirar-se ao chão). Se o seu personagem permanece sob cobertura ou deitado depois disso, as regras para cobertura aplicam-se no caso de ataques com Armas de Fogo feitos posteriormente (veja "Cobertura", na p. 278).

• **Aparar:** Uma manobra que envolve Destreza+Armas Brancas, utilizando-se uma arma para bloquear um ataque com Armas Brancas ou Brigas. Se um personagem fizer um ataque com Briga e o defensor aparará-lo com uma arma que normalmente causa dano letal, o atacante pode realmente ser ferido por uma aparada bem sucedida. Se o defensor obtiver mais sucessos do que o atacante na ação resistida, o defensor deverá fazer um teste usando como parada de dados o dano básico da arma mais os sucessos extras do teste de aparar contra o atacante.

Bloquear, esquivar-se e aparar são ações que podem ser desempenhadas como parte de um conjunto de ações múltiplas durante o turno do seu personagem (esmurrar e bloquear, atirar e esquivar-se, aparar e atacar). Usar o sistema de ações múltiplas para agir e defender-se é um recurso vantajoso porque o seu personagem ainda é capaz de realizar alguma coisa durante um turno além de simplesmente evitar os ataques.

Ao invés de fazer com que as manobras defensivas sejam parte de um conjunto de ações múltiplas, você pode declarar que seu personagem passará um turno inteiro defendendo-se. Neste caso, as regras normais de ações múltiplas não serão usadas. Em vez disso, você ficará com a sua parada de dados total para a primeira ação defensiva, mas perderá um dado, cumulativamente, em cada ação de defesa subsequente realizada no mesmo turno. É difícil evitar vários ataques sucessivos.

Lembre-se de que os graus de dificuldade de quaisquer ações, mesmo as defensivas, realizadas contra atacantes múltiplos sofrem penalidades (veja "Oponentes Múltiplos", na p. 276).

Manobras de Combate Próximo

A seguir relacionamos uma lista das manobras mais comuns usadas em um Combate Próximo; sinta-se à vontade para criar seus próprios movimentos (sujeitos à aprovação do Narrador). Todos os ataques corpo-a-corpo infligem dano por contusão, a menos que se especifique algo em contrário. O dano infligido por ataques com armas brancas depende do tipo da arma (veja a Tabela de Armas Brancas, na p. 280).

Ele é, tipicamente, do tipo letal, embora as clavas e outros instrumentos sem corte provoquem dano por contusão. Todas as referências para Força que também ganha o benefício de Potência, conforme detalhado na p. 192.

Dificuldade e danos para essas manobras podem ser modificados a critério do Narrador, dependendo do estilo de combate que o personagem usa. Como sempre drama, e excitação têm precedência sobre os sistemas de regras.

• **Mordida:** Esta manobra só está disponível para vampiros (ou outras criaturas sobrenaturais de dentes afiados, como os lobisomens). Uma manobra de mordida é uma mordida "de combate", destinada a causar dano e não sugar sangue. Uma mordida causa dano agravado. Para usar um ataque com mordida, o vampiro precisa primeiro ser bem sucedido numa manobra de chave, agarrar ou encontrão (veja a seguir). No turno que se segue ao ataque bem sucedido, o vampiro pode declarar que irá tentar dar a mordida e fará um teste usando os modificadores descritos a seguir.

Como opção, um jogador pode declarar que a mordida de seu vampiro é um "Beijo" de ataque. Um Beijo é resolvido da mesma forma que uma mordida normal, mas não inflige níveis de dano de vitalidade. Depois de ligar-se para o Beijo, o vampiro pode começar a drenar o sangue da vítima com a velocidade normal, e a vítima ficará indefesa, como de costume, e não oferecerá resistência (veja detalhes na p. 269). Depois do Beijo, um vampiro pode lamber os orifícios causados, fechando as feridas e assim removendo quaisquer evidências de que ele se alimentou.

Características: Destreza + Briga **Dificuldade:** Normal

Precisão: +1 **Dano:** Força+1

• **Garras:** Este ataque só pode ser feito por vampiros que tenham o poder de Metamorfose Garras da Besta, ou que desenvolvam esporões de ossos com o poder de Vicissitude Moldar os Ossos. Algumas outras criaturas sobrenaturais, como os lobisomens, também têm garras. Um ataque com garras inflige dano agravado (se forem Garras da Besta) ou dano letal (se for uma arma construída com a Vicissitude).

Características: Destreza + Briga **Dificuldade:** Normal

Precisão: Normal **Dano:** Força+1

• **Chave:** Num ataque bem sucedido, o atacante aplica uma chave (chave de braço, "mata-leão", "gravata") no alvo. No primeiro turno, o atacante pode fazer um teste de dano de Força. Em cada um dos turnos subsequentes, os combatentes agem segundo a ordem de iniciativa. Um combatente pode infligir dano de Força automaticamente ou tentar escapar da chave. Nenhuma outra ação é permitida enquanto um dos combatentes não se libertar. Para escapar de uma chave, faça um teste resistido de Força + Briga contra o oponente. Se o personagem que está tentando escapar obtiver mais sucessos, ele se liberta; caso contrário, os personagens continuam engalfinhados durante o próximo turno.

Características: Força + Briga **Dificuldade:** Normal

Precisão: Normal **Dano:** Força

• **Desarmar:** Para acertar a arma de um oponente, o atacante precisa fazer um teste de ataque com um acréscimo de +1 à dificuldade (tipicamente 7). Se for bem sucedido, o atacante faz o teste de dano normalmente. Se os sucessos obtidos excederem o valor da Força do oponente, o oponente não recebe nenhum dano mas é desarmado. Uma falha crítica geralmente significa que o atacante derruba a sua própria arma ou que é atingido pela arma do seu alvo.

Características: Destreza+Armas Brancas **Dificuldade:** +1

Precisão: Normal **Dano:** Especial

• **Agarrar:** Este ataque não inflige dano, uma vez que o objetivo é mais imobilizar o alvo do que feri-lo. Com um teste bem sucedido, o atacante segura o alvo até a próxima ação dele. Naquele momento, os dois combatentes fazem um teste de ações resistidas de Força + Briga; o alvo permanece imobilizado (sem a possibilidade de realizar nenhuma outra ação) até que obtenha um número de sucessos maior do que o do atacante.

Características: Força + Briga **Dificuldade:** Normal

Precisão: Normal **Dano:** Nenhum

• **Chute:** Os chutes variam desde os frontais simples até acrobáticos e elaborados. A dificuldade do ataque básico é a acrescida de + 1. O ataque inflige uma quantidade de dano igual a Força do Atacante + 1. Esses valores podem ser modificados posteriormente, a critério do Narrador, que pode aumentar o dano e/ou a dificuldade conforme a manobra cresça em complexidade.

Habilidade: Briga **Dificuldade:** +1

Precisão: Normal **Dano:** Força +1

• **Oponentes Múltiplos:** Um personagem que lute contra oponentes múltiplos num Combate Próximo, sofre dificuldades de defesa e de ataque acrescidas de +1, cumulativo, para cada oponente após o primeiro (até um máximo de +4).

• **Soco:** O atacante ataca com um punho. O soco básico é uma ação padrão e inflige uma quantidade de dano igual à Força do personagem. O narrador pode ajustar a dificuldade e/ou o dano, dependendo do tipo de soco: gancho, "jab", arrasa-quarteirão, golpe de caratê.

Características: Destreza + Briga **Dificuldade:** Normal

Precisão: Normal **Dano:** Força

• **Rasteira:** O atacante usa suas próprias pernas para derrubar o oponente. O alvo recebe uma quantidade de dano igual à Força do atacante e deve ser bem sucedido num teste de Destreza + Esportes (dificuldade 8) ou sofrerá uma "queda" (veja Complicações das Manobras, na p. 279).

O atacante também pode usar um bastão, uma corrente ou qualquer objeto similar para realizar uma rasteira. O efeito é o mesmo, embora a quantidade de dano que o alvo recebe varia conforme o tipo de arma.

Características: Destreza + Briga/Armas Brancas **Dificuldade:** +1

Precisão: Normal Dano: **Força;** Queda

• **Encontrão:** O atacante persegue e empurra o oponente, atirando-o ao chão. A dificuldade do teste de ataque tem um acréscimo de +1, e a manobra inflige um dano igual a Força +1. Além disso, os dois combatentes precisam ser bem sucedidos n um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 1) ou sofrerão uma queda (veja Complicações das Manobras, na p. 279). Mesmo que o teste de Esportes do alvo seja bem sucedido, ele se desequilibra, sofrendo um acréscimo de +1 na dificuldade de suas ações durante o próximo turno.

Características: Força + Briga **Dificuldade:** +1

Precisão: Normal **Dano:** Força +1

• **Comprimento da Arma:** E difícil ficar a uma distância adequada para um ataque com socos ou com uma faca se o oponente está com uma espada ou um bastão. Um personagem que estiver sendo rechaçado com uma arma mais longa deve aproximar-se um metro e então golpear, perdendo um dado de sua parada de ataque no processo.

• **Golpe:** Um golpe cortante, um golpe de ponta ou uma estocada, dependendo da arma utilizada. Veja os detalhes na Tabela de Armas Brancas, na p. 280.

Características: Detreza+Armas Brancas **Dificuldade:** +1

Precisão: Normal **Dano:** Conforme o tipo de Arma

Manobras de Combate à Distância

Muitos conflitos físicos envolvem o uso de armas de longo alcance. As manobras descritas a seguir cobrem diversas ações úteis durante um tiroteio, mas não se sinta limitado por essa lista. Se surgir a necessidade, tente criar uma nova manobra (sujeita à aprovação do Narrador). Veja as informações específicas na Tabela de Armas de Longo Alcance, na p. 281.

• **Apontar:** O atacante acrescenta um dado à sua parada de dados de ataque com um único tiro para cada turno que ele gastar apontando. O número máximo de dados que podem ser acrescidos dessa maneira é igual ao nível de Percepção do personagem, e ele precisa ter l ou mais pontos em Armas de Fogo para poder usar esta manobra. Uma mira telescópica adiciona dois dados à parada do atacante no primeiro turno que ele passa apontando (em acréscimo àqueles adicionados graças à Percepção). Durante esse tempo, o atacante não pode fazer mais nada além de apontar. Além disso, não é possível apontar para um alvo que se move mais rapidamente do que em um passeio.

• **Disparos Automáticos:** A arma descarrega o seu pente de munição inteiro em um ataque contra um único alvo. O atacante faz um teste único, acrescentando 10 dados à sua precisão. Porém, a dificuldade do teste de ataque aumenta em + 2 devido ao recuo da arma. Os sucessos extras acrescentam dados à parada de dados de dano, que continua sendo considerado equivalente a uma bala. Um atacante que esteja usando uma arma automática não pode mirar uma área específica do corpo.

Este ataque só é possível se o pente de munição da arma estiver, com no mínimo, metade da carga.

Características: Destreza + Armas de Fogo **Dificuldade:** +2
Precisão: +10 **Dano:** Especial

• **Cobertura:** A cobertura aumenta a dificuldade do atacante par a atingir o alvo (e, com frequência, a habilidade do alvo de responder ao fogo). As penalidades à dificuldade para atingir um alvo protegido por vários tipos de coberturas estão relacionadas a seguir. Um personagem que responda ao fogo de trás de sua cobertura também está submetido a uma desvantagem para acertar, já que ele tem de se expor para atirar, e voltar rapidamente para a sua proteção. Os ataques com armas de fogo realizados por um defensor que esteja sob cobertura são feitos contra uma dificuldade um ponto menor do que aquela relacionada abaixo. (Se a dificuldade relacionada for + l, então o defensor não sofre nenhuma penalidade por efetuar ataques estando sob cobertura.). Se o seu personagem se esconder por trás de um muro, a dificuldade dos testes de Armas de Fogo do atacante será acrescida de +2. Os ataques de seu personagem que forem feitos de trás daquele muro terão dificuldade aumentada em +1.

Observe que as dificuldades para dois combatentes que estejam, ambos, sob cobertura são cumulativas. Se um deles estiver deitado e o outro estiver atrás de um muro, os ataques realizados pelo que está deitado têm a dificuldade aumentada em +2, enquanto os ataques realizados de trás do muro também têm a dificuldade aumentada em +2.

Tipo de Cobertura	Aumento na Dificuldade
Leve (deitado de bruços)	+1
Boa (por trás de um muro)	+2
Superior (somente a cabeça exposta)	+3

• **Tiros Múltiplos:** Um atacante pode dar mais de um tiro em um turno, declarando uma ação múltipla (a parada de dados do primeiro tiro fica reduzida pelo número total de tiros disparados, e cada tiro subsequente reduz um dado adicional, cumulativo). O número de tiros disparados pelo atacante pode ser no máximo igual à cadência de tiro da arma.

Características: Destreza + Armas de Fogo **Dificuldade:** Normal
Precisão: Especial **Dano:** Conforme o tipo da Arma

• **Alcance:** A Tabela de Armas de Longo Alcance (p.281) relaciona o alcance curto de cada arma; os ataques feitos àquela distância são feitos contra uma dificuldade de 6. O alcance máximo da arma corresponde ao dobro do valor relacionado. Os ataques realizados à distância máxima são feitos contra uma dificuldade de 8. Os ataques feitos contra alvos a dois metros de distância são considerados *point blanc* (à queima-roupa). Os disparos à queima-roupa são feitos contra uma dificuldade de 4.

• **Recarregar:** E necessário um turno inteiro para recarregar uma arma e isso exige que o personagem se concentre. Como qualquer outra manobra, a recarga pode ser realizada como parte de um conjunto de ações múltiplas.

• **Efeito "mangueira":** Ao invés de apontar contra um alvo, as armas totalmente automáticas podem ser disparadas contra uma área. O efeito mangueira adiciona 10 dados à precisão em um teste de ataque padrão e esvazia o pente. Um máximo de três metros podem ser cobertos com esta manobra.

O atacante divide em partes iguais quaisquer sucessos obtidos no teste de ataque entre todos os alvos que estiverem na área atingida (os sucessos designados a atingir um indivíduo são, também, acrescentados à parada de dados de dano contra aquele alvo). Se houver apenas um alvo dentro do alcance ou da área de efeito, somente a metade dos sucessos o afetam. O atacante então distribui quaisquer sucessos restantes como desejar. Se for obtido um número de sucessos menor do que o número de alvos, só se pode designar um para cada alvo até que todos estejam distribuídos.

A dificuldade nos testes para Esquiva contra um ataque desse tipo é aumentada em + 1.

Características: Destreza + Armas de Fogo **Dificuldade:** +2
Precisão: +10 **Dano:** Especial

• **Rajada de Três Tiros:** O atacante ganha dois dados adicionais em um único teste de ataque, e gasta três tiros do pente de munição da arma. Somente certas armas podem ser usadas para realizar esta manobra; veja os detalhes na Tabela de Armas de Longo Alcance. A dificuldade dos ataques aumenta em +1 devido ao recuo. Como no caso das armas automáticas, a parada de dados de dano é baseada no projétil da arma em questão.

Características: Destreza+Armas de Fogo **Dificuldade:** +1
Precisão: +2 **Dano:** Tipo da arma

• **Duas Armas:** Disparar duas armas dá uma vantagem sensível ao atacante, mas isso também acarreta algumas complicações. Fazê-lo é considerado uma ação múltipla, com redução da parada de dados pelo número de tiros disparados e pelo efeito do recuo. Além disso, o atacante sofre um acréscimo igual a +1 à dificuldade para o disparo com sua mão inábil (a menos que ele seja ambidestro). O atacante pode disparar um número de tiros igual à cadência de tiro de cada arma. Cada ataque é testado e resolvido separadamente — múltiplos ataques feitos contra o mesmo alvo são cobertos por manobras como "Disparos Automaticos" e "Rajada de Três Tiros".

Habilidade: Destreza + Armas de fogo **Dificuldade:** +1/Mão inábil
Precisão: Normal **Dano:** Tipo da arma

Complicações das Manobras

Descreve-se a seguir algumas complicações comuns aos combates. O Narrador deveria acrescentar quaisquer outras que se façam necessárias de acordo com a situação.

• **Às Cegas:** Adicione dois dados aos testes de ataque feitos contra um alvo que não está enxergando. Além disso, personagens cegos têm a dificuldade de todas as suas ações aumentada em +2.

• **Atordoado:** Se o número de sucessos que o atacante obtiver no teste de avaliação do dano causado em um único ataque for maior do que o nível de Vigor do alvo (no caso de mortais) ou de Vigor +2 (para vampiros e outros seres sobrenaturais), a vítima fica atordoada. O alvo precisará gastar o seu próximo turno recuperando-se dos efeitos do ataque. Somente os sucessos obtidos na avaliação de dano que ultrapassarem a capacidade de absorção de dano do defensor contam contra esse total.

• **Imobilização:** Adicione dois dados aos testes de ataque feitos contra um alvo imobilizado (p. ex., alguém o segura), mas que ainda está se debatendo. Contudo, se o alvo estiver completamente imobilizado (amarrado ou paralisado por outros meios), não é necessário nenhum teste e o ataque é bem sucedido automaticamente.

• **Queda:** A vítima simplesmente cai. Após ser derrubado, o alvo faz um teste de Destreza+Esportes. Se for bem sucedido, ele

Tabela de Manobras de Combate Próximo

Manobra	Características	Precisão	Dificuldade	Dano
Mordida	Des + Briga	+1	Normal	Força +1 (A)
Bloquear	Des + Briga	Especial	Normal	(R)
Garra	Des + Briga	Normal	Normal	Força +1 (A)
Chave	Força + Briga	Normal	Normal	Força (S)
Disarmar	Des + Armas B.	Normal	+1	Especial
Esquiva	Des + Esportes	Especial	Normal	(R)
Agarrar	Força + Briga	Normal	Normal	(S)
Chutar	Des + Briga	Normal	+1	Força +1
Aparar	Des + Armas B.	Especial	Normal	(R)
Soco	Des + Briga	Normal	Normal	Força
Rasteira	Des + Briga/Armas B.	Normal	+1	Força (D)
Encontrão	Força + Briga	Normal	+1	Força +1 (D)
Golpe com Arma	Des + Armas B.	Normal	Normal	Arma

(A): A manobra causa dano agravado.

(S): A Manobra continua por turnos subsequentes.

(D): A Manobra derruba o oponente.

(R): A manobra reduz o sucesso de ataques de um oponente.

Tabela de Manobras de Combate à Distância

Manobra	Características	Presisão	Dificuldade	Dano
Disparos Automáticos	Des + Armas de Fogo	+10	+2	Especial
Tiros Múltiplos	Des + Armas de Fogo	Especial	Normal	Arma
Efeito Mangueira	Des + Armas de Fogo	+10	+2	Especial
Rajada de Três Tiros	Des + Armas de Fogo	+2	+1	Arma
Duas Armas	Des + Armas de Fogo	Normal	+1/Mão inábil	Arma

poderá levantar-se imediatamente, mas sua iniciativa para o próximo turno fica reduzida em dois pontos. Se falhar, o alvo deverá gastar sua próxima ação tentando ficar de pé, se tiver optado por levantar-se. Uma falha crítica significa que ele caiu de mau jeito, sofrendo automaticamente um nível de vitalidade de dano normal.

As manobras de Encontrão e Rasteira têm o objetivo de derrubar o oponente. Contudo, um ataque muito violento de qualquer tipo pode mandar o adversário para o chão. É melhor deixar a decisão sobre tais ocorrências a cargo do Narrador, e elas só deverão acontecer se forem condizentes com a história e em caso de ações cinematográficas

• **Estaca no Coração:** E possível incapacitar um vampiro enfiando a clássica estaca de madeira em seu coração. Entretanto, há um equívoco nesse mito: ao atravessar o coração de um vampiro com uma estaca de madeira, ele não será destruído, apenas ficará imobilizado ate que a estaca seja retirada.

Para empalar um vampiro com uma estaca, o atacante precisa apontar para o coração (dificuldade 9). Se o ataque for bem sucedido e infligir uma quantidade de dano igual a pelo menos três níveis de vitalidade, o alvo ficará imobilizado. Uma vítima imobilizada continuará consciente, podendo portanto usar a Disciplina Auspícios, mas não será capaz de mover-se nem de usar pontos de sangue.

Tabela de Armaduras

Class Armor	Nível	Penalidade
Classe Um (roupa reforçada)	1	0
Classe Dois (Colete simples)	2	1
Classe Três (Colete de Kevlar)	3	1
Classe Quatro (Colete à prova de Balas)	4	2
Classe Cinco (Armadura Completa)	5	3

O nível da armadura é adicionado à parada de dados de absorção de dano do personagem contra o dano por contusão, letal e agravado devido a garras e presas. Elas não protegem contra o fogo nem o Sol. Contudo, as armaduras também subtraem um certo número de dados das paradas relacionadas à coordenação e agilidade de movimentos (a maioria das paradas de dados baseadas em Destreza). Isso está refletido na coluna de penalidades. Os atacantes podem fazer testes de pontaria contra as áreas desprotegidas do defensor e com isso ignorar a armadura (o Narrador define a penalidade sobre o grau de dificuldade desses testes, mas em geral será +1 ou +2).

Tabela de Armas Brancas

Arma	Dano	Ocultar
Cassetete+	Força +1	P
Porrete+	Força +2	T
Faca	Força +1	J
Espada	Força +2	T
Machado	Força +3	N
Estaca*	Força +1	T

+ Indica um objeto de ponta romba. Estes objetos causam dano por contusão, a menos que sejam apontados para a cabeça (veja "Mirar", na p. 274). Se acertarem o alvo, elas causam dano letal.

• Capaz de paralisar um vampiro se enfiada no coração. O atacante deve apontar para o coração (dificuldade 9) e obter três sucessos na avaliação de dano.

Tabelas de Armas de Longo Alcance

Tipo	Dano	Alcance	CdT	Capacidade	Ocultabilidade
Examplo					
Revólver, Leve	4	12	3	6	B
SW Bodyguard (.38 Especial)					
Revólver, Pesado	6	35	2	6	C
Ruger Redhawk (.44 Magnum)					
Pistola, Leve	4	20	4	15+1	B
HK USP (9mm)					
Pistola, Pesada	5	25	3	13+1	C
Springfield XDM (.45 ACP)					
Rifle	8	200	1	3+1	N
Beretta Tikka T3 (30.06)					
SMG, Pequena*	4	20	3	17+1	C
Glock 18 (9mm)					
SMG, Grande*	4	50	3	30+1	I
HK MP5 (9mm)					
Rifle de Assaulto*	7	150	3	30+1	N
FN SCAR (5.56mm)					
Espingarda	8	20	1	5+1	I
Remington 870 (Calibre12)					
Espingarda, Semi-auto	8	20	3	6+1	I
Benelli M4 Super 90 (Calibre12)					
Besta**	5	20	1	1	I

Dano: Indica a parada de dados de dano. Contra os mortais, considera-se que as armas de fogo causam dano letal. Contra vampiros, considera-se que as armas de fogo causam dano por contusão, a menos que sejam apontadas para a cabeça (veja "Mirar", p. 274), caso em que o dano é considerado letal.

Alcance: É o alcance efetivo da arma, em metros. Um personagem pode disparar até o dobro do alcance indicado, mas esses ataques são considerados de longa distância (dificuldade 8).

Cadência de Tiro (CdT): O número máximo de balas ou de rajadas curtas que a arma pode disparar num único turno. A CdT não se aplica aos disparos no modo automático, nem ao efeito "mangueira".

Pente: O número de cápsulas que uma arma de fogo pode conter. O + l indica que uma bala pode ser mantida na câmara, deixando a arma preparada para disparar.

Ocultabilidade: B= pode ser escondida num bolso; C= pode ser escondida num casaco; I= pode ser escondida num capa de chuva/impermeável; N= não pode ser escondida por uma pessoa.

* Indica que a arma pode ser ajustada para disparar rajadas curtas, para uso no modo automático e para o efeito mangueira.

** Incluiu-se a besta nesta lista, para os personagens que quiserem usá-la para empalar outros vampiros. A besta leva cinco turnos para ser recarregada e, a menos que seja apontada contra o coração ou a cabeça, só causará dano por contusão ao vampiro. Contra os mortais, o dano é letal.

Vitalidade

Como mencionado no Capítulo Três, seu personagem tem uma característica chamada Vitalidade, composta de sete níveis. Embora os vampiros sejam imortais e não morram de causas naturais, uma quantidade de ferimentos grande o bastante pode incapacitá-los, levá-los a longos períodos de dormência, ou até matá-los novamente (desta vez, em definitivo).

A Tabela de Vitalidade

Na ficha do personagem, o campo reservado à tabela de Vitalidade o ajuda a manter o registro das condições físicas de seu personagem ao longo do jogo. Ela também contém a penalidade imposta à sua parada de dados para cada nível de ferimento que seu personagem suporta. A medida que ele sofre mais ferimentos, sua vitalidade diminui até que ele fique incapacitado — ou seja morto.

Cada personagem tem sete níveis de vitalidade, que vão de Escoriado a Incapacitado. Os personagens também podem estar de posse de sua vitalidade plena (sem marcas nos níveis de vitalidade), ou em estado de torpor, ou mortos. Quando um atacante obtém um sucesso numa jogada de Avaliação de dano, seu personagem sofre um nível de vitalidade de dano. Isso deve ser marcado na ficha do seu personagem no campo apropriado, mas a marca que você faz depende do tipo do dano infligido (veja "Anotando o Dano", a seguir).

O número à esquerda do campo mais baixo que estiver marcado indica a penalidade, em dados, à que você está submetido no momento. Quanto mais seu personagem for atingido, maior será a sua dificuldade para desempenhar mesmo as tarefas mais simples. A penalidade em dados é subtraída da sua parada de dados correspondente a cada uma das ações (menos os atos reflexos, como a absorção de dano), até que o ou os ferimentos sejam curados.

A penalidade também indica redução na movimentação. Para sua conveniência, reproduzimos a tabela de Vitalidade do Capítulo Três.

• **Incapacitado:** O estágio imediatamente anterior ao torpor, a incapacitação difere da perda de consciência na medida em que o personagem cai em consequência dos efeitos combinados de trauma físico e dor. Ele cai no chão e não pode fazer mais nada além de gastar pontos de sangue

Tabela de Vitalidade

Nível de Vitalidade	Penalidade na Parada de Dados	Penalidade de Movimento
Escoriado	0	O personagem só está um pouco escoriado e não sofre nenhuma penalidade devido ao dano.
Machucado	-1	O personagem está ferido superficialmente e não sofre nenhum impedimento na movimentação.
Ferido	-1	O personagem sofreu pequenos ferimentos e seu movimento fica meio inibido (metade da velocidade máxima de corrida).
Ferido gravemente	-2	O personagem sofre dano significativo e não pode correr (contudo, continua apto a andar) Neste nível, o personagem não pode se mover e depois atacar; ele sempre perde dados ao se mover e atacar no mesmo turno.
Espancado	-2	O personagem está muito ferido e só pode mancar (três metros/turno).
Aleijado	-5	O personagem está catastroficamente ferido e só pode rastejar (um metro/turno).
Incapacitado		O personagem não pode se mover e provavelmente está inconsciente. Vampiros incapacitados e sem pontos de sangue entram em torpor.
Torpor		Os personagens entrar num transe semelhante à morte. Ele não pode fazer nada, nem mesmo gastar pontos de sangue enquanto um determinado período de tempo não passar.
Morte Final		O personagem morre novamente, desta vez para sempre.

para curar o dano. O dano adicional sofrido por um vampiro incapacitado o conduz para o estado de torpor e, no caso de se tratar de dano agravado, o resultado será a Morte Final.

tratar de dano agravado, o resultado será a Morte Final.

• **Torpor:** O torpor é como um sono semelhante à morte, comum entre os mortos-vivos, sobretudo entre os vampiros mais velhos. Pode-se entrar em torpor voluntariamente (alguns mortos-vivos, entediados com os tempos atuais, entram em torpor na esperança de despertar numa época mais agradável), ou involuntariamente (devido a ferimentos ou perda de sangue). Uma vez em torpor, um personagem permanece dormente por um período de tempo que depende de seu nível de Humanidade.

Como mencionado, os personagens que estejam sem pontos de sangue em sua reserva de sangue começam a perder níveis de vitalidade a cada vez que as regras dizem que eles deveriam gastar pontos de sangue. Quando um vampiro ficar reduzido dessa maneira a um nível abaixo de Incapacitado, ele entra em torpor. Ele permanecerá nesse estado até que alguém o alimente com pelo menos um ponto de sangue. Se isto acontecer, ele pode despertar, independentemente do seu nível de Humanidade. Este tipo de reanimação só funciona para os vampiros que entram em torpor devido à perda de sangue.

Os vampiros que entram em torpor devido a ferimentos precisam descansar por um período que depende do seu nível de Humanidade ou Trilha:

Humanidade/Trilha	Duração do Torpor
10	Um dia
9	Três dias
8	Uma semana
7	Duas semanas
6	Um mês
5	Um ano
4	Uma década
3	Cinco décadas
2	Um século
1	Cinco séculos
0	Um Milênio ou ++

Após o período de descanso, o jogador pode gastar um ponto de sangue e fazer um teste de Despertar (pág. 204) para que seu personagem acorde. Se o vampiro não tiver sangue em seu corpo, ele pode não acordar até ser alimentado; se o jogador fracassar no teste de Despertar, ele

poderá gastar mais um ponto de sangue e fazer um novo teste de Despertar na noite seguinte. Se o vampiro for bem sucedido em acordar, ele estará no nível de Vitalidade Aleijado e precisará gastar sangue ou caçar imediatamente.

Um personagem pode entrar em torpor voluntariamente. Este estado se parece com o descanso diário normal do vampiro, mas é uma forma mais profunda de sono e não deveria ser realizado de maneira leviana. Um vampiro que esteja em estado de torpor voluntário pode acordar depois da metade do tempo obrigatório ao torpor involuntário, mas precisa ser bem sucedido num teste de Despertar para consegui-lo. Um vampiro entorpecido pode ignorar sua necessidade noturna por sangue, pois ele está hibernando.

Não existe um nível de torpor para os mortais; se seu nível de Vitalidade cair abaixo de Incapacitado, eles simplesmente morrem.

• **Morte Final:** Se um vampiro estiver no nível de vitalidade Incapacitado ou estiver em torpor e receber mais um nível de dano agravado, ele morre de uma vez por todas. O personagem de um jogador que encontre a Morte Final sai do jogo. O jogador poderá criar um novo personagem, se quiser continuar jogando.

Um vampiro incapacitado ou entorpecido também pode ser despachado de encontro à Morte Final por meio de uma quantidade maciça de dano por contusão ou trauma letal (decapitado, preso sob uma pedra de 10 toneladas, esmagado pela pressão no fundo do mar etc.). De um modo geral, esse tipo de dano deve ser suficiente para destruir ou esfacelar o cadáver a um ponto impossível de ser reconstituído.

Regra Opcional: Figurantes

Para tornar as lutas mais cinematográficas e fáceis de gerenciar, defina somente quatro níveis de vitalidade (Machucado -1, Mutilado -3, Incapacitado e Morto) para os personagens "figurantes" do Narrador. Os figurantes são bandidos sem nome (geralmente mortais ou carniçais) com quem os personagens se deparam de tempos em tempos, e não os personagens importantes do Narrador. Eles costumam ser controlados como capangas pelos inimigos mais importantes perseguidos por seus personagens, e são usados para desviá-los do caminho e distraí-los de seu verdadeiro objetivo. Depois de levar algumas lambadas, os figurantes recuam, rendem-se ou são subjugados, para que a verdadeira ação possa prosseguir.

Anotando o Dano

Em Vampiro existem três tipos de dano. O dano por contusão inclui todas as formas de ferimentos temporários — provocados por socos, porretes e outros instrumentos de ponta romba. Os vampiros, e somente os vampiros, consideram os ataques com armas de fogo como causadores de dano por contusão também — a menos que as balas sejam apontadas para a cabeça (dificuldade 8), caso em queprovocam dano letal. Os vampiros podem sofrer dano por contusão, embora considerem isso mais como um aborrecimento do que qualquer outra coisa.

O dano letal abrange os ferimentos permanentes, mortais. Os humanos morrem com facilidade em consequência de ferimentos letais, e mesmo os mortos-vivos podem ficar traumatizados por quantidades maciças de dano letal. Por fim, os danos agravados incluem aquelas forças que mesmo os vampiros temem — fogo, luz do sol, e garras e dentes de seus semelhantes. Todos os tipos de ferimento são cumulativos e a sua combinação determina o nível de vitalidade atual de seu personagem. Os detalhes sobre cada tipo de dano estão especificados a seguir.

O dano por contusão e o dano letal diferem em efeito, mas, para os vampiros, ambos são considerados *normais*. O dano normal é anotado com uma barra transversal ("/") colocada na caixa apropriada da tabela de Vitalidade. O dano letal é anotado com um "X" para cada nível infligido. O dano agravado sempre é anotado por cima do normal (seja por contusão ou letal). Assim, se você anotar um nível de dano normal na caixa correspondente a Escoriado e sofrer um nível de dano agravado posteriormente, "desça" o nível por contusão para a caixa correspondente a Machucado, marcando-a com "/". O nível agravado é então indicado, marcando-se a caixa de Escoriado com um asterisco, transformando a anotação num "*". Os níveis normais sofridos após os níveis agravados são simplesmente anotados na caixa vazia seguinte. O dano normal não é tão sério quanto o dano agravado, por isso ele é sempre anotado por último e curado primeiro (veja abaixo).

Vitalidade

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

Dano por Contusão

O dano por contusão abrange todas as formas de ferimentos que têm pouca probabilidade de matar instantaneamente e que são relativamente fáceis de curar. A maior parte dos combates corpo-acorpo — socos, chaves, chutes, rasteiras e similares — inflige dano por contusão. Este tipo de dano em geral debilita menos do que o dano letal e cura-se mais depressa.

Os vampiros praticamente não são afetados pelo dano de contusão — um soco no estômago tem pouco efeito sobre um morto-vivo. Contudo, uma quantidade maciça de trauma concussivo pode levar um vampiro ao torpor.

Os mortais são capazes de absorver o dano de contusão com seu Vigor, enquanto os vampiros podem absorvê-lo com seu Vigor adicionado de Fortitude (se eles tiverem essa Disciplina). Porém, qualquer quantidade de dano de contusão aplicado a um vampiro após o teste de absorção é reduzido à metade (arredondado para baixo) — os corpos cadavéricos dos Membros simplesmente não se quebram, nem ficam escoriados como os do rebanho.

Se seu personagem ficar Incapacitado devido ao dano de contusão (ou letal) e em seguida sofrer mais um nível de dano de contusão (ou letal), ele entra em torpor (p. 283). Se ele ficar Incapacitado devido ao dano de contusão e sofrer um nível de dano agravado, ele enfrenta a Morte Final.

Dano Letal

O dano l eta l é exatamente isso — letal, pelo menos para os mortais. Mesmo os vampiros levam a sério os espadachins — um vampiro que seja cortado em pedaços ou decapitado ir á enfrentar a Morte Final, embora não tão depressa quanto um mortal. Facas, balas, espadas e similares causam ferimentos letais. A critério do Narrador, os ataques contundentes dirigidos a alguma parte vital do corpo (dificuldade 8 ou 9 para apontar) podem provocar dano letal, sobretudo em mortais.

O objetivo do dano letal é ca usar ferimentos imediatos e profundos. Para o rebanho, os ferimentos letais levam um longo período para serem curados e geralmente dependem de cuidados médicos . Para vampiros bem alimentados, os ferimentos a faca, tiros e similares são simplesmente... um aborrecimento.

Os personagens mortais não podem absorver danos letais — todo o dano desse tipo é aplicado diretamente sobre seus níveis de vitalidade. Os personagens vampiros podem tentar absorver o dano letal normalmente, usando o seu Vigor (+ Fortitude, se ativerem). O dano letal que ultrapassa o teste de absorção é aplicado normalmente a seus níveis de vitalidade.

Contudo, o dano letal é considerado normal para fins de cura, assim os vampiros conseguem anular o dano letal com facilidade por meio do emprego de pontos de sangue.

Quando os campos dos níveis de Vitalidade de seu personagem estiverem preenchidos até o nível Incapacitado, se ele sofrer mais um nível de dano letal, ele entra em torpor (p. 283). Se seu personagem estiver reduzido a Incapacitado via dano letal e sofrer um nível de dano agravado, ele enfrenta Morte Final.

Dano Agravado

Certos ataques são trágicos para os mortos-vivos. O fogo e os raios do sol infligem ferimentos terríveis aos vampiros, do mesmo modo que os dentes e as garras de seus semelhantes (bem como os ataques de lobisomens e outras criaturas sobrenaturais).

Como já foi mencionado, cada nível de dano agravado deve ser anotado com um "*" na tabela de Vitalidade. O dano agravado só pode ser absorvido com o uso da Disciplina Fortitude. Mais do que isso, é muito mais difícil curá-lo. Um nível de dano agravado só pode ser curado com um dia inteiro de descanso e o uso de cinco pontos de sangue (embora, no final do dia de descanso, um vampiro possa curar níveis de dano agravado adicionais ao custo de outros cinco pontos de sangue mais um ponto de Força de Vontade por nível de dano agravado extra a ser curado). Mas, o pior de tudo é que um vampiro que perca seu último nível de vitalidade devido ao dano agravado enfrenta a Morte Final — sua vida eterna finalmente termina e ele vai de encontro ao que quer que esteja reservado para ele no além-túmulo.

Mortais podem ignorar a luz solar, mas ainda sofrem dano de fogo, presas e garras. Ao invés de Danos agravados para mortais é tratado como ferimentos letais.

Tempo de Recuperação dos Mortais

Enquanto o poder do sangue permite aos vampiros se recuperarem da maioria dos ferimentos instantaneamente, mortais os "pobres mortais" não são tão afortunados. As regras a seguir permitem ao Narrador simular os efeitos do dano nos mortais, sejam eles inimigos mortais dos vampiros, amigos... e presas.

Assim como os vampiros, os mortais possuem sete Níveis de Vitalidade e sofrem penalidades em suas paradas de dados devido aos ferimentos. Mas ao contrário dos vampiros, os mortais só podem se recuperar de seus ferimentos com o passar do tempo, através de repouso e cuidados médicos. Além disso, os mortais não entram em estado de torpor; qualquer nível de dano acima de Incapacitado os mata. Os mortais podem absorver dano de contusão, mas não são capazes de absorver danos letais ou agravados (apesar de obviamente os mortais não sofrerem dano quando expostos à luz do sol).

Cada nível de dano sofrido por um mortal (seja ele de contusão ou letal) deve ser recuperado individualmente. Assim, se um mortal sofre dano suficiente para levá-lo ao estado de Incapacitado, ele passa as próximas 12 horas num estado de delírio antes que possa se recuperar até Aleijado. Recuperar-se deste nível demora mais 6 horas, e assim por diante.

Recuperando-se de Danos de Contusão

Qualquer dano de contusão até o nível de Ferido Gravemen-

te pode ser tratado sem a intervenção de um médico; estes ferimentos curam-se sozinhos, sem tratamento. Qualquer dano de contusão que ultrapasse o nível de Ferido Gravemente pode ter consequências mais graves. A visão e a audição de um mortal podem ser afetadas por uma concussão, ele pode sofrer dores excruciantes devido aos ferimentos internos ou passar por outros desconfortes extremos. Estes efeitos podem ser cancelados se o mortal receber o tratamento médico adequado.

Nível de Vitalidade	Tempo de Recuperação
Escoriado até Ferido Gravemente	Uma Hora
Espancado	Três horas
Aleijado	Seis horas
Incapacitado	12 horas

Quando os danos de contusão atingirem o nível de Incapacitado, o mortal perde a consciência, mas não ultrapassa o nível de Incapacitado... ainda. Entretanto, qualquer dano de contusão adicional deve ser marcado com um "X" sobre os danos de contusão anteriores, transformando-os em letais. Neste ponto, a recuperação deve ser considerada como nos danos letais. Desse modo, um mortal pode ser espancado até a morte.

Recuperando-se de Dano Letal

Qualquer dano letal pode ser realmente mortal (e é por isso que é chamado dessa forma!). Ferimentos mortais que não sejam tratados continuam a sangrar até que o mortal desmaie e morra devido à perda de sangue. Outros perigos podem vir das infecções, danos às células ou membros quebrados.

Qualquer dano letal que ultrapasse o nível de Machucado exige cuidados médicos para prevenir danos adicionais. Ferimentos mortais, quando não tratados, pioram na razão de um nível de vitalidade por dia. Quando um mortal sofre dano letal até o nível de Incapacitado, ele está a um passo da morte. Se sofrer mais algum dano (seja ele de contusão ou letal), ele morrerá.

Se o indivíduo se encontra no nível de Espancado (ou algo menos grave), ele pode se recuperar com o tempo de repouso indicado a seguir. Porém, se o mortal atingir o nível de Aleijado ou Incapacitado, nenhum repouso será possível a não ser que ele receba cuidados médicos. De fato, quando atinge o nível de Incapacitado, o indivíduo entra em coma ou fica em choque, e ainda corre risco de morte.

Nível de Vitalidade	Tempo de Recuperação
Escoriado	Um dia
Machucado	Três dias
Ferido	Uma semana
Ferido Gravemente	Um mês
Espancado	Dois meses
Aleijado	Três meses
Incapacitado	Cinco meses

Estados de Existência

O Mundo das Trevas é um lugar hostil. Os perigos inerentes a um ambiente tão selvagem são muitos e eles provocam os mesmos tipos de dano que o combate direto. Assim, também, o maior inimigo de um vampiro esconde-se nele próprio, sob a forma da Besta. Quer o vampiro sofra o aperto inclemente do frenesi ou uma queda lenta rumo à monstruosidade, a Besta está sempre à espreita para apoderar-se dos Amaldiçoados.

Os sistemas descritos a seguir apresentam diversas maneiras pelas quais os personagens podem ser afetados, seja física, mental ou emocionalmente. Esta seção também apresenta algumas das formas raras e preciosas pelas quais os Amaldiçoados podem ter alguma esperança de sobrepor-se ao seu estado.

O Laço de Sangue

Uma das propriedades mais maravilhosas, e ao mesmo tempo mais terríveis dos Membros é a habilidade de escravizar praticamente qualquer criatura que beba do seu sangue por três vezes. Cada gole do sangue de um determinado vampiro dá ao Membro em questão uma forte ascendência emocional sobre aquele que o tomou. Se uma criatura beber do sangue do mesmo vampiro por três vezes, em três noites distintas, ela cai vítima de um estado conhecido como laço de sangue. O vampiro que controla outra criatura por meio de um laço de sangue é o regente daquela vítima, enquanto o ser que está subordinado a ele é chamado de vassalo.

Em suma, o laço de sangue é uma das ligações emocionais mais fortes que se conhece. A vítima de um laço de sangue é totalmente devotada a seu regente e fará praticamente qualquer coisa por ele. Mesmo os usos mais potentes da Dominação não são capazes de superar os sentimentos do vassalo por seu regente; somente o amor verdadeiro tem uma probabilidade de vencer o laço, mas nem ele representa uma garantia.

O laço de sangue é mais usado para arregimentar mortais e carniçais, mas os Membros podem também criar ligações entre eles próprios. Tão grande é o poder do laço de sangue, que mesmo um vampiro ancião pode ser ligado a um neófito inferior; sob esse aspecto, o sangue de um novato de 13a geração é (presumivelmente) tão forte quanto o do próprio Caim. Desse modo, o laço de sangue se constitui numa estratégia importante na Jyhad; diz-se que alguns Anciões mantêm dúzias de Membros influentes secretamente submetidos a essa vassalagem.

• **Primeiro gole:** Depois de ter bebido uma vez, começa-se a experimentar sentimentos intermitentes, porém fortes, pelo vampiro. A vítima pode começar a sonhar com ele, ou passar a frequentar "por acaso" os lugares onde ele costuma aparecer. Não existe nenhum efeito mecânico neste estágio, mas ele deveria ser encenado. Todas as crianças da noite têm este nível de ligação com seus senhores, pois o próprio Abraço

implica no fornecimento de sangue aos novatos; eles podem amar seus "pais", odiá-los ou ambos, mas raramente ficarão indiferentes.

• **Segundo gole:** Os sentimentos daquele que tomou o segundo gole tornam-se mais intensos, a ponto de influenciar o seu comportamento. Embora ele não esteja escravizado ao vampiro, este torna-se, definitivamente, uma figura importante em sua vida. Ele pode agir como bem entender, mas talvez tenha que ser bem sucedido num teste de Força de Vontade para realizar ações que sejam diretamente prejudiciais ao vampiro. A influência do vampiro é tanta, que poderá persuadi-lo ou subjugá-lo sem muito esforço (os testes Sociais contra o vassalo tem a dificuldade diminuída em -1).

• **Terceiro gole:** Após o terceiro gole, fica estabelecido um laço de sangue completo. Neste nível, o vassalo está, de certo modo, totalmente ligado ao vampiro, que passa a ser a pessoa mais importante de sua vida; amantes, parentes e até mesmo os filhos perdem toda a importância diante dessa paixão avassaladora.

Neste ponto, um regente pode usar sua Disciplina Dominação sobre o vassalo, sem nem mesmo precisar de um contato visual. Basta que ele ouça as palavras de seu regente. Além disso, se o vassalo tentar resistir à Dominação por algum motivo, a dificuldade dessa resistência fica aumentada em +2. Naturalmente, um vampiro de geração mais alta continua impossibilitado de usar a Dominação sobre um vassalo de geração inferior.

O laço de sangue é como o amor verdadeiro, embora numa versão perversa e distorcida. Afinal de contas, não se pode reduzir os caprichos do amor a um sistema de "sim ou não". Alguns vassalos (sobretudo os Conformistas ou outras naturezas dependentes, ou que tenham Força de Vontade menor ou igual a 5) cometeriam qualquer ato, inclusive suicídio ou assassinato, por seus amados; outros personagens têm certos princípios básicos que jamais violariam, nem pelo regente.

Uma vez estabelecido, um laço de sangue completo é praticamente inviolável. Uma vez ligado, um vassalo fica sob controle de seu regente, e somente dele. Ele não poderá ser ligado por um laço de sangue a outro vampiro, a menos que o primeiro laço se desfaça "naturalmente". Porém, um vampiro pode ficar vinculado a vários outros indivíduos sem tanta intensidade (por um ou dois goles); na verdade, muitos Membros apreciam tais ligações, pois elas criam uma espécie de paixão artificial em seus corações inertes. Diante de um laço completo, entretanto, todos os demais sentimentos são varridos. Os vampiros amantes às vezes estabelecem laços de sangue entre si; esse é o sentimento mais próximo que os mortos-vivos chegam do amor. Mesmo esta sensação pode se transformar em desgosto ou ódio com o correr dos séculos, e poucos vampiros são confiantes o suficiente para iniciá-la.

Um laço de sangue é uma força poderosa, mas fica mais potente quando reforçado constantemente. Alimentar um vassalo com seu próprio sangue torna o vínculo mais forte, enquanto privá-lo da vitae pode provocar um enfraquecimento da ligação com o correr do tempo. Assim como em qualquer relacionamento, o tratamento e a cortesia fazem parte da dinâmica do laço de sangue. Um vassalo que seja bem tratado e que receba vitae de seu regente com frequência, provavelmente ficará ainda mais apaixonado; por outro lado, se ele for maltratado e humilhado, o ódio desenvolvido diminuirá a influência do laço sobre o vassalo.

Embora seja difícil, é possível que um vampiro consiga resistir temporariamente a um laço de sangue. Para isso, o jogador precisa fazer um teste de Força de Vontade (a dificuldade habitual é 8, mas isso pode ser modificado dependendo do tratamento do regente e da Natureza do vassalo) e acumular um número de sucessos igual ao número de vezes que o vassalo bebeu de seu regente. O vassalo deve então gastar um ponto de Força de Vontade. Se ele for bem sucedido os efeitos do laço são eliminados durante um período de tempo variável: de uma cena (se o vassalo só estiver querendo planejar algo contra o regente, ou entregar informação confidencial a um inimigo etc.) a um turno (se o vassalo quiser atacar o regente fisicamente). O vassalo pode continuar a gastar pontos de Força de Vontade para prolongar a duração dessa "liberdade", mas assim que parar de fazê-lo os efeitos do laço de sangue retornam com força total.

E possível romper um laço de sangue, embora isto requeira não apenas que o vassalo evite completamente o seu regente durante um período longo de tempo, como também que ele gaste uma grande quantidade de Força de Vontade para livrar-se do "vício".

Como regra geral, um vassalo que não veja seu regente nem se alimente dele por um período igual a 12 menos a Força de Vontade em meses tem o seu vínculo é reduzido em um nível (assim, um vassalo submetido a um laço de sangue pleno, cuja Força de Vontade seja igual a 5 terá o seu vínculo reduzido a duas tomadas de sangue se passar sete meses seguidos sem manter nenhum contato com seu regente). Se o laço for reduzido a zero por esse método (um feito geralmente acompanhado por um enorme gasto de Força de Vontade por parte do vassalo, para resistir à necessidade imperiosa de procurar por seu senhor), ele ficará completamente anulado.

Uma outra maneira, de certo modo menos segura, para livrar-se de um laço de sangue é matar o regente. Esta escolha é extremamente perigosa em vários níveis e não oferece nenhuma garantia de que tudo saia bem. Aqueles que foram libertados por este método dizem que o laço se estilhaça como um cristal partido no momento da Morte Final do regente. A Natureza do vassalo pode ter uma participação fundamental para assegurar que o vínculo tenha sido completamente eliminado, e o melhor é deixar o julgamento do resultado nas mãos do Narrador.

O Vaulderie

Os vampiros do Sabá levam a sua luta noturna sério — tão sério que eles não toleram nenhuma dissonância em suas fileiras. Desde o mais humilde novo recruta para o Cainita mais exaltado, o Sabá assegura a fidelidade um ao outro através de um rito sangrento conhecido como o Vaulderie.

O Vaulderie é semelhante a um laço de sangue, embora diferente em intenção e função. Nenhum Sabá jamais sucumbe voluntariamente a um Laço de Sangue, argumentam que tais títulos são as ferramentas que os anciões usam para escravizar suas crias. Pelo contrário, o Sabá jura o Vaulderie uns aos outros, ligando-se ao bando em vez de à um indivíduo, e, assim, a causa maior do Sabá.

Aqueles que são ignorantes dos detalhes mais finos do Vaulderie acreditam que seja uma simples mistura de vitae vampírica em um recipiente e bebem subseqüente do mesmo. Na verdade, a questão é muito mais mística. Para iniciar o ritual, o sacerdote toma uma ferramenta usada especificamente para o Vaulderie e nada mais então corta-lhe o pulso. A ferramenta de corte ritual poderia ser uma pequena faca, navalha, prata ou furador. Para dar mais gravidade ao rito, muitos bandos usam sangradores rituais elaborados decorados com redemoinhos gravados, espirais, ou gotículas de sangue. O sacerdote então sangra em um recipiente e passa o dispositivo de corte a cada membro do Sabá presente, que rasga a sua própria carne e sangra no cálice. O recipiente é então passado em volta do bando até que todos tenham derramado seu sangue nele, o sacerdote recita um encantamento sobre ele, consagrando-o como um sacramento terrível antes que cada membro do bando tome um gole.

Vaulderies ocorrem a qualquer momento — antes de assaltos, durante reuniões importantes do Sabá, nos ritos de iniciação ou criação de novos membros, e quase infalivelmente em reuniões do bando. Este rito é, talvez, a fundação da seita, e é concedido o status de mais respeitoso.

O resultado deste rito é conhecido como um Vinculum, ou Ligação de Sangue. Estes laços conectam cada membro do bando um ao outro, gerando uma lealdade mútua, além de reforçar o moral do bando. Devido à natureza mística do Vaulderie, no entanto, os Vínculos são imperfeitos — o que um integrante do bando sente em relação a um companheiro uma noite pode ser completamente diferente do que sentirá na próxima os níveis de vinculum podem mudar toda vez que o rito é observado.

Sem Vaulderie, o Sabá provavelmente desmoronaria sob o seu próprio peso e dogma — o caos e a anarquia que resultam da seita iriam corroer a pouca organização que ele tem sem a lealdade e a simpatia ambas criadas pelo rito. Aqueles que se recusam a participar da Vaulderie pelo menos uma vez por mês são, no mínimo, relegados ao

ostracionismo pelo bando — e podem, na pior das hipóteses serem imediatamente destruídos.

A primeira vez que um vampiro participa da Vaulderie (ou durante a criação de um personagem sabá), jogue um dado para cada personagem cuja a vitae faz parte do rito. Esse número reflete o Vinculum do personagem com cada indivíduo de cujo sangue ele ingeriu. Veja na tabela ao lado os efeitos gerados pelo Vinculi. Toda vez que um novo membro participa da Valuderie, cada jogador deve jogar um dado e anotar o nível do seu Vinculum com aquele personagem.

Toda vez que o bando participar da Valderie, os jogadores deverão rolar um dado para cada um de seus Vinculi. Se o resultado for maior que o nível de Vinculum atual, adicione 1 àquele vinculum (até um máximo de 10). Se o resultado for igual a 1, diminua em 1 ponto aquele Vinculum (até o mínimo de 1).

Vale observar que, como as emoções geradas por laços de sangue, estes sentimentos são artificiais, como eles são criados através da ingestão de sangue. É perfeitamente possível para um personagem odiar totalmente alguém e mesmo assim arriscaria sua não-vida por ele, assim como é possível ter imenso amor por alguém que tem pouco laço com Vinculum. Os jogadores são encorajados a explorar toda a gama dessas complexidades em seus bandos através de interpretação.

Às vezes, um personagem pode ter dúvidas sobre com reagir em uma dada situação devido aos Vinculi que ele tem com outro vampiro. Nesses casos, o jogador deveria descidir que parte seu personagem favoreceria fora do Vinculum. Depois, o personagem joga, para cada grupo, um número de dados igual ao nível de Vinculum que ele tem para com aquele indivíduo, contra uma dificuldade igual a 5 (para a parte que seria favorecida independentemente do Vinculum) ou 7 (para todas as outras partes). O indivíduo que receber o maior número de sucessos terá a ajuda do personagem. Essa é a natureza dos Amaldiçoados e do Vinculum — um personagem que sabe o que é melhor pode ser forçado a um curso de ação obviamente ruim pelo fato de seguir suas emoções. Narradores devem considerar testes de Vinculum para questões de significado dramático, ter muita confiança em testes de Vinculum pode deixar os jogadores chateados por terem sido atropelados pela parada de dados.

A Valderie pode também corroer Laços de Sangue existentes. pode ser necessário fazer várias aplicações do ritual mas, mais cedo ou mais tarde, o sangue do bando sobrepujará a influência de todos, com excessão da mais poderosa das vitae Vampíricas. O vampiro que deseja quebrar o Laço de Sangue através da Valderie não pode ter mais do que um ponto de sangue em sua Reserva e tem que ingerir seis pontos de vitae durante a Valderie. Neste ponto, o Laço de Sangue desaparece rapidamente, substituido quase que imediatamente por Vinculi para com aqueles

Níveis de Vinculum

Vinculum	Efeito
10	Você daria sua vida de boa vontade - ou tomaria a vida de outros - por aquele indivíduo.
9	Você fará qualquer coisa por aquele indivíduo, inclusive se colocar em perigo.
8	Você estaria disposto a oferecer recursos ou sua influência para ajudar aquele indivíduo.
7	Você se colocaria em risco moderado por aquele indivíduo e, dependendo de seu código de ética, até mataria por ele.
6	Você gosta bastante da pessoa e a ajudaria mesmo que isso fosse inconveniente. Você lutaria de bom grado por ela.
5	Você respeita o indivíduo e o ajudaria se isso não representasse um enorme risco.
4	Você irá ajudá-lo, desde que isso não envolva risco e não seja inconveniente.
3	Voçê é leal àquele indivíduo enquanto isso não interferir nos seus planos.
2	Você tem um pequeno sentimento de fraternidade para com a pessoa, mas não se dará ao trabalho de ajudá-lo a não ser que ganhe algo com isso.
1	Que se dane! Isso não é necessariamente hostilidade, mas no que se refere ao Vinculum, você não se importa com essa pessoa, mas pode ser que isso aconteça em nível pessoal.

cujo o sangue compuseram a Valderie. Um vampiro que tentar substituir os Vinculi com um novo Laço de Sangue ficará desapontado — a não ser que seu sangue seja muito poderoso, os Vinculi não são fáceis de serem apagados. Ao contrario dos Laços de Sangue normais, os Vinculi não desaparecem com o tempo — um vinculum criado por uma Valderie realizada com um vampiro há centenas de anos é tão potente quanto fora na noite em que foi criado. De fato, muitos anciões do Sabá tem vastas redes de Vinculi que os ligam a Membros da seita de todo o mundo.

Perturbações

As perturbações são enfermidades mentais criadas quando a mente é obrigada a confrontar-se com sentimentos conflitantes ou intoleráveis, como o terror esmagador ou uma culpa profunda. Quando a mente é exposta a impressões e emoções que ela é incapaz de conciliar, ela procura superar o conflito interno estimulando comportamentos como megalomania, bulimia ou histeria, de modo a criar uma válvula de escape para a tensão e o estresse gerados pelo conflito.

Tanto os vampiros quanto os mortais adquirem perturbações sob condições de intenso terror, culpa ou ansiedade. Se um jogador sofrer uma falha crítica num teste de Virtude ou de Força de Vontade (por exemplo, quando confrontado com o Rötschreck), o Narrador pode decidir que a experiência provoca uma perturbação no personagem. Outros exemplos de eventos causadores de perturbações incluem o ato de matar um ente querido durante um frenesi, ser enterrado vivo, ou ver centenas de anos de planejamento cuidadoso arruinados por um lance de azar. De um modo geral, qualquer experiência que cause uma emoção interna e desagradável, ou que viole completamente os princípios e as crenças do personagem é grave o suficiente para resultar numa perturbação. Somente o Narrador pode determinar que tipo de perturbação o personagem recebe, escolhendo (ou criando) uma que seja compatível com a personalidade dele e com as circunstâncias do evento que provocou a desordem.

Deve-se observar que as pessoas que são "loucas" não são nem engraçadas nem arbitrárias em seus atos. A insanidade é assustadora para aqueles que estão observando alguém enfurecer-se contra presenças inexistentes ou armazenar carne apodrecida para alimentar os monstros que vivem ao seu redor; mesmo algo de aparência tão inofensiva como conversar com um coelho invisível pode incomodar um observador. Os insanos, contudo estão apenas respondendo a um padrão que lhes é familiar, estímulos que eles recebem de suas próprias mentes. De acordo com sua capacidade de percepção distorcida, o que está acontecendo a eles é perfeitamente normal — para eles. A perturbação do seu vampiro tem uma razão para existir, quer ele seja um Malkaviano que esteve internado num sanatório antes de ser Abraçado, quer um Ventrue que escapou após cinco meses de tortura nas mãos de um Inquisidor. Quais estímulos a sua insanidade está lhe provocando e de que modo ele está reagindo ao que está acontecendo? O jogador e o Narrador devem trabalhar em conjunto para definir os eventos disparadores da manifestação da sua perturbação e, então, decidir como o seu personagem reagirá a essas provocações.

Sem dúvida, encenar as perturbações é um grande desafio, mas com um pouco de tempo e preparação isso poderá resultar numa experiência dramática interessante para todos os envolvidos.

Distúrbio Bipolar

Indivíduos bipolares sofrem mudanças bruscas de humor, às vezes resultante de trauma grave ou ansiedade. As vítimas podem ser um momento alegre e confiante, então incontrolavelmente apático e pessimista a próxima.

Membros com esta perturbação estão constantemente em um gatilho de cabelo, nunca sabendo quando a mudança de humor próxima greve. Sempre que o vampiro não uma tarefa, o Narrador tem a opção de fazer secretamente um rolo de Força de Vontade (dificuldade 8) para o personagem. Se o personagem falhar no rolo, ela mergulha em depressão. Além disso, o vampiro vai entrar em depressão quando um dos seus rolos é fracassada, ou se ela poça de sangue nunca cai abaixo de 2. O Narrador deve rolar um dado para determinar quantas cenas o personagem permanece deprimida, mantendo o número um segredo.

Vampiros em um estado depressivo têm suas classificações de Força de Vontade metade (mínimo 1). Além disso, o vampiro não poderá acessar sua piscina de sangue para aumentar atributos. Ao emergir do estado depressivo, o personagem é energético, incansavelmente otimista e ativo (tão obsessivamente) para um número de cenas proporcionais ao tempo gasto na depressão. Quando um vampiro é neste estado maníaco, a dificuldade de todos os testes para resistir ao frenesi é aumentada por um.

Bulimia

Indivíduos que sofrem de bulimia aplacam seus sentimentos de culpa e insegurança entregando-se a atividades que os confortam — neste caso, consumo de alimento. Um bulímico irá ingerir quantidades absurdas de comida quando estiver sob tensão e, a seguir , esvaziará seu estômago de maneiras drásticas, de modo a poder comer ainda mais. No caso de vampiros com este tipo de perturbação, a necessidade por alimento é um modo de aliviar o medo e a ansiedade endêmicos ao Mundo das Trevas. Um vampiro bulímico pode alimentar-se quatro

vezes ou mais em uma noite — caçando, gastando o sangue em atividades inúteis e depois reiniciando o ciclo.

Um vampiro com bulimia fica com fome mais depressa do que os outros vampiros. Quando está se alimentando, um vampiro bulímico precisa fazer um teste de Consciência (dificuldade 7). Se ele fracassar, irá se alimentar até que sua reserva de sangue esteja plena, quer ele necessite do sangue extra ou não. Um vampiro que foi mantido à força sem se alimentar está arriscado a entrar em frenesi (faça um teste de frenesi, dificuldade 6). A dificuldade aumenta em um para cada 15 minutos que ele é impedido de beber.

Fuga

As vítimas que sofrem desta perturbação passam por "apagões" e perda de memória. Quando submetido ao estresse, o indivíduo começa a apresentar um conjunto específico e rígido de comportamentos para remover os sintomas estressantes. Isso difere do caso de múltipla personalidade, porque o indivíduo não tem uma personalidade separada, mas age de um modo automático, como se estivesse sonâmbulo.

Os vampiros que sofrem desta perturbação precisam fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) sempre que forem submetidos ao estresse ou pressões. Se fracassar, o jogador pode encenar o estado do personagem que age como se estivesse em transe; caso contrário, o personagem passa a ser controlado pelo Narrador durante um número de cenas determinado pelo lance de um dado. Durante este período, o Narrador pode fazer com que o personagem aja da maneira que ele achar melhor para eliminar a causa da tensão. No final da fuga, o personagem "recupera a consciência", sem lembrarse de nada do que aconteceu.

Megalomania

Os indivíduos que sofrem desta perturbação são obcecados por acumular poder e riqueza, tornando-se os indivíduos mais poderosos de sua região, para com isso disfarçarem sua insegurança. Tais indivíduos são invariavelmente arrogantes e absolutamente seguros de suas habilidades, convencidos de sua superioridade inerente. Os meios para alcançar essa posição podem assumir várias formas, desde conspirações malignas à brutalidade explícita. Qualquer indivíduo de status maior ou igual ao da vítima é encarado como um "competidor".

Vampiros que sofram dessa perturbação lutam constantemente para alcançar o topo do poder e da influência por quaisquer meios necessários. Do ponto de vista de um megalomaníaco, existem somente duas classes

de pessoas: os fracos e os que não merecem o poder que têm e portanto precisam ser enfraquecidos. Esta opinião se estende sobre todos aqueles que rodeiam o vampiro, incluindo os membros de seu próprio círculo. Esta perturbação confere um dado extra em todos os testes de Força de Vontade da vítima, devido ao seu exagerado senso de superioridade.

Se um vampiro megalomaníaco se vir diante da oportunidade de diablerizar um Membro mais poderoso, ele se sentirá dolorosamente tentado a faze-lo. E preciso que o vampiro faça um teste de Força de Vontade (dificuldade 9) para que ele evite tomar "aqui lo que lhe pertence por direito".

Múltiplas Personalidades

O trauma que gera essa perturbação fraciona a personalidade da vítima em uma ou mais personas diferentes, o que permite que a vítima renegue o trauma, ou quaisquer ações causadas, colocando a culpa em "outra pessoa". Cada personalidade é criada para responder a determinados estímulos — uma pessoa que tenha sofrido abuso desenvolve uma personalidade sobrevivente dura-como-o-aço, cria um "protetor" ou até mesmo torna-se uma assassina para anular o abuso que ela está sofrendo. Na maioria dos casos, nenhuma das personalidades tem conhecimento das demais, e elas se revezam na mente da vítima em resposta a situações e condições específicas.

Quando um vampiro sofre desta perturbação, o Narrador e o jogador devem chegar a um acordo sobre quantas personalidades ele desenvolverá e de que tipo elas serão, além das situações que disparam a sua predominância sobre a vítima. Cada personalidade deve estar relacionada ao trauma que a criou. Não apenas as personalidades diferem entre si, como no caso dos Membros, as personalidades podem acreditar que pertencem a diferentes clãs e senhores.

Um vampiro com múltiplas personalidades é capaz de manifestar diferentes Habilidades e até mesmo Virtudes para cada uma das suas personalidades; mas é o Narrador quem determina os detalhes específicos.

Obsessão/Compulsão

O trauma, culpa ou conflito interno que causam esta perturbação forçam o indivíduo a concentrar praticamente toda a sua atenção e energia em um único e repetitivo comportamento ou ação. A obsessão diz respeito ao desejo de um indivíduo de controlar o seu ambiente — manter tudo limpo, manter um local silencioso ou sossegado, ou manter indivíduos indesejáveis afastados de uma certa área, por exemplo. A compulsão é uma ação de conjunto de ações que um indivíduo sente necessidade de executar para aliviar a sua ansiedade: por exemplo, dispor objetos numa determinada ordem ou posição, alimentar-se de um mortal de uma maneira precisa e ritualística que jamais varia.

Os vampiros que tiverem uma perturbação obsessiva ou compulsiva devem definir um conjunto de ações ou comportamentos específicos, como descrito acima, e segui-lo a despeito de todo o restante. O comportamento obsessivo/compulsivo pode ser dispensado no curso de uma cena mediante o gasto temporário de um ponto de Força de Vontade. A dificuldade de qualquer tentativa para coagir ou Dominar um personagem para obrigá-lo a cessar aquele comportamento é aumentada em um ponto. Se um vampiro for forçado a resistir à sua perturbação, ele entra em frenesi automaticamente.

Paranóia

A vítima de paranóia acredita que sua infelicidade e insegurança se originam da hostilidade e perseguição externas. Os paranóicos são obcecados por sua mania de perseguição, criando com frequência vastas e intrincadas teorias de conspiração para explicar porque e por quem estão sendo atormentados. Qualquer pessoa que eles pensem ser "um deles" será alvo de violência.

Os Membros que sofrem de paranóia têm dificuldade de interagir socialmente; as dificuldades de todos os testes que envolvam uma interação são aumentadas em um ponto. Eles são desconfiados e suspeitam de todo mundo, mesmo de suas próprias crias presas por laços de sangue. O menor sinal de comportamento suspeito é suficiente para provocar um teste de frene si , com a dificuldade relativa ao grau de comportamento. Esta paranóia pode inclusive manifestar-se como práticas de alimentação rigorosas e complexas, para evitar que "eles" contaminem o suprimento de alimento do vampiro.

Animismo Sanguinário

Esta é uma perturbação que só afeta os vampiros, em resposta ao sentimento de culpa arraigado que eles têm em relação ao ato de alimentar-se do sangue de seres humanos. Os Membros que sofrem desta perturbação acreditam que além de consumirem o sangue da vítima, eles também retiram a sua alma, que passa então a fazer parte do subconsciente do vampiro. Nas horas que se sucedem à alimentação, o vampiro ouve a voz de sua vítima dentro de sua própria cabeça e passa por uma torrente de "recordações" da mente da vítima — tudo criado pelo subconsciente do vampiro. Nos casos extremos, esta sensação de possessão pode levar o vampiro a desempenhar ações que atribui às suas vítimas. Obviamente, praticar a diablerie seria péssima idéia para um animísta. Quando um vampiro com esta perturbação se alimenta de um mortal, é preciso fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6, ou 9 se drenar o ser humano até a morte). Se for bem sucedido, ele será atormentado pelas "recordações" da pessoa cuja alma ele consumiu parcial-

mente, mas continuará apto a agir normalmente. Se fracassar no teste, então as imagens em sua mente serão tão vívidas que ele ficará propenso a desenvolver uma segunda personalidade dentro dele — uma personalidade zangada e reprovadora, cujo objetivo é causar dano ao vampiro e seus associados. O jogador deve interpretar esse estado; caso contrário, o Narrador assume o controle do personagem e faz com que ele se comporte como se a mente da vítima estivesse prevalecendo. Durante os breves momentos que antecedem o alvorecer, o controle reverte automaticamente para o vampiro.

Esquizofrenia

Conflitantes, conjuntos não solucionáveis de sentimentos e impulsos pode causar numa vítima o desenvolvimento da esquizofrenia, que se manifesta como um afastamento da realidade, mudanças violentas de comportamento e alucinações. Interpretar esta perturbação requer uma reflexão cuidadosa, pois o jogador deve determinar um conjunto geral de comportamentos relevantes para o trauma que causou a perturbação. As alucinações, comportamento bizarro e vozes invisíveis resultam de um terrível conflito interior que o indivíduo não pode resolver. O jogador precisa estabelecer uma ideia firme do que esse conflito é e racionalizar que tipo de comportamento esse conflito causará.

Os vampiros que sofrem dessa perturbação são imprevisíveis e perigosos. Nas situações que disparam o conflito interno de um vampiro, as dificuldades de todos os testes para resistir ao frenesi sofrem um acréscimo de três pontos e o vampiro perde três dados de todos os seus testes de Força de Vontade.

Deterioração

Um vampiro que esteja trespassado por uma estaca ou imobilizado por algum outro método continua a gastar sangue, à razão de um ponto por noite. Se o vampiro continuar a ser privado de sangue, o processo de deterioração que a não-vida manteve em suspenso recomeça. Um vampiro exangue começa a consumir todo o excesso de umidade que há em seu corpo, à razão de um nível de vitalidade por dia. Conforme o processo continua, o vampiro assume um aspecto de cadáver mumificado. De início, ele fica apenas com uma aparência emaciada, mas quando o corpo fica completamente desidratado, a carne e os ligamentos, juntamente com os órgãos inúteis em seu corpo e começam a atrofiar. Em torno do sétimo dia, quando o vampiro deverá ter atingido o nível de Incapacitado na tabela de Vitalidade, os olhos do personagem afundam-se nas órbitas, os tendões e ligamentos no corpo todo ficam dolorosamente retesados, as gengivas retraem-se e os lábios distendem-se num rigor mortis. Neste ponto, o personagem entra em torpor.

Uma vez em torpor, o personagem não será capaz de despertar a menos que lhe seja fornecido sangue em quantidade suficiente para levar o seu nível de Vitalidade até Machucado (no mínimo quatro pontos de sangue). Ao emergir desse estado, o vampiro será presa de uma voracidade enlouquecida e atacará a fonte de sangue mais próxima, independentemente de quaisquer elos emocionais.

Manter um vampiro trespassado por uma estaca até ele atingir esse estado de quase-morte e, a seguir, revivê-lo com uma quantidade de sangue suficiente apenas para prolongar a agonia é um dos métodos de tortura preferidos tanto dá Inquisição, quanto do Sabá. A maioria dos vampiros que é submetida a esse tipo de tortura sofrerá dano mental permanente como consequência.

Diablere

Existe somente uma coisa que os Membros anciões temem mais do que o fogo e a luz do sol. E o pecado conhecido por diablerie, ou Amaranto. Entre a sociedade da Camarilla, a diablerie é considerada como o pior dos crimes; aqueles que a praticam estão sujeitos às punições mais severas que se pode imaginar, ela é tão abominável e temida entre os vampiros quanto o canibalismo entre os mortais. Os vampiros do Sabá, assim como os guerreiros do clã Assamita, têm a fama de entregarem-se despreocupadamente à prática da diablerie, motivo pelo qual os anciões os detestam ainda mais.

Em termos simples, a diablerie é o ato de se alimentar de um vampiro do mesmo modo que um vampiro se alimenta de um mortal. Ao fazê-lo, o assassino não apenas consome o sangue da vítima (e o sangue vampírico é muito, muito mais doce do que o mais saboroso sangue mortal), como também suga o poder da vítima para si.Ao roubar a vida de um vampiro mais próximo a Caim, o "ladrão" enriquece permanentemente a sua própria vitae. Dessa maneira, o mais jovem dos vampiros é capaz de ganhar o poder dos anciões, desde que ele tenha a força e a audácia para arrancá-lo deles.

Esse crime é conhecido entre os anciões como "o Amaranto"; diz-se que nas noites mais antigas, uma flor do amaranto era oferecida à vítima uma semana antes de ser caçada. A lenda que corre entre os Membros é cheia de histórias sobre crianças da noite assassinas, que traíam e canibalizavam seus próprios senhores, e é por essa razão, mais do que qualquer outra, que os Membros anciões nutrem tanta desconfiança pelos neófitos. Na verdade, a própria Jyhad pode muito bem ter suas raízes nessa luta eterna e. selvagem pelo poder absoluto.

Cometendo Diablere

Um vampiro que pretende cometer diablerie deve sugar todo o sangue de sua vítima vampírica. Depois, ele deve continuar sugando, pois (de acordo com as lendas da Família) a própria alma é arrancada do corpo da vítima e incorporada ao diablerista. O esforço envolvido na diablerie é monumental, pois a alma vampírica é gananciosa e apega-se ao morto-vivo com tenacidade, na esperança de regenerar seu corpo e erguer-se novamente.

Depois que todo o sangue tiver sido retirado do corpo de um vampiro, começa a verdadeira batalha. O jogador do personagem diablerista faz um teste prolongado de Força (dificuldade 9). Cada sucesso inflige dano de um nível de vitalidade automaticamente (a vítima não pode tentar absorver o dano, que é do tipo agravado). Quando todos os níveis de vitalidade da vítima tiverem sido sugados, a essência da vítima passa para o atacante e o corpo vazio começa a deteriorar-se rapidamente.

Enquanto está cometendo diablerie, um vampiro fica bastante vulnerável a ataques. Ele tem de estar com toda sua concentração voltada para a luta de extrair a essência da vítima e qualquer interrupção destrói a chance de capturar aquele espírito. Todos os testes de ataques feitos contra um vampiro que esteja tentando uma diablerie são feitos contra uma dificuldade igual a 2.

As Recompensas da Diablerie

Depois de completar o ato com sucesso, o diablerista é tomado pela euforia e é necessário fazer um Teste de Autocontrole (dificuldade 10 menos a Humanidade do personagem) para evitar o frenesi. A sensação é semelhante a um orgasmo, só que muito mais intenso; e é tão poderosa que alguns Membros são viciados nela. Todos os outros Membros temem esses vampiros, conhecidos como "degenerados" ou "devassos", pois seu vício pelos prazeres do Amaranto os torna uma ameaça para todos. Mesmo os vampiros que são fracos demais paraproporcionar qualquer acréscimo de poder são devorados pelo simples prazer do ato.

O verdadeiro lucro da diablerie torna-se evidente se o diablerista alimenta-se da vitae de um vampiro de geração mais baixa (p. ex., se um vampiro de 9a geração cometer diablerie em um vampiro de 7a geração). O diablerista rouba, literalmente, o poder e a potência do próprio sangue da vítima e, com isso, reduz a sua própria geração em um, permanentemente, o que o conduz para mais perto dos poderes míticos de Caim. Todos os benefícios da geração mais baixa — uma reserva de sangue maior e mais potente, a habilidade de Dominar mais Membros e, em alguns casos, a habilidade de aumentar suas Características para níveis acima de 5 — são outorgados ao vampiro.

Se a vítima fosse dona de um poder muito maior (cinco ou mais níveis de geração) do que o do diablerista, o Narrador pode determinar que o predador reduz sua geração em mais de um grau. Isso é possível principalmente no caso da vítima ser um Antigo (+ de 2000 anos de existência). Não faria sentido, porém, que um neófito de 12a geração que bebeu o sangue de um Membro de 3000 anos de idade pertencente à Quinta Geração avançasse três graus ou mais. Em última análise, esta é uma decisão que está nas mãos do Narrador.

Além disso, beber a vitae de vampiros mais antigos pode induzir a um aumento temporário nos níveis das Disciplinas do diablerista (em um, dois ou mais pontos), já que o sangue mais potente aumenta as artes místicas do predador. Se um vampiro mais velho pertencia a uma geração muito anterior à do assassino, os efeitos chegam a parecer miraculosos, mesmo sendo de curta duração. Esses poderes ampliados duram por uma única cena, a menos que o Narrador decida por algo diferente.

Para cometer diablerie, o diablerista precisa tomar o sangue diretamente da vítima e deve fazê-lo de imediato; o sangue não pode ser armazenado e usado posteriormente. Mais do que isso, somente um diablerista pode cometer o ato sobre uma determinada vítima; não importa quão potente seja o sangue da vítima, os efeitos da redução da geração efetiva não podem ser compartilhados por um bando de neófitos que a cercam como tubarões famintos. Correm rumores de que os clãs Tremere e Assamita desenvolveram métodos místicos de contornar uma ou ambas as proibições.

Os Perigos da Diablerie

Cometer diablerie é considerado o crime perfeito por muitos neófitos sedentos de poder. Não resta nenhum corpo depois que a coisa está feita, já que a maioria dos vampiros com mais de uma década de existência transformam-se num monte de carniça irreconhecível. Sem nenhuma evidência física, fica difícil, até mesmo para o príncipe mais despótico, fazer uma acusação aberta de assassinato. Mas aqueles que cometem essa atrocidade logo aprendem que os diableristas carregam a evidência do seu crime em suas próprias almas. Os vampiros portadores da Disciplina Auspícios são capazes de identificar um diablerista por meio da Percepção da Aura. As energias roubadas da vítima misturam-se às energias do diablerista, deixando grandes marcas negras ao longo da aura do assassino. Estas marcas ficam tão visíveis como manchas de óleo sobre a superfície de uma lagoa cristalina, encobrindo as cores mais suaves da aura própria do vampiro e denunciando o crime acima de qualquer dúvida.

Nem todos os vampiros têm conhecimento sobre a diablerie ou sobre as marcas que ela deixa. Muitos dos Membros mais jovens apenas estranham aquela curiosa descoloração na aura do vampiro. Contudo, a maioria dos vampiros mais velhos sabe o que aquelas manchas significam, e tanto podem exigir a punição imediata do diablerista, como podem guardar a informação para usá-la mais tarde para chantageá-lo.

Essas marcas permanecem em evidência durante um número de anos igual à diferença entre a geração da vítima e a geração original do diablerista (no mínimo um ano, mesmo se a vítima era de uma geração mais alta). Por exemplo, se um vampiro de 12a geração alimentar-se de um de 9a geração (tornando-se de 11a geração no processo), a evidência permanece em sua aura durante três anos. Além disso, os praticantes da Taumaturgia podem usar a Linha do Sangue para detectar o pecado do diablerista, mesmo séculos após o crime ter sido cometido. Por esse motivo, e muitos outros, os adeptos do Amaranto temem os Tremere.

Mesmo aqueles que não têm percepções especiais sentem que há uma espécie de "nódoa" no diablerista. Durante um mês para cada geração removida da vítima, um diablerista emite uma "vibração" que deixa os Membros mais sensíveis desorientados. Os Membros em questão podem não saber o que o diablerista fez, mas eles se sentirão desconfortáveis em sua presença. Um jogador cujo personagem Vampiro entre em contato com um diablerista precisa fazer um "teste de Percepção (dificuldade igual a 12 menos o nível de Humanidade do vampiro sensível — os vampiros com nível maior de Humanidade são os mais cônscios desse tipo de coisas) para perceber que "há algo errado" sobre o diablerista. Os seguidores de Trilhas alternativas (veja o Apêndice) não costumam perceber essa sensação estranha, pois eles não estão mais sintonizados às suas emoções da mesma maneira. O Narrador tem a palavra final nestes assuntos.

Alguns rumores falam de diableristas que demonstram certos maneirismos de suas últimas vítimas, sobretudo se as vítimas eram donas de uma grande fortitude psíquica (Força de Vontade 10) e se o seu sangue era muito mais forte do que o de seus assassinos. Se isto for verdade, e a alma de um morto-vivo particularmente poderoso puder manifestar-se no corpo de seu algoz, as implicações são assustadoras, principalmente à luz da Jyhad.

Tal é o horror da diablerie que, de acordo com a maioria dos anciões, nem mesmo uma caçada de sangue se compara à sua prática. Os caçadores têm de beber o sangue da vítima até a última gota, mas não devem continuar sugando depois de ter drenado todo o sangue da vítima. Na verdade, por um decreto do Círculo Interno, somente os senhores têm permissão para diablerizar suas crias e, mesmo assim, somente durante uma caçada de sangue. Na prática, muitos Membros mais jovens aproveitam a confusão das caçadas de sangue para matar alguns de seus semelhantes, e os príncipes costumam fazer vista grossa se o crime tiver sido hediondo.

Ultimamente, para os vampiros da Camarilla e outros que aderem ao caminho da Humanidade, existe a perda de Humanidade a ser levada em conta. A diablerie é pior do que um assassinato: o Amaranto absorve, literalmente, a alma da vítima, destruindo qualquer chance que ela tivesse de encontrar paz na outra vida. Este crime hediondo retira no mínimo um ponto do total de Humanidade do personagem. Além disso, no caso de ataques extremamente cruéis, o Narrador pode exigir um teste de Consciência (dificuldade 8). O fracasso significa a perda de mais um ponto de Humanidade, enquanto uma falha crítica pode significar uma perda ainda maior.

Doenças

Existem algumas vantagens em ser um cadáver ambulante. Uma das maiores é a imunidade natural à maioria das doenças. AIDS, SARS, câncer, sífilis e outros males significam muito pouco, ou nada, para os mortos-vivos.

Entretanto, imunidade às doenças não significa que os vampiros possam simplesmente ignorá-las. Qualquer enfermidade transmissível pelo sangue representa um problema potencial para os vampiros, porque eles podem tornar-se portadores da doença e transmiti-la de vítima em vítima. Aliás, vários Membros do Haiti e dos EUA tornaram-se portadores do vírus HIV. Bebendo de alguém que já estava infectado com o HIV e em seguida se alimentando de outras vítimas, esses vampiros ajudaram a disseminar uma epidemia já fora de controle.

Em alguns feudos, qualquer vampiro portador de HIV que seja encontrado é imediatamente trancafiado, pelo bem do rebanho. Houve alguns casos raros em que esses portadores foram submetidos à Morte Final por disseminarem a doença. Esses cães pestilentos são severamente desaprovados pela Camarilla, pois não apenas a doença ameaça a população humana, como as vítimas podem vi r a falar de seu contato com vampiros, o que coloca a Máscara em grande perigo.

Os vampiros com o Conhecimento Medicina são às vezes recrutados pela primigênie das grandes cidades para cont rolar a disseminação da doença pelo Beijo. Na última década, esses vampiros foram convidados a proferir palestras em conclaves, alertando tanto os neófitos quanto os anciões para os sinais visíveis de abuso de drogas e sintomas físicos evidentes que os vampiros deveriam tentar evitar. Até mesmo os vampiros do Sabá, que pouco se importam com o rebanho, começaram a preparar uma regulamentação referente aos portadores de doenças.

Um teste de Inteligência+Medicina (dificuldade 7) permitirá que os personagens detectem a presença de HIV, hepatite ou outras doenças relacionadas ao sangue. Se o teste fracassar, o vampiro não percebe os sintomas e expõe-se à doença (teste de Vigor, dificuldade 6, para evitar). Uma falha crítica indica que o personagem alimenta-se superficialmente e torna-se um portador da doença automaticamente.

As histórias dos Membros falam de certas pragas que são potentes o suficiente para afetar os vampiros. Pouquíssimos vampiros têm algum conhecimento sobre tais enfermidades, e aqueles que o têm são recompensados expressivamente. A despeito dos poderes formidáveis de que desfrutam, os Membros são muito mal preparados para lidar com as doenças eventuais que podem prejudicá-los.

Eletrocução

Os vampiros não são nem de perto tão suscetíveis à eletricidade quanto os mortais. Apesar disso, às vezes a eletrocução pode ser um perigo. A intensidade da corrente elétrica determina a quantidade de dano letal que um personagem sofre pela eletrocução. Ele sofrerá os efeitos do dano relacionados a seguir, durante cada turno que permanecer em contato com a fonte, até que ele seja interrompido (teste de Força para desligar-se — dificuldade 5 para os vampiros e 9 para os mortais). Os vampiros podem tentar absorver esse dano normalmente — mas se o teste de absorção resultar numa falha crítica, o dano é considerado agravado, já que a corrente sanguínea e o cérebro do vampiro fritam.

O dano devido à eletricidade é de efeito letal, e as armaduras não protegem contra ele (dependendo das defesas

Níveis de Vitalidade/Turno	Fonte Elétrica
Um	Pequena; tomada de parede
Dois	Grande; cerca eletrificada
Três	Grave; bateria de veículo, disjuntores
Quatro	Fatal; linha principal de alimentação, trilhos de metro

da vítima, das circunstâncias e da decisão do Narrador).

Se um personagem mortal for submetido a quantidades significativas de dano elétrico (que o reduzam a Incapacitado), ele ficará sujeito a um dano permanente, que poderá ser: perda de coordenação motora (Atributos Físicos reduzidos), perda de memória permanente, dano cerebral (Atributos Mentais reduzidos), ou desfiguramento (Aparên-cia reduzida). Os detalhes ficam por conta do Narrador.

Fé

Segundo as lendas dos Membros, a Maldição de Caim fez com que todos os vampiros se tornassem párias aos olhos de Deus, para sempre. Isto pode ou não ser verdade, mas o fato é que os símbolos ou as pessoas de grande fé religiosa são capazes de criar um certo desconforto, ou até mesmo causar dano aos Amaldiçoados.

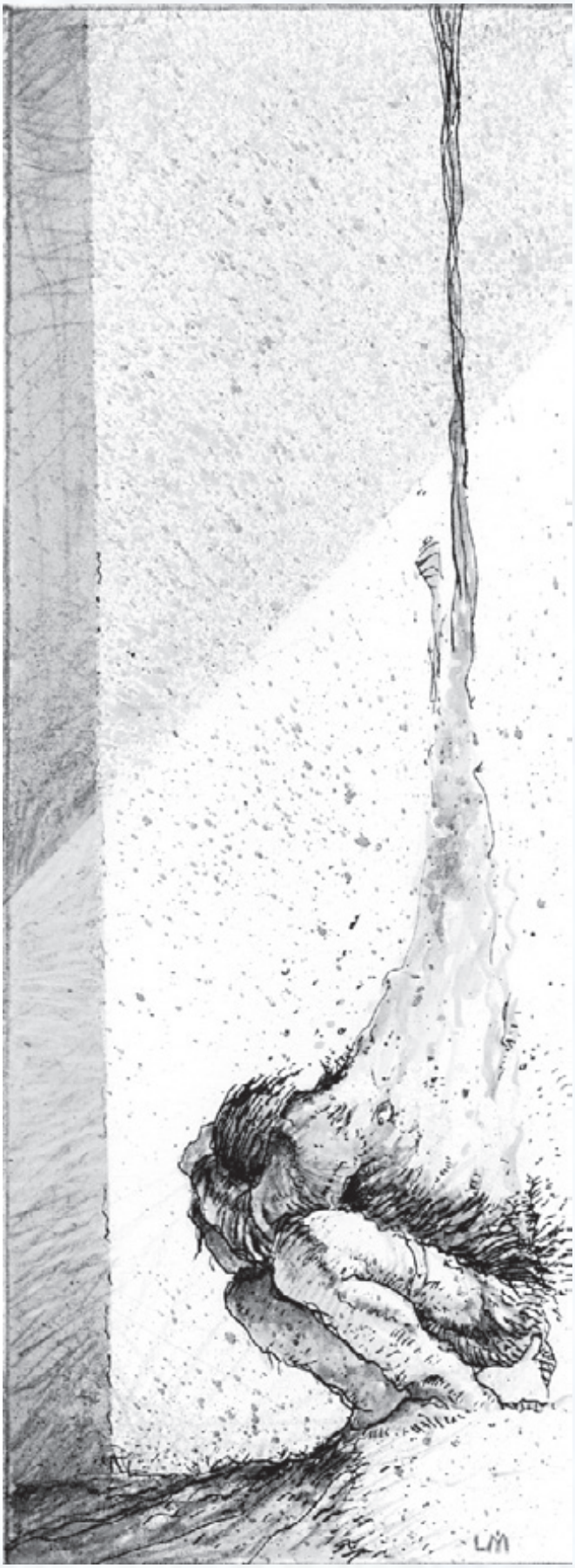
A maioria dos mortais, mesmo aqueles tidos como devotos, não têm capacidade para afetar os Membros unicamente pela sua fé. Contudo, alguns mortais, — aqueles que têm a Característica Fé Verdadeira, — são capazes de usar a sua devoção como uma defesa ou arma contra os vampiros. Veja p. 372 para mais informações.

Quedas

Até mesmo os vampiros podem sofrer danos sérios devido a quedas de grandes alturas. O Narrador lança um dado de dano de contusão, para cada 10 pés ou 3 metros (frações arredondadas para baixo) de queda que o personagem sofre, antes de atingir algo sólido.

O dano da queda pode ser absorvido normalmente. Cair sobre objetos pontiagudos pode mudar o tipo de dano de contusão para letal, a critério do Narrador.

Se seu personagem despencar de uma altura de 100 pés ou 30 metros ou mais, ele atingirá a velocidade máxima. O efeito do dano alcança um máximo de 10 dados neste ponto, e é considerado como dano letal. Além disso, qualquer armadura que seu personagem esteja usando durante uma queda em velocidade máxima só protege a metade do seu nível (arredondada para baixo), já que ela não foi projetada para este tipo de situação.



Fogo e Queimaduras

Os vampiros temem o fogo porque ele é uma das poucas coisas capazes de pôr fim à sua existência imortal. O dano por fogo é do tipo agravado e ignora as armaduras; só se pode tentar absorvê-lo com a Fortitude. A intensidade do fogo determina os níveis de dano agravado que um personagem aguenta por turno, enquanto a intensidade do calor gerado determina a dificuldade dos testes de absorção com a Fortitude. Um personagem sofre o efeito total do dano a cada turno em que estiver em contato com as chamas; ele precisa abandonar o local e/ou apagar quaisquer focos de fogo que estejam sobre ele para parar de receber o dano. Todo dano infligido por fogo é automaticamente bem sucedido, a menos que seja absorvido (isto é, um personagem encurralado numa fogueira sofre *automaticamente* a perda de dois níveis de vitalidade devido ao dano por fogo por turno, e não dois dados de dano).

Dificuldade de Absorsão	Calor do Fogo
3	Calor de uma vela (queimaduras de 1° grau)
5	Calor de uma tocha (queimaduras de 2° grau)
7	Calor de um bico de Bunsen (queimaduras de 3° grau)
8	Calor de fogo elétrico
9	Calor de fogo elétrico
10	Metal fundido

Nível de Vitalidade/Turno	Tamanho do Fogo
Um	Tocha; uma parte do corpo é exposta às chamas
Dois	Fogueira; metade do corpo é exposta às chamas
Três	Incêndio Infernal; o corpo inteiro é engolfado pelas chamas

Se o seu personagem cair para o nível Espancado, ele fica temporariamente marcado com cicatrizes pelas chamas (reduza a Aparência em um ponto até que seus ferimentos se recuperem até o nível Escoriado). Se ele ficar reduzido a Aleijado ou Incapacitado pelo fogo, as queimaduras cobrirão a maior parte de seu corpo, reduzindo a Aparência em dois pontos.

Frenesi e Rötschreck

Disfarçada sob os falsos ares de civilidade da Camarilla e a pretensa camaradagem entre os membros do Sabá, esconde-se uma verdade. Os vampiros são monstros, possuídos por uma Besta interior . Embora eles, assim como humanos, tenham uma certa capacidade de controlar seus instintos mais baixos, às vezes eles falham. Quando isso acontece, a Fome e a Besta tornam-se incontroláveis e ninguém está a salvo de seus excessos. Os vampiros mais velhos referem-se aos acessos de selvageria decorrente disso como "sucumbir à Besta Interior". Os mais jovens chamam essas explosões simplesmente de *frenesis*.

A Natureza da Besta

Durante um frenesi, um personagem rende-se, literalmente — e em geral, involuntariamente — aos instintos mais baixos da natureza vampírica. O personagem é consumido pela fúria ou pela fome, e não é capaz de — ou reluta em — considerar os efeitos de suas ações. Amigos, inimigos, amantes, ética: nada disso importa para um vampiro em frenesi. Se o vampiro que está em frenesi estiver com fome, ele irá alimentar-se de quem estiver por perto, sem se preocupar com o bem estar da fonte. Se o vampiro estiver zangado, ele fará de tudo ao seu alcance para destruir o objeto de sua ira. Um vampiro tomado de pavor cometerá todo o tipo de atrocidades para afastar-se da fonte de seu terror, não obstante as consequências. O personagem sucumbe completamente aos aspectos básicos de sua natureza, desviando-se por inteiro do Comportamento que ele assume com mais frequência diante dos que o cercam. Em resumo, torna-se a própria Besta.

Entre a Camarilla, sucumbir ao frenesi é considerado uma fraqueza, uma humilhante perda de controle. Os vampiros que entram em frenesi com frequência, e sobretudo em público, correm o risco de serem rejeitados socialmente, ou coisa pior. Embora muitos dos Membros da Camarilla sejam seres completamente monstruosos, as leis da Máscara, e da mera civilidade obrigam-nos a manter a Besta sob controle; aqueles que não conseguem fazê-lo não são vampiros, mas animais que devem ser destruídos pelo bem de todos. Entre o Sabá, o frenesi é encarado como um impulso natural, igual às necessidades dos seres humanos por sexo e alimento. Os vampiros do Sabá ridicularizam a atitude da Camarilla quanto ao frenesi, dizendo que esse é o comportamento de tolos sem força de vontade, incapazes de aceitar sua própria natureza predatória. Assim, os Membros do Sabá não procuram evitar o frenesi, mas controlá-lo e usá-lo para seus próprios interesses.

Muitas coisas podem induzir um frenesi, mas os motivos mais comuns são a fome e a ira. É perigoso repudiar um morto-vivo, ou humilhá-lo. Por essa razão, os vampiros da Camarilla costumam disfarçar descortesias e ameaças em emaranhados de conversas de duplo sentido e sutilezas, de modo a evitar a ocorrência de um acesso em meio a um Elísio ou um conclave. Em última análise, o Narrador pode exigir que um vampiro faça um teste de frenesi em qualquer momento que ele julgue que aquele personagem teria motivos para perder o controle.

O frenesi proporciona diversos benefícios temporários. Um vampiro em frenesi ignora por completo todas as penalidades devidas e ferimentos impostas às suas paradas de dados enquanto esse estado durar. Assim que o frenesi passa, a dor volta e os efeitos dos ferimentos aparecem. Todas as dificuldades para Dominar um personagem frenético são aumentadas em dois, e as dificuldades para resistir aos efeitos da Dominação são reduzidas em dois. O personagem nunca precisa de um teste de Força de Vontade para realizar um feito, porque a fúria que alimenta as ações do vampiro funciona tanto como catalisadora de um estado mental intensificado, quanto como uma barreira contra intromissões indesejadas. Além disso, os personagens frenéticos ficam imunes aos efeitos devastadores do Rötschreck.

Sistemas

As regras para se lidar com um frenesi são deliberadamente vagas e o Narrador deve ficar à vontade para fazer quaisquer modificações que julgar necessárias à sua crônica.

Em alguns casos, o Membro pode conseguir superar o ímpeto do frenesi. Um vampiro que esteja à beira de um frenesi precisa fazer um teste de Autocontrole contra uma dificuldade variável. Em geral a dificuldade vai de 6 a 8, mas se ele estiver tentando superar o ímpeto de cometer um ato escandalosamente maligno, o jogador poderá fazer o teste contra uma dificuldade de 9 menos a Consciência. O personagem precisa obter cinco sucessos para superar completamente os desejos violentos, mas mesmo um único sucesso já é capaz de interromper o frenesi temporariamente. Para cada sucesso abaixo de cinco, o personagem é capaz de resistir ao frenesi por um turno. Quando esse prazo expira, o personagem pode voltar a tentar obter sucessos extras e, com isso, continuar a resistir ao ímpeto. Assim que obtiver os cinco sucessos, seja num período curto ou longo, o vampiro consegue resistir aos ímpetos da Besta.

O fracasso significa que o personagem entra em descontrole emocional e faz tudo o que quiser, sem se preocupar com as consequências futuras. Sofrer uma falha crítica no teste de Autocontrole significa que o personagem ficará em estado de frenesi até que o Narrador resolva que ele sai e (a critério do Narrador) ele poderá ganhar uma perturbação relativa ao frenesi.

A lista a seguir mostra os estímulos mais comuns que são capazes de incitar um frenesi, e as dificuldades típicas dos testes para o personagem resistir. Lembre-se que se o frenesi tiver potencial para fazer com que o vampiro cometa uma atrocidade (como, por exemplo, matar uma criança ou outro ser inocente), o Narrador pode determinar que a dificuldade seja de 9 menos a Consciência. e muitos outros, os adeptos do Amaranto temem os Tremere.

Provocação	Dificuldade
Cheiro de sangue (quando faminto)	3 (ou mais, em casos extremos)
Visão de sangue (quando faminto)	4 (ou mais, em casos extremos)
Ser maltratado	4
Vida ameaçada	4
Humilhado	4
Provocação física	6
Gosto de sangue (quando faminto)	6 (ou mais, em casos extremos)
Ente querido ameaçado	7
Humilhação ofensiva	8

Nota: O Narrador tem a palavra final quanto ao que pode ou não provocar um frenesi. Em alguns casos, o Narrador pode ignorar completamente o que os jogadores acham que poderia levar seus personagens a um estado de fúria e, ao invés disso, fazer com que um evento de menor importância os leve ao frenesi. Em geral, faz-se isso nas situações em que o Narrador sente que um frenesi pode acrescentar alguma coisa à personalidade de um personagem, ou realçar os acontecimentos de uma história.

Interpretando o Frenesi

Os personagens que estão em frenesi não são donos de si — ou, melhor, revelam mais de si próprios do que fariam normalmente. Eles farão qualquer coisa para saciar sua fome ou destruir a fonte do frenesi, chegando mesmo a atacar os outros personagens dos jogadores. Os personagens frenéticos em geral atacam primeiro os seus inimigos, mas se não houver nenhum nas proximidades, os amigos servirão perfeitamente para suprir seus instintos básicos. Mesmo familiares e entes queridos poderão cair vítimas de vampiros em frenesi. O personagem poderá sentir remorsos e uma culpa imensa mais tarde, mas enquanto estiver em frenesi, nada mais conta além da satisfação imediata dos desejos de seu personagem. Com frequência, isso acaba levando a testes subsequentes de degeneração (p. 330). Portanto, frenesis repetidos podem ser muito prejudiciais para a Humanidade ou Trilha de um vampiro.

Alguns jogadores podem se sentir relutantes em interpretar um frenesi, mas essa é a natureza dos vampiros. Deve-se incentivar os jogadores a retratarem o frenesi adequadamente. Se eles não conseguirem fazê-lo, o Narrador deve se sentir à vontade para assumir o controle sobre o personagem, interpretando-o da maneira que julgar conveniente até que o frenesi termine. Um jogador cujo personagem está tomado pelo frenesi pode optar por gastar um ponto de Força de Vontade, o que lhe permitirá controlar uma ação do seu personagem durante um turno. Desta maneira, um vampiro pode conceder à sua vítima em potencial uma oportunidade para escapar, ou a um mortal hostil a chance de balbuciar um pedido de desculpas. Este momento de Autocontrole dura somente por um turno, talvez dois; ele não acaba com o frenesi, apenas permite que o personagem o controle um pouco. Como Narrador, se um personagem frenético cometer uma ação que você julgue inadequada, você pode permitir a ação, mas determine que o personagem acabou de perder um ponto de Força de Vontade para realizá-lo.

O Narrador decide por quanto tempo o frenesi dura, mas geralmente uma cena é mais do que suficiente. Se o personagem for deixado inconsciente, ou se ficar preso, isolado por um longo período, as chances são de que ele acabará recuperando o controle sobre si mesmo.

Rötschreck: O Medo Vermelho

Embora poucas coisas sejam capazes de matar um vampiro — e apesar de muitos dos Amaldiçoados dizerem abominar sua imortalidade — certas fontes de ferimentos são temidas por todos eles. A luz do sol e o fogo podem despertar um sentimento de pânico de "fugir-ou-lutar". Enquanto estiver sob o domínio desse Rötschreck, um vampiro foge desesperadamente em pânico da fonte de seu medo, investindo cegamente contra qualquer coisa que se interponha em seu caminho, independentemente de elos pessoais ou afiliações. Sob vários aspectos, o Rötschreck é igual a qualquer frenesi; a Besta, que às vezes assume o controle em momentos de fúria, também o faz em momento de pavor.

Os estímulos relativamente inócuos, ou aqueles que estiverem diretamente sob o controle de seu personagem, dificilmente causam um Rötschreck. Por exemplo, um personagem que veja um cigarro aceso em uma boate, ou uma lareira na casa de um aliado, pode ficar pouco à vontade, mas é pouco provável que sucumba ao Medo Vermelho. Porém, se aquele cigarro for apontado ameaçadoramente em sua direção, ou se as chamas da lareira se avivarem subitamente...

Para que um vampiro tente evitar o Rötschreck, ele tem de fazer um teste de Coragem. Como no caso do frenesi, ele pode tentar acumular cinco sucessos para ignorar a Besta totalmente, embora uma quantidade menor de sucessos o capacitem a superar "o seu medo durante um período de tempo maior ou menor. O fracasso significa que o vampiro foge enlouquecido do perigo, correndo em linha reta e destruindo qualquer coisa ou pessoa que se interponha em seu caminho. Qualquer tentativa para conter um vampiro que esteja sofrendo do Medo Vermelho resulta num ataque imediato, como se o personagem estivesse em frenesi. Pode-se gastar um ponto de Força de Vontade para manter o controle por um turno.

Um personagem que seja vítima de uma falha crítica num teste de Coragem, entra em frenesi imediatamente e permanece nesse estado até que o Narrador decida encerrá-lo.

Provocação	Dificuldade
Acender um cigarro	3
Ver uma tocha acesa	5
Fogueira	6
Luz solar obscurecida	7
Ser queimado	7
Luz solar direta	8
Preso num prédio em chamas	9

Golconda e outros meios de Salvação

Para a maioria dos Membros, ser um vampiro significa ser Amaldiçoado para todo o sempre. Muitas lendas falam do vampirismo como uma maldição atribuída não somente a Caim, mas ao próprio Demônio. Tornar-se um vampiro significa ser desprezado para sempre por Deus e pelos homens e, com isso, uma não-vida de horror conduz à eternidade no Inferno. Mesmo aqueles vampiros que escarnecem dessa "superstição" encaram, todavia, um inferno secular de algum tipo em suas Bestas, suas Fomes e no simples tédio que se desenvolve no decorrer dos séculos de sua existência.

Não é nenhuma surpresa, portanto, que alguns Membros falem de um estado de existência no qual seriam capazes de transcender sua fome e fúria eternas. Diz-se que os vampiros que atingem esse estado, chamado de Golconda, dominaram a sua Besta interior a tal ponto que ela não exerce mais controle sobre os seus atos. Embora continuem atados à necessidade por sangue, os vampiros em Golconda precisam de muito menos do que seus parentes mais vorazes. Mais do que isso, eles têm a capacidade de sufocar os ímpetos da Besta a tal ponto que jamais precisam temer perder o controle. Eles já não são mais Membros, em sua acepção total, mas constituem uma espécie de criatura.completamente diferente, mais elevada.

Segundo as histórias, a Golconda é privilégio de poucos entre os mortos-vivos, e esses já não fazem parte da Jyhad ou da sociedade de seus semelhantes. Eles habitam lugares ermos, em companhia das feras da mata e dos pássaros do céu. Até os lobisomens deixam os mestres da Golconda sossegados, pois eles não são Amaldiçoados e sim Abençoados. Os vampiros em estado de Golconda às vezes

visitam a grande sociedade dos mortos-vivos, em busca de discípulos a quem possam guiar nos caminhos da Golconda — mas, só o fazem em segredo, pois a Jyhad se aborrece com eles, que não querem ter mais nada a ver com isso. Algumas histórias dizem que um dos Antediluvianos encontrou o caminho para a Golconda e que este ser pretende tanto levar outros Amaldiçoados para o total estado da graça da Golconda, como frustar os planos de seus rivais. Na verdade, ninguém tem certeza — e se tiver, não o dirá.

Dentro da Camarilla, a Golconda é encarada como uma fábula agradável, mas, no mínimo, excêntrica — uma alegoria para incentivar a manutenção da Humanidade, nada mais. Diz-se que alguns entre os Inconnu conhecem os segredos da Golconda, e que eles auxiliam ativamente a sua obtenção — mas, no que se refere a esses reclusos, boatos é que não faltam, também. Os Sabá, em contrapartida, escarnece da Golconda e daqueles que a buscam, considerando-os não merecedores da condição vampírica. Os lobos, dizem eles, não deveriam tentar imitar as ovelhas.

Os Narradores têm total liberdade para incluir a Golconda em suas crônicas, e os jogadores poderão persegui-la, se quiserem. Alcançar a Golconda, entretanto, não é algo que possa ser simulado com tabelas e pontos de experiência. Ela é tão efêmera e ao mesmo tempo tão poderosa quanto o amor ou a auto-aceitação e a sua obtenção deveria ser o objetivo de uma crônica inteira. Em geral, os personagens só ficam sabendo sobre a Golconda após passarem algum tempo entre os mortos-vivos, pois o que se sabe sobre ela só é divulgado por meio de charadas sussurradas entre aqueles que a procuram. Muitos vampiros nunca ouviram falar sobre a Golconda.

A busca da Golconda abrange não somente a procura por conhecimentos cifrados, mas também a procura pela verdade no próprio ser do vampiro. Uma coisa é certa — os vampiros que desejam atingir a Golconda devem ser capazes de sentir remorso e demonstrá-lo. Quanto maiores forem os pecados de um vampiro, maior a penitência necessária. Os vampiros que desejam entrar em Golconda devem procurar as famílias de suas vítimas e repará-las de algum modo, devem proteger os mais fracos e tentar tornar o Mundo das Trevas um lugar melhor. Isso envolve, inevitavelmente a manutenção da própria Humanidade e o gasto de Força de Vontade para fazer boas ações (e evitar os atos hediondos) sempre que possível.

Como já mencionamos, atingir a Golconda só deveria ser possível no final de uma crônica longa (meses, ou anos, em tempo real) e árdua. Durante essa crônica, os personagens devem atender a determinados critérios. Eles precisam atingir níveis de Humanidade de 7 ou mais e níveis de Consciência de 4 ou mais e devem manter esses níveis por períodos prolongados. Eles sempre devem procurar sobrepujar os piores efeitos do frenesi, lutando contra os ímpetos e gastando pontos de Força de Vontade se necessário, para evitar cometer atrocidades. Mais do que isso, eles precisam demonstrar, no decorrer de dúzias de histórias, um comportamento penitente, abstinente e honrado. O uso do poder, a alimentação indiscriminada e os jogos da Jyhad devem ser evitados pelos vampiros que buscam o caminho da redenção.

Tipicamente, por volta da metade da crônica, os personagens da Golconda viajam em busca de um mentor, conhecido por saber os segredos da Golconda. Ao encontrar esse mentor, os vampiros precisam provar ser merecedores, enfrentando desafios e respondendo a charadas. Essas tarefas costumam conduzir os aventureiros por um sem número de grandes perigos tanto para seus corpos, quanto para suas almas.

O ponto culminante da crônica vem quando um vampiro merecedor passa por um ritual chamado o Suspiro. Ás vezes o vampiro é abordado por outros que já atingiram a Golconda, que o conduzem no teste; outras vezes, o mentor conduz o Suspiro; e, outras vezes ainda, o vampiro viaja para as regiões agrestes e passa sozinho pelo Suspiro. Os efeitos exatos do ritual são desconhecidos (e estão nas mãos do Narrador), exceto que sabe-se que ele envolve uma perigosa jornada no mundo dos sonhos e, finalmente, na própria alma do vampiro. Esta é uma tarefa extremamente difícil e muitos vampiros falham em superá-la com a sua não-vida ou a sua sanidade intactas. Há ainda aqueles que voltam do Suspiro sem sofrer nada, mas tendo falhado para sempre em ganhar a Golconda. Não há uma Segunda chance, por isso talvez o quinhão desses últimos seja o mais amargo de todos.

Se um vampiro conseguir atingir esse estado legendário, os efeitos são verdadeiramente miraculosos. O principal entre eles é a imunidade total ao frenesi e ao Rötschreck. O vampiro nunca mais cometerá um ato maligno sob a influência da Besta (embora o jogador possa optar por pecar, os dados nunca mais forçarão o personagem a fazer o mal). Embora um vampiro em Golconda precise beber vitae, ele nunca mais precisa temer tirar demais de uma vítima inadvertidamente.

Assim, também, o personagem já não precisa beber sangue com tanta frequência. Ele passa a perder um ponto de sangue por semana, ao invés de um ponto por noite. O personagem continua precisando gastar sangue normalmente para ativar Disciplinas, curar ferimentos etc.

Mais do que isso, um vampiro em Golconda transcende parcialmente a Maldição que une o seu próprio Sangue à fonte de Caim. Ao fazê-lo, ele pode aumentar qualquer uma das suas Características até o nível de 10, independente da geração. A sua reserva de sangue, porém, continua a mesma.

Um vampiro em Golconda deve manter padrões rígidos de pureza física e mental. Se o seu nível de Humanidade vier a ficar abaixo de 7, ou o seu nível de Consciência abaixo de 4, ele perderá todos os benefícios da Golconda, inclusive o aumento nas suas Características.

Tornando-se Mortal

Além das histórias sobre a Golconda, algumas lendas da Família falam de vampiros que se livram da Maldição de Caim e tornaram-se mortais novamente. Nenhum vampiro parece conhecer algum de seus semelhantes que tenha feito tal coisa; todas essas histórias talam do "amante do aliado do meu senhor", ou do "neófito de algum príncipe distante" ou algum outro indivíduo indefinido. Os catalizadores que estão por trás de uma mudança dessas podem variar desde o assassinato do seu próprio senhor, ao encontro do amor verdadeiro passando pelo ato de sacrificar-se abnegadamente por outra pessoa (e tornando-se mortal, ao ser sacrificado). A maioria dos Membros, cínicos e entediados como são, zombam, dessas histórias — os atos de amor verdadeiro ou de sacrifício abnegado são mesmo muito raros no mundo dos Amaldiçoados. Em última análise, a verdade sobre essas lendas é uma decisão do Narrador.

Venenos e Drogas

Sendo mortos-vivos, os vampiros temem muito pouco os venenos convencionais. Entretanto, eles podem sucumbir a venenos ou drogas contidos na corrente sanguínea de suas vítimas. Na verdade, certos vampiros conhecidos como "viciados" ou "doidões", procuram deliberadamente por vítimas que estejam sob a influência do álcool ou drogas, para que possam compartilhar do efeito entorpecente.

Obviamente, num livro desse tamanho é impossível apresentarmos os efeitos de todas as drogas e venenos existentes. A seguir, encontram-se alguns exemplos do que pode acontecer a um vampiro que se alimente do sangue de uma vítima drogada ou envenenada. Um vampiro de pouca Força de Vontade (4 ou menos) e/ou com uma Natureza apropriada (Bom Vivant, Infantil) corre o risco de ficar viciado numa determinada substância, embora isso seja pouco provável. Em geral, os efeitos das drogas nos vampiros são muito menos intensos do que nos humanos cujas correntes sanguíneas estão contaminadas.

• **Álcool:** O vampiro subtrai um das paradas de dados de Destreza e Inteligência para cada dois goles do sangue da vítima contaminada com álcool. Este efeito se desfaz à razão de um dado por hora, à medida que o álcool é purgado da corrente sanguínea.

• **Cocaína/crack/speed:** Os vampiros que têm a Disciplina Rapidez ganham um nível extra na Disciplina durante 10 menos o Vigor minutos após a ingestão. As dificuldades para resistir ao frenesi aumentam em um ponto.

• **Alucinógenos:** Todas as paradas de dados do vampiro ficam reduzidas de um a três dados (incapacidade de concentração). Ele sofre efeitos similares aos provocados pelo poder de Demência de Nível Dois, Assombrar a Alma. Dependendo da natureza exata da "viagem", ele pode ganhar dados extras em uma Habilidade em particular, ou até ver sua Disciplina Auspícios aumentada em um ponto ou mais. Os efeitos duram por 8 menos o Vigor horas.

• **Heroína/morfina/barbitúricos:** O vampiro subtrai dois dados das paradas de dados de Destreza e de todas as Habilidades por 10 menos o Vigor minutos, e experimenta uma sensação de sonhar acordado durante 12 menos o Vigor horas. As dificuldades dos testes de frenesi são reduzidas em um ponto.

• **Maconha:** O vampiro, fica com a percepção de tempo ligeiramente alterada, e sofre a redução de um dado nas paradas de dados de Percepção. As dificuldades nos testes de frenesi ficam reduzidas em um ponto, devido ao efeito calmante da droga. Os efeitos duram cerca de uma hora.

• **Veneno:** O vampiro subtrai um de todas as suas paradas de dados e sofre de um a três níveis de dano normal por cena, ou até por turno, dependendo da intensidade do veneno. Poucos venenos têm um efeito real sobre os mortos-vivos, e a maioria deles inflige uma quantidade fixa de dano máximo, antes de desaparecer. O vampiro pode purgar o sangue à sua velocidade normal de gasto e os efeitos curam-se automaticamente em alguns minutos ou horas após o sangue ter sido purgado.

• **Salmonela** (envenenamento alimentar): O vampiro fica nauseado e incapaz de consumir mais sangue (para superar, faça um teste de Vigor, com dificuldade 6) e sofre um nível de dano de contusão. O efeito dura mais ou menos um dia.

A Luz do Sol

A luz do Sol, mais do que o fogo direto, é mortal para um vampiro. Mesmo raios solares difusos através de uma cortina grossa podem causar queimaduras, e a luz solar direta só não irá cauterizar os vampiros realmente poderosos. A menos que um personagem disponha de Fortitude, os raios do sol, por mais fracos que sejam, irão causar queimaduras. Os personagens com Fortitude (e somente os que têm Fortitude) podem tentar absorver o dano causado pelo sol usando uma parada de dados de absorção igual ao seu nível na Disciplina. A dificuldade para absorver o dano depende da intensidade da luz, enquanto a quantidade de dano recebida depende da quantidade de proteção entre a pele do vampiro e a luz do sol.

Nenhuma parte do corpo de um vampiro é imune aos raios do sol. Qualquer personagem que olhe diretamente para a luz do sol fica cego instantaneamente, com suas retinas queimadas pela iluminação. Para a sorte dos vampiros, a luz refletida pela lua não é forte o suficiente para infligir nenhum dano grave, embora alguns possam sofrer o equivalente a uma queimadura solar leve quando expostos à luz da lua cheia sem nenhum equipamento de proteção. Assim como o fogo, a luz solar inflige dano automático a cada turno, a menos que ele seja absorvido.

Dificuldade de Absorsão	Intensidade de Luz
3	Luz fraca, através de uma cortina fechada; céu carregado de nuvens; crepúsculo
5	Totalmente protegido por vestes pesadas, óculos escuros, luvas e um chapéu de aba larga
7	Luz indireta através de uma janela ou cortinas leves
9	Do lado de fora, num dia nublado; atingido por um raio de luz direta; apanhado pelo reflexo do sol num espelho
10	Raios diretos em um dia de céu aberto

Nível de Vitalidade/Turno	Exposição
Um	Pequena parte do corpo exposta — mão ou parte do rosto
Dois	Grande parte do corpo exposta — perna, braço ou a cabeça inteira
Três	Cinquenta por cento, ou mais, do corpo exposto — com roupas leves

Extremos Temperatura

Os vampiros, sendo mortos-vivos, sofrem pouco com as mudanças de temperatura. Porém, as altas temperaturas (200 °F ou 100 °C ou mais) podem ter o mesmo efeito que o fogo (a critério do Narrador). Os vampiros que estiverem submetidos a frio muito intenso podem ser forçados a gastar pontos de sangue adicionais para evitar os efeitos do congelamento (-1 ou mais a todas as paradas de dados baseadas na Destreza). De um modo geral, porém, os vampiros não deverão sofrer grande coisa com as variações "normais" de temperatura.

Exemplo de Jogo

[Joseph chamou Kelley, Michelle e David para participarem de uma história de Vampiro. Joseph será o Narrador. Kelley interpretará Jillian Brand, uma diletante Toreador; Michelle interpretará DMZ, um Gangrel anarquista membro de gangues; David, por sua vez, interpretará MortyxX, um horrendo ex-legista Nosferatu. Os três se uniram para investigar atividades estranhas nas zonas mais ermas da cidade, atividades que levaram ao desaparecimento de Miranda, a senhora de Jillian, atém de causarem uma guerra aberta entre os aliados de gangue de DMZ e um atentado a bomba num ninho dos Nosferatu. Os três personagens, percebendo que o destino não os reuniria à toa, concordaram em se reunir numa Boate que é um famoso ponto de encontro de vampiros]

[Kelley chega alguns minutos antes dos demais jogadores, então, para passar o tempo, ele e Joseph iniciam um exercício de narrativa individual envolvendo a interação de Jillian com seu rebanho.]

Uma hora após o pôr-do-sol. Jillian jaz pálida e lânguida sobre os lençóis de veludo. A boca dele em seu pescoço é ao mesmo tempo excitante e vagamente irritante, a respiração dele é pungente e por demais "mamífera"; ela mexe a cabeça para livrar seu pescoço, pressiona seus lábios de encontro aos dele, que a aguardam, mordiscando e depois afundando lentamente os dentes naquele naco de carne.

Ouve-se uma respiração entrecortada (dele e não dela, é claro) enquanto ela suga. E também um abafado gemido de dor.

"Isso, isso, querido," ela murmura distraidamente, fechando a ferida com um beijo. "Você é um menino muito bravo. Viu? E só uma mordidinha de amor." Ela se senta, depois de rolar na cama. Isso não a estava distraindo. As imagens de Miranda se impunham sobre os cálidos traços do mortal. "Agora, M, hora de deitar. Jill tem outras coisas para fazer esta noite. Talvez possamos nos encontrar no... não, eu posso demorar. Durma, querido, e depois vá para casa e eu te ligo uma hora dessas." Miguel solta um gemido bovino de aceitação semi-consciente, já mergulhado no sono.

[Michelle e David chegam e com isso Joseph e Kelley encerram sua interpretação livre e o jogo começa realmente.]

Jillian dirige sozinha (mesmo com a eternidade à sua frente, não há nada melhor do que pisar fundo em meio ao tráfego urbano). Chegando ao lugar antiquado, ela estaciona e acena para o manobrista. Mesmo para os padrões mortais, essa boate já teve um número absurdo de encarnações, e por isso é o local perfeito para jovens sanguessugas se reunirem sem chamar muita atenção de seus entediados anciões. Agora ela é uma boate techno, de música eletrônica ou o que quer que os garotos estejam ouvindo esta semana. Ali já se encontra o sujeito de nome esquisito, DMZ, estranhamente adiantado, com seu rosto congelado naquela expressão de vulnerabilidade escondida sob uma indiferença fake. Não é uma boa tática de caça, mas fica bem melhor se usada em conjunto com a capacidade de eviscerar as presas com um mero safanão.

[Joseph relaxa, descreve a cena na boate e observa enquanto Kelley, Michelle e David guiam seus personagens na interpretação inicial.]

Jillian se aproxima enquanto DMZ a ignora. Normalmente, ela adora atiçar o anarquistazinho, mas dessa vez ela está ansiosa demais a respeito de Miranda. Além disso, um olhar furtivo em sua aura revela que o Gangrel não parece estar disposto a perder mais um duelo de indiretas, e por isso, Jillian decide ir direto ao assunto. "Alguma notícia sobre o que está acontecendo?"

"Droga." DMZ cospe na direção da pista de dança. "Nenhum filho-da-mãe desgraçado me disse nada. Tudo o que estão sabendo é que alguns filhos-da-mãe com muito poder de fogo estão se estabelecendo na cidade, mas sem ligação com ninguém conhecido, e eles não respeitam nenhuma fronteira." DMZ fareja o ar, como um sabujo. "Sinto o cheiro de coisa ruim chegando. Talvez fosse melhor a gente sair da cidade."

"Os lobisomens fariam sashimi com você; e isso é tão certo quanto os seus botões." Quem disse isso foi MortyxX, esgueirando-se por trás deles como sempre, presumivelmente recém saído de qualquer buraco infernal onde ele tenha descansado durante o dia. Jillian mal consegue vê-lo, enquanto as sombras piedosamente encobrem a colcha de retalhos que ele chama de corpo, revelando apenas alguns apêndices e saliências dispostas de forma decididamente não-natural.

"Ahhh... pensei que o cheiro de formol fosse da boate mesmo,"

Jillian comenta. "O cheiro que você sente, minha cara, é uma pista do que está acontecendo, o que já é mais do que qualquer um de vocês descobriu. Mas se você prefere bancar a engraçadinha..." MortyxX parece tremer nas sombras, e então vira seu corpanzil para o outro lado.

"Vá em frente, seu Rato," diz Jillian. "Quem vai ajudar você? O príncipe? Acho que não! O resto de sua laia? Você só está fazendo isso para conquistar algum status entre seus companheiros de esgoto. Porque não põe pra fora logo o que você sabe para que a gente possa ir em frente.?"

"Então está bem. Um passarinho numa certa empresa de transportes me contou que, enquanto essa palhaçada toda acontecia, alguns caminhões descarregaram uns caixotes no Parque do Diabo. É, aquele lugar mesmo, o cortiço abandonado que virou zona de ninguém. Agora me digam o que um bando de viciados e mendigos ia querer com caixotes cheios de mercadorias, especialmente na beira de uma zona de guerra dos seus amiguinhos, meu caro anarquista?"

"Caixotes cheios do quê?"

"Sei lá. É estranho como as notas fiscais simplesmente desapareceram. Eu dei uma olhada em alguns dos caixotes num armazém temporário, abrigado da luz do sol. São grandes o bastante para conterem armas ou até mesmo a sua senhora, Jill... ou quem sabe apenas alguns pedaços dela.»

"Isso é tudo o que você descobriu? Isso são apenas provas circuns..." Jillian pára nomeio da frase quando MortyxX lhe mostra um cachecol púrpura. "E interessante como as coisas podem ser abandonadas por aí," diz MortyxX. "Acho que me lembro de ver sua senhora usando essa coisinha em uma daquelas soirées da alta-sociedade, para a qual eu não fui convidado mas à qual compareci assim mesmo. O que será que isso estava fazendo num armazém velho e sujo? E porque será que estão levando Membros para o meio de um campo de baralha de gangues, a não ser que alguém tenha planos de usar alguma coisa que eles tenham, tipo o sangue deles?"

Não é preciso dizer mais nada. Os três deixam a boate e sobem no carro de Jillian. Ela voa com seu BMW pela cidade, tomando o cuidado de evitar as grandes avenidas, onde seus movimentos seriam claros como o dia para os harpias sedentos de fofocas, e discretamente evita o território de Candlemas, um lunático de certa idade e incertos humores.

[Pelo fato dos jogadores terem dito que pretendem evitar serem notados pela comunidade vampírica como um todo, o Narrador faz com que Jillian teste Raciocínio+Furtividade (dificuldade 5) para evitar olhares alheios. Ela joga três dados por seu Raciocínio, mais um dado por sua Furtividade, e obtém um sucesso.]

A paisagem vai se deteriorando ao redor deles quando chegam ao território de caça principal dos anarquistas. Jillian, recusando-se a parar seu carro no Parque do Diabo e sem querer alertar ninguém no prédio, estaciona numa rua transversal deserta, rezando para que ninguém roube o veículo enquanto ela está ausente. Os três Membros descem do carro, andando por uma versão urbana do purgatório. Sirenes gritam ao longe, gemidos ecoam nos becos mais próximos, e de vez em quando, um helicóptero plana sobre os terrenos baldios.

"Bela vizinhança a sua, DMZ," comenta Jillian.

"Vá se danar, sua vadia esnobe!" Responde DMZ. "O que diabos você sabe sobre vizinhança? Você teve tudo de bandeja em suas duas vidas..."

"Ah, me poupe das suas..." A resposta de Jillian é interrompida quando o entediado MortyxX, rosnando subitamente, se afasta, caminhando sob a bruxuleante luz dos postes, uma ação que para Jillian ameaça mais as leis do príncipe do que todas as bravatas de DMZ, e vê o vampiro arrastar rudemente uma mulher das ruas.

[Enquanto caminham pelas ruas próximas ao Parque do Diabo, David percebe que MortyxX precisa de sangue, e pergunta a Joseph se pode fazer uma jogada de caça. Joseph concorda, mas decide levantar a dificuldade em um; afinal, a atenção de MortyxX está em outro lugar. A dificuldade é 5 (eles estão mais ou menos na zona de meretrício) e MortyxX tem 3 de Percepção. Ele obtém l, 9 e 8: um sucesso no total. Há uma presa na área, e Joseph decide interpretar a caçada.]

A mulher, obviamente uma prostituta, grita e tenta escapar das garras firmes de MortyxX. "Tira as patas de mim, seu idiota. Se quiser um programa, vai ter que pagar." Nesse momento, a mulher arregala os olhos quando enxerga o arremedo de rosto de MortyxX sob a luz da rua. "Que diabos é isso, algum tipo de máscara, ou você é um..."

"Não é uma máscara, sua vadia estúpida e morta," sussura MortyxX, apertando o pescoço da mulher com uma das mãos. As vértebras se separam com um estalo que reviraria o estômago de Jillian em seus dias entre os vivos. Pressionando o corpo agonizante contra a parede do beco e aproximando o rosto horrorizado do seu, MortyxX cheira a pele do cadáver numa paródia de paixão e então suga vigorosamente. Nos prédios mais próximos, as luzes se apagam prudentemente.

"Caramba, essa foi cruel!" Diz DMZ, enquanto Jillian se afasta. "Eles vêm a mim," ela diz a si mesma, "e eu lhes dou prazer em troca. E se um deles morre, sou como um anjo levando os ao Paraíso."

[Pelo fato de MortyxX ser mui to mais forte que sua vítima, o Narrador dispensa as jogadas de combate e semelhantes, permitindo simplesmente que MortyxX matasse a garota. MortyxX ainda mantém sua Humanidade, e um assassinato é uma violação expressa da Hierarquia dos Pecados. Joseph pede a David que faça um teste de Humanidade, usando o valor da Consciência de MortyxX (2) contra a dificuldade 8. David obtém 3 e 9, um sucesso. MortyxX é tomado pelo sentimento de gratuidade em sua matança, e provavelmente terá pesadelos com a garota durante os dias seguintes. Mas ele não perde um ponto de Humanidade, não dessa vez:...]

[Imaginando que a garota poderia estar drogada ou com alguma doença, Joseph decide jogar secretamente um

dado (de l a 5, ela estava doente ou drogada; de 6 a 10 estava limpa). O dado marca 8, e MortyxX não ficou mais sujo do que já é normalmente.]

Deixando o corpo retorcido num latão de lixo, MortyxX guia o trio por duas outras quadras, e depois os leva a dobrarem a esquina. Diante deles, o edifício conhecido como Parque do Diabo assoma contra o céu cinzento. Fogueiras crepitam no telhado, e risadas reverberam vindas de portas quebradas cujas sombras interiores dançam com labaredas azuladas.

DMZ solta um longo e baixo assovio. "Meu senhor me disse que quando a Mão Negra veio para esta cidade nos anos 50 eles acenderam fogueiras em tudo quanto é lugar. Queimaram o salão da primigênie usando uma revolta racial como desculpa. Os desgraçados adoram queimar qualquer coisa."

Os três vampiros começaram a andar cautelosamente contornando o cortiço, permanecendo próximos das sombras. Enquanto Jillian andava, no entanto, seu pé esbarra em alguma coisa que sibila e guincha para ela: uma enorme ratazana! Jillian grita, surpresa, e outros gritos ecoam de uma das portas quebradas do edifício.

[O círculo decide se esgueirar ao redor do edifício, procurando por uma entrada ou algo relevante. MortyxX, que não deseja ficar invisível aos seus companheiros, descarta a Ofuscação. Joseph pede ao trio que testem Destreza+Furtividade contra dificuldade 7. David joga a Destreza (3) +Furtividade (3) de MortyxX e obtém 2, 8, 4, 8,4,5: dois sucessos. Michelle joga a Destreza (4) e a Furtividade (2) de DMZ e obtém 9, 1 , 7 , 5, 5, 5: um sucesso. Kelley, no entanto, depois de somar a Destreza (2) e a Furtividade (1) de Jillian obtém l, 5, 4: uma falha crítica!]

Três figuras emergem pela porta, com facas em punho. Suas formas enormes e trôpegas avançam na direção dos vampiros, e os Sentidos Aguçados de Jillian percebem o aroma de vitae enriquecido, típico dos carniçais.

[Joseph pede que Kelley, Michelle e David joguem a iniciativa por seus personagens. Kelley soma a Destreza (2) com o Raciocínio (3) de Jillian, joga um dado, obtendo 5 totalizando 10. David soma a Destreza (3) e o Raciocínio (3) de MortyxX e consegue 9 no dado, com um resultado excepcional de 15. Michelle faz o mesmo com a Destreza (4) e o Raciocínio (3) de DMZ, obtendo um 7 e totalizando 14. Joseph, jogando por todos os carniçais de uma só vez, obtém um 6 e soma 1a Destreza (3) e ao Raciocínio (2) dos carniçais, que agirão no 11.]

[Agora, as ações são declaradas, na ordem inversa da iniciativa. Kelley, falando por Jillian, decida que ela vai gastar um ponto de sangue para elevar seu Vigor até 3 (um ato reflexo), e depois usa seu poder de Presença Olhar Aterrorizante no carniçal mais próximo dela. Joseph

decide que os carniçais vão se dividir, com cada um deles atacando um dos personagens. Michelle, por sua parte, diz que DMZ vai gastar um ponto de sangue para expor suas Garras da besta uma ação automática) e depois se lança sobre o carniçal mais próximo. Por fim, David declara a intenção de MortyxX de recuar até o beco mais próximo, onde ele pretende usar seu poder de Ofuscação Presença Invisível.]

MortyxX dispara de volta em direção as sombras do beco de onde emergira anteriormente, com um carniçal em seu encalço. Rosnando de fúria, DMZ salta em cima de outro carniçal, exibindo suas presas e garras. Jillian, enquanto isso, se concentra, tentando ao máximo invocar seus poderes sobrenaturais de Presença enquanto seu atacante a ameaça com um punho cerrado e parte em sua direção, sorrindo.

DMZ e o carniçal se encontram no meio da rua deserta. Esquivando-se do golpe do carniçal, DMZ ataca freneticamente, rasgando o ventre do carniçal com um só golpe. O carniçal solta um grito alto e aterrorizante e cai ao chão. DMZ uiva, o grito de um predador, e mergulha suas mandíbulas afiadas sobre seu oponente caído... depois pensa melhor e afasta o desejo saguinário.

O carniçal que persegue MortyxX corre para o beco atrás do Nosferatu, mas encontra apenas as sombras vazias. Enquanto isso, Jillian se mantém firme enquanto a última das criaturas cerra o punho e a golpeia na barriga. Ela recua, mas os mortos-vivos não são muito atingidos por esse tipo de ataque. "Isso é o melhor que você pode fazer, doçura?" Ela ronrrona, contorcendo sua faze numa máscara de pura ira, sibilando para o carniçal. Como um edifício condenado sendo implodido, a criatura cai ao solo, soluçando, diante de uma oponente bem menor do que ele.

[Agora começa a fase de resolução. MortyxX é o mais rápido, e está apenas se movendo, por isso, Joseph permite que sua ação aconteça sem interferências. Depois vem DMZ, que ativa seu poder de Metamorfose e se move até a distância de combate, sem penalidades (já que o carniçal estava a menos do que a metade de sua distância máxima de movimentação) e ataca com as garras o seu oponente. Michelle joga sete dados para DMZ (que tem Destreza 4 e Briga 3) contra dificuldade 6, obtendo 3, l, 10, 9, 7, 4 e 6. O "l" cancela o "10", mas isso ainda deixa respeitáveis 3 sucessos. Como o carniçal não está tentando se esquivar, Michelle joga a parada de dados de dano (3 pela Força+1 pelas garras + 2 pelos sucessos adicionais além do primeiro necessário para se acertar). Além disso, como Garras da Besta inflige dano agravado, o carniçal não pode absorver o dano a não ser que possuísse a Disciplina de Fortitude (ele não possui). Os dados marcam 10, 8, 8, 9, 6, 6! Seis sucessos, o bastante para levar o carniçal de saudável a Aleijado em um só golpe. Apesar de tecnicamente o carniçal ainda estare em condições de lutar, Joseph decide que um dano dessa magnitude é mais do que o suficiente para despachar um capanga dessa laia. O carniçal colapsa no chão, morto ou quase morto.]

[Porém, Joseph decide que uma morte assim tão rápida pode ser o bastante para provocar o frenesi no vampiro. Ele pede a Michelle que teste o Autocontrole (2) de DMZ contra dificuldade 5. Michelle obtém 2 e 5, um sucesso, e por pouco. DMZ consegue controlar a Besta, mas essa passou raspando.]

[O carniçal que seguindo MortyxX continua sua perseguição. Pelo fato de MortyxX ter chegado às sombras por Joseph achar que seria bem dramático uma virada de mesa agora, ele diz a David que permitirá o uso do poder de Ofuscação se ela obtiver sucesso num teste de Raciocínio+ Furtividade (dificuldade 8). David joga seis dados (devido ao Raciocínio 3 + Furtividade 3 de MortyxX) e obtém 2, l, 10, 9, 8, 6. O "l" cancela o "10", mas David ainda fica com 2 sucessos. O carniçal segue MortyxX até a entrada do beco... e não encontra ninguém.]

[Enquanto isso, o carniçal ataca Jillian, que decide não se esquivar (na esperança de tornar seu Olhar Aterrorizante ainda mais aterrorizante). O carniçal possui Destreza 3 e Briga 2, e portanto são cinco dados contra dificuldade 6 para acertar. Ele obtém 5, l, 9, 6 e 5. Como o "l" cancela o "9", o carniçal consegue apenas l sucesso, o que não é o bastante para causar dano adicional no soco. Ainda assim, ele é um sujeito fortão (Força 3) e tem um ponto de Potência, logo joga três dados pelo soco. Sua jogada de avaliação de dano (contra dificuldade 6) resulta em 7, 3, 8 e ele soma um sucesso automático pela Potência: três sucessos, muito bom! Jillian tenta absorver o dano e falha completamente, rolando 4, l e 9. No entanto, como Jillian é uma morta-viva e trauma de contusão não significa muito para ela, ela divide o resultado pela metade, totalizando um nível de vitalidade. O soco a deixa Escoriada, mas não faz com que ela sofra nenhuma penalidade. Kelley diz que Jillian ri da cara do carniçal, e depois sibila ameaçadoramente.]

[Como Jillian acaba de ignorar completamente um soco no estômago de um massa-bruta, Joseph decide reduzir a dificuldade de seu Olhar Aterrorizante em um. Kelley joga o Carisma (3) + Intimidação (2) contra uma dificuldade de apenas 4. Ela obtém 3, 10, 10, 9 e 6, mais do que o suficiente para amedrontar o carniçal. O carniçal grita, e se encolhe em posição fetal, soluçando.]

E assim prossegue o combate, até que um dos lados vença. Será que os carniças são mesmo capangas do Sabá? Será que Jill encontrará sua senhora, ou estarão eles sendo atraídos para uma armadilha elaborada? Será que MortyxX é confiável, ou estará ele manipulando seus companheiros? Somente a continuação dessa história poderá responder a essas perguntas.

Fauve Triumphe

Capítulo Sete: Moralidade

"Transforme-me em cinzas se quiser. Posso suportar."
- Rachel Dolium, *Revelações da Mãe Sombria*

A moralidade é parte integrante de **Vampiro**. "Eu sou uma Besta, para que a Besta eu me torne" foi uma frase emblemática para o jogo, e resume a luta entre a moralidade e a monstruosidade. A maldição do vampirismo pode despojar a natureza mortal do personagem, e humanidade do personagem é uma parte vital do jogo. Mesmo aqueles Cainitas que abandonam sua moralidade humana e seguem uma nova Trilha da Sabedoria, muitas vezes fazem-no com uma refutação específica da Humanidade. Um vampiro sem qualquer forma de moralidade nada mais é que um assassino irracional escravizado por sua sede de vitae, para a Humanidade e as Trilhas são a parte íntima de cada personagem V**ampiro**. Humanidade e Trilhas, diferentemente da maioria das outras Características, são classificados em uma escala de 1 a 10.

Degeneração

Vamos encarar os fatos: A despeito de todos os esforços contrários, um vampiro sucumbirá à decadência moral mais cedo ou mais tarde no decorrer de sua existência. Querendo ou não (é dificílimo manter a ética durante um frenesi), um vampiro às vezes comete atrocidades e se arrisca a perder sua Humanidade para a Besta. Se o personagem sentir remorsos por seus atos, ele saberá que sua Humanidade continua intacta. Entretanto, se ele cometer um ato hediondo e ignorá-lo sem a menor preocupação, isso significa que sua Humanidade está se esvaindo.

Um dos temas mais importantes de **Vampiro** é a luta dos Membros para conservarem suas almas e escaparem às garras da Besta. Por isso, é de extrema importância usar a moralidade e a Humanidade de maneira dramática e consistente. Se o Narrador permitir que os jogadores escapem impunemente dos assassinatos que cometeram, a história ficará comprometida, uma vez que se perderá uma das tragédias mais significativas da existência vampírica. Por outro lado, se o Narrador for muito rigoroso na aplicação das regras de Humanidade, no final da primeira sessão de jogo todos os personagens terão se tornado sanguessugas maníacos e vorazes. Manter o controle sobre a perda de Humanidade é uma tarefa difícil, mas o sistema de Degeneração foi elaborado para auxiliar esse trabalho. (Como a maioria dos vampiros têm Humanidade, a partir deste ponto em diante vamos falar exclusivamente desse termo — para quem preferir as regras especiais sobre as Trilhas da Sabedoria estão na p 313.)

O sistema é bastante simples: Toda vez que um personagem desempenhar uma ação que o Narrador considere questionável, o personagem pode sofrer uma degeneração — uma perda permanente de Humanidade. Se existe a possibilidade de degeneração, o jogador cujo personagem comete o ato deveria fazer um teste de Consciência. A

dificuldade é 8 — atos repreensíveis são difíceis de se justificar — embora o Narrador possa modificá-la. Não é permitido gastar Força de Vontade para obter um sucesso automático neste teste — nem todo o ego do mundo será capaz de proteger o personagem da culpa.

Se o jogador que estiver jogando os dados conseguir obter pelo menos um único sucesso, seu personagem não perderá o ponto de Humanidade — ele sente bastante remorso ou consegue justificar o seu ato de alguma maneira. Se ele fracassar no teste, o personagem perde um ponto de Humanidade. Se sofrer uma falha crítica, o personagem perde um ponto de Humanidade e um de Consciência, e ainda passa a sofrer de uma Perturbação, que será escolhida pelo Narrador (que deverá fazer uma opção apropriada ao caso). Obviamente, a moralidade não é algo que um vampiro possa se dar ao luxo de tratar levianamente. Lembre-se que um vampiro cuja Humanidade caia a zero passa a ser um personagem controlado pelo Narrador.

Um Narrador deve sempre alertar o jogador antes dele realizaruma ação que pode resultar em degeneração. Os jogadores devem compreender as consequências dos atos de seus personagens e devem ter a oportunidade de tomar a decisão. Do mesmo modo, um jogador cujo personagem esteja num estado de frenesi deve ser avisado quando o personagem estiver a ponto de cometer um ato hediondo — e tudo o que ele pode fazer é observar com horror impotente, enquanto o personagem joga os seus princípios morais pela janela, obedecendo às ordens da Besta. (Lembre-se, porém, que um jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade para afastar as angústias do frenesi por um turno.) Não se deve permitir que os jogadores pensem que podem se livrar impunemente de seus atos. Deixe claro que um teste pode vir a ser necessário se os personagens amorais insistirem em cometer atos egoístas. Porém, tome cuidado para não dar alarmes falsos — se você os avisar da iminência de um teste, vá em frente e faça-o, ou estará arriscando-se a arruinar a utilidade desse mecanismo.

Usando a Hierarquia de Pecados

Os testes de Degeneração podem parecer arbitrários ou mal definidos. Até certo ponto, eles são, mas isso é intencional. Mais do que isso, os testes de degeneração são muito mais subjetivos do que aleatórios. Um Narrador tem carta branca para monitorar a moralidade dos personagens que fazem parte de sua crônica. E uma enorme responsabilidade para o Narrador, mas é também a principal ferramenta que proporciona uma boa parte do horror e da tragédia, à medida que os personagens caem gradualmente num estado de total monstruosidade, embora lutem desesperadamente contra isso. Atenção, Narradores — os jogadores jamais devem sentir que você está privando os personagens de sua Humanidade. Use os testes de degeneração de modo consistente mas com critério, senão a tragédia se deteriorará numa série infindável de testes fracassados.

Para dar um sentido de modo de checar degeneração, consulte Hierarquia de pecado para Humanidade na p. 312. (Observação: Outras Trilhas também usam a Hierarquia de Pecados, embora as suas ideias sobre "pecado" sejam diferentes. Consulte o Apêndice, para conhecer as outras Trilhas e seus códigos de ética.) Sempre que um personagem cometer um ato questionável, ver i fique como aquela ação se relaciona com a hierarquia. Se a ação se enquadrar no próprio nível de Humanidade do personagem ou abaixo dele, um teste será obrigatório — quanto mais um personagem cai na escala de Humanidade, mais insensível ele se torna e os pecadilhos não o incomodam mais. O uso do termo violação na tabela de hierarquia é deliberadamente vago, para ajudar o Narrador. Uma violação pode ser qualquer ato questionável e é usada para evitar que se altere a escala devido a qualquer transgressão simples. Pode-se considerar como violações os assassinatos, os atos que causam ferimentos, estupro (afinal, é isso o que significa tirar o sangue à força) e qualquer outra vilania que o Narrador considere errada.

Influência

Moralidade de um vampiro tem um impacto direto sobre sua postura - um sentimento inconsciente dos projetos dos Membros. Quanto maior o nível de Humanidade ou Trilha do vampiro , o mais forte é desta tendência. Por exemplo, os vampiros tem uma influência de normalidade sobre a Humanidade, a conexão humana que tais vampiros se agarram e que os impede de parecer estranhos e terríveis para os mortais.

Geralmente, a influência de um vampiro tem pouco ou nenhum efeito direto sobre suas atividades noturnas — é apenas uma vaga impressão. Avaliações morais muito altas ou baixas impõe um bônus ou penalidade nas jogadas específicas associadas com a influência do personagem — para a Humanidade, o modificador de influência afeta os testes Sociais para parecer com simpatia normal e vencedora. Estes modificadores podem afetar testes usados para disciplinas, quando pertinente. Trilhas da Sabedoria têm seus próprios testes, que são listados com a descrição de cada Trilha.

Nível Humanidade/Trilha	Modificador de Influência
10	-2 dificuldade
9-8	-1 dificuldade
7-4	sem modificador
3-2	+1 dificuldade
1	+2 dificuldade

Parece difícil escorregar para os níveis inferiores da escala, mas não se esqueça que quanto mais a Humanidade se esvai, mais forte a Besta fica. Mais cedo ou mais tarde, os personagens acabarão cometendo perversidades de que se julgavam incapazes. O Narrador tem toda a liberdade para decretar que os personagens com níveis baixos de Humanidade (4 ou menos) às vezes agem obedecendo a impulsos e necessidades aos quais só poderão resistir se forem bem sucedidos num teste de Consciência, ou se gastarem pontos de Força de Vontade. Este é o dilema crucial de Vampiro: A Máscara — a que distância o personagem é capaz de contornar a Besta antes que ela o arraste para a danação total?

Humanidade

Vamos deixar uma coisa clara: só porque um vampiro segue a Trilha da humanidade não significa que ele é um santo, amigável agradável. Os vampiros são predadores por natureza, a Humanidade é só como um presente que ajuda a capacidade de fingir o que não são. É uma charada interna que protege o Vampiro dele mesmo, assim como a Máscara protege os vampiros dos mortais.

Infelizmente, a própria natureza da existência vampírica é um anátema à Humanidade. Conforme os séculos vão passando, a Besta vai tomando conta e os Membros se tornam cada vez menos preocupados com o bem estar do rebanho mortal (afinal, todos eles vão morrer mesmo). Sendo assim, os personagens provavelmente perderão Humanidade durante o curso do jogo.

Os mortais normalmente também seguem a Trilha da Humanidade, apesar de o fazerem de forma inconsciente: eles não sabem que podem ser algo mais. Por isso, esse sistema mecânico de moralidade raramente é aplicado a eles. Certamente, alguns mortais — sequestradores, assassinos e outros — têm baixos níveis de Humanidade, mas ao contrário dos Membros, eles não têm nenhuma Besta corroendo seu interior. É possível que vampiros com altos níveis de Humanidade sejam mais humanos do que muitos mortais!

X	Monstruoso
•	Horroroso
• •	Bestial
• • •	Frio
• • • •	Insensível
• • • • •	Distante
• • • • • •	Reservado
• • • • • • •	Normal
• • • • • • • •	Atensioso
• • • • • • • • •	Compassivo
• • • • • • • • • •	Santo

Efeitos da Humanidade

A pontuação de Humanidade de um Membro reflete o quanto restou de sua natureza mortal, apesar da maldição de Caim. Ela também influencia a capacidade de um personagem em negar o seu estado vampírico e em quão facilmente ele pode se passar por um mortal.

• Os Vampiros dormem profundamente durante o dia — de forma sobrenatural — e são relutantes em acordar mesmo em situações de perigo. Vampiros com maiores níveis de Humanidade se levantam mais cedo do que os vampiros com menores pontuações. Além disso, se um Membro for forçado a agir durante o dia, a maior parada de dados que pode ser usada em suas ações é igual à sua pontuação de Humanidade.

• A Humanidade também afeta as Virtudes de um personagem. Sempre que uma jogada de Virtude for necessária, um jogador não pode usar mais dados do que os seus pontos em Humanidade. Obviamente, à medida que um personagem afunda cada vez mais nos braços da condenação, questões como moralidade e auto-preservação significam cada vez menos. Conforme a Humanidade vai se esvaindo, o personagem se arrasta lentamente a caminho da noite em que ele perde todo o autocontrole.

• A duração do torpor de um vampiro (veja p. 283) tem relação direta com a sua pontuação de Humanidade. Um vampiro com uma menor pontuação permanece mais tempo em torpor do que um vampiro com maior nível de Humanidade.

• A Humanidade determina quão humano o personagem aparenta ser e quão facilmente ele se passa por um mortal ao andar em meio à população. Vampiros com baixos níveis de Humanidade adquirem características sobrenaturais e perturbadoras como olhos afundados, grunhidos perenes e rostos bestiais. (um reflexo da influência do vampiro — veja o quadro na página anterior).

• Se a pontuação de Humanidade de um personagem chegar a zero, este personagem não será mais aceito como um personagem de jogador. Completamente controlado pela Besta, o personagem torna-se uma força irracional da natureza, caindo sob o controle do Narrador.

A pontuação de Humanidade flutua de acordo com a Hierarquia dos Pecados — se um vampiro, acidental ou propositadamente, comete um ato classificado abaixo do seu nível de Humanidade, ele precisa testar a sua Consciência para ver se ele aceitou o ato (e portanto, perdeu Humanidade) ou se sentiu remorso e manteve o seu nível atual. A Humanidade só pode ser elevada com o uso de pontos de experiência.

A Espiral Descendente

Os vampiros são monstros, não há dúvida, e até mesmo os Membros com os mais altos níveis de Humanidade são lobos em pele de cordeiro. Todavia, à medida que a Humanidade se desgasta, os vampiros não apenas se tornam capazes de, mas também ativamente buscam, atos cada vez mais depravados.

Faz parte da natureza dos vampiros, caçar, matar e eventualmente todo vampiro acaba segurando um cadáver de uma fonte que ele não pretendia assassinar.

É importante, portanto, saber como os vampiros mudam à medida que sua Humanidade vai se deteriorando. O comportamento dos vampiros, mesmo sob os auspícios da Humanidade, pode se tornar tão totalmente depravado e estranho que o seu simples pensamento pode causar desconforto sobre as outras pessoas. Afinal, baixos níveis de Humanidade indicam que existe muito pouco ligando o Membro às suas origens mortais.

Humanidade 10-8

Membros com níveis tão altos são, ironicamente, mais humanos do que os humanos. Muitas vezes, vampiros inexperientes aderem a códigos mais íntegros do que os que eles mantinham durante a vida, como uma reação ao fato se tornarem predadores. Membros anciões zombam desta prática, sentindo um prazer hilariante quando pensam nos jovens filhotes neófitos se acovardando em saídas de incêndio e se alimentando do asqueroso sangue de ratos, com o orgulho de estarem se rebelando contra suas naturezas homicidas. Ó, doce Humanidade!

Na verdade, os vampiros que mantêm altos níveis de Humanidade são raros, pois mais cedo ou mais tarde, todo vampiro tem que matar. Vampiros com altos níveis de Humanidade não são tolerados por seus iguais, que vêem com frustração suas visões ingênuas e hipócritas; a maioria dos Membros prefere sofrer as pedradas e flechadas da não-vida ao invés de surrarem a si mesmos. Altos níveis de Humanidade indicam uma aversão a matar e até um desgosto por tomar mais vitae do que o necessário. Apesar de não serem necessariamente pacíficos ou moralistas, esses Membros mantêm padrões severos e excruciantes e frequentemente têm concepções morais muito bem definidas quanto ao que é "certo e errado".

Humanidade 7

A maioria dos seres humanos possui uma pontuação de Humanidade de 7, logo, vampiros com esse nível de Human ida de normalmente podem se passar por mortais. Os vampiros com Humanidade 7 tipicamente adotam morais sociais "normais" — não é aceitável matar ou ferir outras pessoas, é errado roubar algo que pertence a outra pessoa, mas algumas vezes os limites de velocidade são muito baixos... Neste nível de moralidade, os vampiros ainda se preocupam com os direitos naturais das outras pessoas, apesar de algumas faixas de egoísmo brilharem por debaixo dos panos. Assim como acontece com qualquer outra pessoa no mundo...

Humanidade 6-5

As pessoas morrem, as coisas se quebram. Os vampiros abaixo da norma cultural humana têm pouca dificuldade em se acostumar com o fato de que eles precisam de sangue para sobreviver e fazem o que tem que ser feito para consegui-lo. Apesar de não se desviarem de seu caminho para destruir uma propriedade ou acabar com a vida de uma vítima, eles aceitam o fato de que algumas vezes, esse é o destino que aguarda as pessoas. Não necessariamente repugnantes, os Membros neste estágio de Humanidade são com certeza ligeiramente desagradáveis de se ter por perto. Suas atitudes laissez-faire em relação ao direito dos outros ofende muitas das morais individuais e pequenas anormalidades físicas ou deformações podem começar a aparecer nesse estágio.

Humanidade 4

Ei, algumas pessoas merecem morrer. O vampiro começou um inevitável declínio em direção à satisfação dos seus impulsos. Uma Humanidade de 4 indica que matar é aceitável para esse Membro, contanto que a vítima seja merecedora (o que, obviamente, é bastante subjetivo). Muitos vampiros anciões pairam ao redor deste nível de Humanidade, se ainda não tiverem adotado outro código moral. Destruição, roubo, dano — para os vampiros de Humanidade 4, estas são ferramentas e não tabus. Além disso, o próprio vampiro e seus objetivos começam a se tornar essenciais neste nível e o "diabo" pega quem quer que esteja em seu caminho. Mudanças físicas se tornam bastante evidentes neste estágio; apesar de não tão horríveis como os Nosferatu e Gangrel, os vampiros adquirem um aspecto pálido e doentio, como o de um cadáver.

Humanidade 3-2

A vida e a propriedade alheia são irrelevantes para os

Hierarquia de Pecados – Humanidade

Humanidade	Orientação Moral
10	Pensamentos egoístas
9	Pequenos atos de egoísmo
8	Ferimentos infligido a outros (acidental ou não)
7	Furto e Roubo
6	Violação acidental (beber de uma fonte até secá-la por estar faminto)
5	Dano intencional à propriedade
4	Violação devido a descontrole emocional (assassinato, matar uma fonte durante um frenesi)
3	Violação premeditada (assassinato puro e simples, saborear a sangria)
2	Violação negligente (matar sem pensar, alimentar-se além da saciedade)
1	Os atos mais hediondos e perversos

Membros que chegaram a esta profundidade. O vampiro provavelmente se entrega a prazeres distorcidos e caprichos aberrantes, o que pode incluir qualquer forma de atrocidade. Perversão, assassinatos cruéis, mutilação de vítimas e a maldade pura e simples são marcas de Membros com níveis muito baixos de Humanidade. Poucos vampiros mantêm níveis tão baixos, ou mais baixos, por muito tempo — mas não pense que nesse estágio eles já estão condenados. Alguns destes vampiros ainda podem ser confundidos com humanos, mas não aposte nisso.

Humanidade 1

Apenas vagamente conscientes, os Membros com Humanidade 1 oscilam nas extremidades do limbo. Muito pouco importa para vampiros que chegaram tão longe, nem mesmo seus próprios desejos, excetuando-se o sustento e o descanso. Não existe absolutamente nada que um vampiro com Humanidade 1 não faça, pois existem poucos fragmentos destroçados de ego que o separam da degeneração completa. Muitos dos que atingem esse estágio se encontram incapazes de falar corretamente e passam suas noites blasfemando algaravias em seus infames refúgios.

Humanidade 0

Preciso dormir. Preciso comer. Preciso matar. Os jogadores não podem jogar com personagens de Humanidade 0. Os vampiros deste estágio estão completamente perdidos, presas de suas Bestas.

Virtudes Alternativas e Trilhas da Sabedoria

Alguns vampiros abandonaram as ridículas preocupações dos mortais incorporadas no conceito de Humanidade. Esses Membros ponderam que não são mais humanos e que, portanto, não precisam aplicar os sentimentos dos vivos a eles mesmos.

Quer um vampiro opte ou não por seguir os princípios morais da Humanidade, é preciso existir algum sistema para nortear seu comportamento. Aceitar a aleatoriedade total é cortejar a Besta e nenhum vampiro deseja afundar nas garras da depravação irracional. Mesmo aqueles vampiros que mergulham nas profundezas da imoralidade têm algum tipo de baluarte ético que utilizam para apoiar-se contra a Besta.

Os Membros que abandonaram voluntariamente a Humanidade seguem códigos de comportamento conhecidos como Trilhas da Sabedoria. Embora funcionem de modo similar à Humanidade no que se refere aos mecanismos, esses códigos têm muito pouco — na verdade, muitas vezes não têm nada — a ver com as práticas tradicionais da cultura dos mortais. Adotar uma Trilha da Sabedoria significa desistir de tudo o que importa para uma pessoa "normal" e inclusive para muitos Cainitas.

Apenas os Cainitas que se abandonaram verdadeiramente à sombria majestade das Trilhas que o vampirismo segue, e raramente fazem qualquer curva para voltar atrás. Os jogadores podem escolher entre uma variedade de Trilhas diferentes (a critério do Narrador). É importante saber algumas coisas antes de se comprometer com uma Trilha da Sabedoria, no entanto.

• **As Trilhas são exclusivas.** Poucos Membros são iniciados nos segredos das Trilhas. A maioria dos vampiros — mesmo aqueles que pertencem a clãs independentes e ao Sabá — seguem o caminho da Humanidade; eles simplesmente têm uma tendência a degenerar até níveis bem baixos com o correr do tempo. Não é qualquer um que pode seguir uma Trilha; tornar-se uma criatura tão inumana requer disciplina e força espiritual, embora de um tipo nitidamente obscuro. Uma pessoa que queira adotar uma Trilha deve ter a capacidade de descartar sua natureza humana e dispor de força espiritual para sobreviver ao processo.

• **As Trilhas são completamente inumanas:** Os jogadores que desejam que seus personagens adotem Trilhas da Sabedoria estão sujeitos a experiências de interpretação extremamente exigentes. Absolutamente nada daquilo em que o jogador acredita será refletido por nenhuma dessas Trilhas. Elas reúnem códigos de ética imortais que os Membros passaram centenas (ou milhares) de anos estudando. Não há nada errado em controlar um personagem Assamita que segue a Trilha do Sangue, mas o jogador terá de devotar uma enorme quantidade de energia tentando pensar do modo como seu personagem realmente pensa.

• **As Trilhas se opõem às moralidades convencionais:** Nunca é demais enfatizar esse ponto. As Trilhas usam sistemas de regras similares aos da Humanidade, mas os códigos que constituem essas idéias enfatizam ideais tão diferentes que qualquer um que os esteja observando está propenso a mudar de idéia. Veja as Hierarquias de Pecados para as Trilhas — algumas delas conciliam prestígio, honra ou retidão a comportamentos que fariam os deuses fulminarem um humano por seus pecados. Alguns códigos encorajam a matança, enquanto outros não parecem ser incomodados por isso. Na verdade, alguns códigos são tão egoístas, que o simples pensamento de ajudar alguém é considerado uma falha moral.

Essas Trilhas estão aqui para ilustrar o quão completamente desumanos e afastados os vampiros são da espécie humana e para lhes conferir proteção espiritual contra as garras da Besta. Use as Trilhas somente quando a história ou os personagens dependerem disso, nunca para livrar os personagens de penalidades devidas à perversão, à devassidão e ao assassinato.

Sistemas

Personagens em Trilhas da Sabedoria usam os mesmos sistemas para a degeneração como personagens que ainda se inscrevem para a Humanidade. Cada Trilha tem sua própria hierarquia de pecado, que funciona da mesma forma como descrito na p. 312. Algumas Trilhas são tão distantes da

moralidade humana convencional que os conceitos como consciência e auto-controle não se aplicam a elas. Para esses códigos de ética, se aplicam diferentes virtudes. Dependendo de qual Trilha um personagem segue, a consciência pode ser substituída pela virtude de condenação, enquanto auto-controle pode ser substituído pela virtude do Instinto. Nenhum personagem pode ter tanto consciência e convicção ou auto-controle e instinto. Virtudes que o personagem realmente possui depende de qual Trilha ele segue. Lembre-se, no entanto, que todos os personagens têm coragem, independentemente da Trilha.

Convicção

A Virtude da Convicção quantifica a habilidade de um personagem em manter um senso de razão quando em face do desejo, sofrimento ou necessidade. Completamente inumana, a Convicção representa a reconciliação do ímpeto predador com a capacidade do personagem de cometer atrocidades.

Ao contrário da Consciência, que trata do remorso e da reparação pelas transgressões da Trilha, um personagem com Convicção reconhece sua falha e planeja superá-la. A Convicção é completamente inumana; o personagem que tem essa Característica não pode mais passar por humano, a não ser num exame apressado. As criaturas capazes de perceber a Besta (vampiros, lobisomens etc.) reconhecem imediatamente alguém que tenha a Virtude da Convicção pelo que ele realmente é: um monstro. Como ocorre com a Consciência, quando um personagem tem de fazer um teste de degeneração, a Convicção entra em cena.

•	Seguro
••	Determinado
•••	Confiante
••••	Brutal
•••••	Completamente seguro de si

Instinto

A Virtude do Instinto refere-se à habilidade do personagem de controlar a Besta mais pela familiaridade do que pela rejeição. Ela permite que os personagens "curtam a onda" do frenesi e dos excessos emocionais mantendo um controle firme sobre suas paixões, ao invés de deixar que elas o controlem. Tão atávico quanto a Convicção, o Instinto é a Virtude de um monstro que aceita a sua natureza sem manter nenhum senso de compaixão humana.

O Instinto permite que o personagem domestique o poder destrutivo da Besta; um personagem com Instinto elevado é primal e turbulento. Um jogador faz testes de Instinto sempre que estiver tentando controlar o frenesi de seu personagem. Quando um personagem que tem a Virtude do Instinto se depara com um frenesi, ele sempre entra em frenesi, a menos que a dificuldade do teste para evitá-lo seja menor do que seu nível de Instinto, caso em que ele pode optar por entrar em

frenesi ou não. Depois disso, enquanto durar o frenesi, o personagem permanece sob o domínio total da Besta e deve ser interpretado pelo jogador (ou pelo Narrador) de maneira apropriada. Sempre que o jogador quiser que o personagem realize uma ação conscientemente (conhecido como "curtir a onda"), ele deve fazer um teste de Instinto contra a dificuldade para evitar o frenesi. Os frenesis afetam o personagem normalmente (inclusive ignorando-se as penalidades por ferimentos, etc.) embora algumas vezes ele possa exercer um certo controle enquanto está assim enfurecido.

•	Intuitivo
••	Animalesco
•••	Bestial
••••	Visceral
•••••	Primal

Criando um Seguidor

Se um jogador quiser criar um personagem pertencente a uma Trilha desde o início, existem algumas modificações nas regras de criação de personagem a serem levadas em conta.

• As Virtudes Alternativas começam em zero: Enquanto todos os humanos (e, portanto, todos os Membros recém-Abraçados) possuem uma quantidade mínima de suas Virtudes "naturais", as Virtudes vampíricas precisam ser desenvolvidas a partir do zero. Assim, enquanto um personagem com Consciência, Autocontrole e Coragem é criado com l ponto gratuito em cada virtude e ainda tem sete pontos de bônus para gastar com elas, um personagem com Convicção, Autocontrole e Coragem começa com apenas um ponto gratuito de Coragem. Todos os personagens recebem sete pontos para gastar, mas precisam usar pontos para comprar a Virtude inumana até pelo menos l nível. Isso pode parecer injusto, porém deixar de lado a própria natureza não é uma coisa fácil de fazer. Nem mesmo os monstros são criados da noite para o dia.

• Um vampiro que siga uma Trilha da Sabedoria precisa começar o jogo com Força de Vontade mínima igual a 5: Isso pode ser conseguido gastando-se pontos em Coragem ou aumentando a Força de Vontade com pontos de bônus. Seres de ego inferior simplesmente não têm a força espiritual necessária para aquebrantar suas próprias almas e reconstruí-las a partir do zero.

• Os personagens iniciantes não podem começar o jogo com valores da Trilha acima de 5: Se a combinação das Virtudes do personagem indicaria um valor de Trilha maior do que 5, anote "5". Do mesmo modo, os pontos de bônus não podem ser usados para aumentar o valor da Trilha de um personagem iniciante acima de 5. Os personagens vampiros iniciantes que se afiliam a esses códigos ainda são os que têm 25 anos ou menos de experiência como Membros — um tempo insuficiente para controlar os rigores dos códigos de comportamento inumanos. (Os jogadores começam com personagens anciões podem começar com classificações de Trilhas maiores a critério do Narrador.)

• Salvo especificações em contrário, sob todos os demais aspectos as Trilhas e Virtudes inumanas são usadas como suas correlatas humanas: Assim, se o jogador tiver de fazer um teste de Percepção + Autocontrole e o personagem tiver Instinto, o teste será d e Percepção + Instinto. Mecanicamente as virtudes, muitas vezes cumprem a mesma finalidade, ainda que alguns aplicações sejam diferentes.

Abdicando da Humanidade em Favor de uma Trilha

Um personagem também pode optar por abdicar de sua natureza humana em favor de uma Trilha. Isso é extremamente difícil e aqueles que falham acabam ficando com suas almas marcadas para sempre.

Um personagem que pretenda abdicar da Humanidade por uma Trilha tem de ter um valor de Humanidade menor ou igual a 3, bem como valores iguais a l em qualquer Virtude ou Virtudes que serão substituídas por suas correlatas. Por exemplo, um vampiro que pretende seguir uma Trilha adotando Convicção e Instinto, precisa ter valores de Consciência e Autocontrole iguais a 1.

Durante a crônica, o candidato "merecedor" e tipicamente abordado por um Membro que já segue a Trilha; sob este aspecto, as Trilhas assemelham-se a fraternidades secretas, abordando candidatos que consideram promissores, ao invés de aceitarem solicitações. Este processo deveria ser sempre interpretado. Se o personagem opta por iniciar-se na Trilha, ele começa um programa rigoroso de estudos e um vampiro que já pertence àquela Trilha é designado como mentor do postulante. Um postulante gasta pelo menos um ano em contemplação e estudo sobre os costumes da Trilha. Durante este ano ele deve, forçosamente, degenerar suas Virtudes humanas, reduzindo-as a "níveis aceitáveis" (Humanidade 3 ou menos, valores iguais a l nas Virtudes adequadas), se ainda não o tiver feito. Isso também deveria ser interpretado.

O vampiro passa então por uma prova, que deve ser representado entre o jogador e o Narrador. Essa prova pode envolver o estudo de conhecimentos proibidos, a resolução de charadas, a realização de ordálios ou tarefas, ou o que quer que o Narrador considere compatível com a Trilha escolhida. Entretanto, parte da prova sempre envolve um ato a ser cometido pelo vampiro que, em termos humanos, seria encarado como uma atrocidade.

Este feito não é empreendido no interesse do mal irracional, mas sim para dar uma lição sobre a natureza do personagem em relação à Trilha.

Em seguida ao término da prova, o personagem faz um teste de Força de Vontade. Se a sua Humanidade for 3, a dificuldade do teste é 10. Se a Humanidade do personagem for 2, a dificuldade será 8 e se a Humanidade for igual a l, a dificuldade será 6. Neste teste não se pode gastar pontos de Força de Vontade para obter sucessos automáticos. Se o personagem for bem sucedido, ele se libera de sua natureza humana e das Virtudes que a acompanham, ganha valores iguais a l em todas as Virtudes compatíveis com a Trilha e ganha um valor de Trilha igual a 1. Se o personagem obtiver três sucessos ou mais, ele passa por uma experiência profunda e pervertida de iluminação e ganha um valor de Trilha igual a 2.

Se o personagem fracassar no teste, ele comete uma atrocidade estúpida e sem sentido e não ganha nenhum laivo de compreensão. Ele perde um ponto de Humanidade, falha em alcançar os rudimentos da Trilha, mas pode fazer uma nova tentativa (com uma dificuldade apropriada à sua Característica Humanidade diminuída) dentro de um mês. Se sofreu uma falha crítica, ele perde um ponto de Humanidade e não poderá tentar a prova novamente durante um ano inteiro.

Se um personagem tiver a sua Humanidade reduzida a zero, sua alma perde-se para a Besta e o personagem passa a ser permanentemente controlado pelo Narrador.

A Trilha do Sangue

Apelido: Dervixe

Virtudes: Convicção e Autocontrole.

Crenças Básicas: Esta Trilha é praticada quase que exclusivamente pelos diableristas assassinos do Clã Assamita, embora somente os vampiros que demonstram verdadeira lealdade ao clã aprendam seu código escabroso. O princípio fundamental desta Trilha explica que os filhos de Caim (ou Khayyin, como dizem os Assamitas) não passam de falhas grotescas, destinadas basicamente a aproximar as crias de Haqim (nome do fundador do clã Assamita) do "Primeiro", um estado de transcendência mística. Haqim instrui seus filhos a despojar ou abater os filhos de Khayyin e beber o seu sangue num esforço para destruir a mácula que eles infligem ao mundo.

Os Assamitas desta Trilha seguem dois preceitos básicos. Primeiramente, e acima de tudo, o clã quer convencer os demais Membros sobre a sua natureza imperfeita e amaldiçoada e, com isso, convertê-los ao serviço daqueles que pertencem à Trilha. Os Membros como um todo são uma desgraça sobre a terra e somente apoiando o código honrado de Haqim eles poderão se redimir. Caso os vampiros resistam às tentativas de conversão, os Assamitas os matam e diablerizam, usando o sangue das vítimas para diminuir as suas gerações e com isso voltar à recompensa de Haqim. Embora não sejam obrigatoriamente assassinos psicóticos, os Assamitas da Trilha do Sangue não dão muito valor à não-vida dos demais Membros e precisam ter uma razão muito boa para não assassinarem a maioria dos vampiros com os quais entram em contato. Os vampiros desta Trilha representam uma séria ameaça aos outros Membros que os cercam e raramente associam-se a um Membro não Assamita. Porém, sangue é sangue, e os Assamitas não são tão presunçosos a ponto de desprezarem a vasta rede de influência da sociedade vampírica. Assim, muitos deles oferecem a sua experiência marcial como assassinos e guarda-costas em troca de pagamento em vitae — contanto que eles possam colher o sangue daqueles a quem abatem na luta.

Poucos Assamitas jovens seguem essa Trilha ou sequer sabem da sua existência — o Clã Assamita conspira para manter suas crenças ocultas da maioria dos demais Membros do mundo. Centenas de anos atrás, os métodos sanguinários dos Assamitas uniram todos os outros Filhos de Caim contra eles e eles estão pouco inclinados a encarar a oposição conjunta da prole de bastardos de Khayyin novamente. Por isso, somente os Assamitas mais comprometidos e mais hábeis aprendem as doutrinas desta Trilha; os Assamitas jovens que se dediquem a disputas medonhas podem expor a cruzada por vitae supostamente secreta do clã.

A Ética da Trilha

- Seguir fielmente os ensinamentos de Haqim.
- Os mortais valem menos do que os vampiros. Alimente-se deles somente em último caso.
- Jamais perca uma oportunidade de saciar a Besta com vitae de outros Membros.
- Resista à fúria da Besta — falhar em controlar-se resulta em redução de perícia.
- Procure por conhecimentos que possam auxiliar o clã em sua guerra contra a prole amaldiçoada de Khayyin.
- Estenda a glória da causa de Haqim a outros Membros. Se eles se recusarem, use-os para encaminhar a sua própria jornada de volta às graças de Haqim.

História

Os Assamitas praticaram uma versão preliminar desta Trilha durante centenas de anos antes da formação da Camarilla e do Sabá. Sua sanguinolência os conduziu para o conflito direto com Membros anciões que tentaram desesperadamente reprimir a pilhagem dos diableristas. Os Assamitas encontraram-se na mesma situação que os

anarquistas durante a Revolta Anarquista e a Camarilla lançou uma maldição sobre o clã, tornando impossível aos Assamitas consumirem vitae dos Membros. Durante séculos o clã seguiu uma versão simplificada da Trilha, prejudicada pela incapacidade de seus membros em cometer diablerie diretamente.

Práticas Atuais

A natureza fatal desta Trilha no que se refere aos outros Membros é responsável por grande parte do temor e desconfiança inspirados pelo Clã Assamita. Praticada predominantemente por ancillae e anciões convictos do clã, a Trilha do Sangue conduz esses seres ao conflito direto com os vampiros não-Assamitas. Os Membros da Trilha do Sangue tentam convencer os demais Membros sobre o "único caminho verdadeiro", por isso uns quantos indivíduos de outros clãs também apoiam essa Trilha.

Os praticantes que não têm uma compreensão mais profunda, buscam meramente seguir os ensinamentos de Haqim, sem questionamento. Contudo, os que detêm grande sabedoria procuram apenas explorar o que acarreta o "tornar-se Um". Ao tomar o sangue amaldiçoado dos Antediluvianos e sua prole, os seguidores da Trilha esperam concentrar a maldição de Khayyin nas mãos daqueles que a utilizarão com responsabilidade. Dessa maneira, de acordo com a doutrina da Trilha, a grande batalha final da Gehena pode ser evitada. Como seria de se esperar, os Assamitas Antigos entregam-se a práticas rigorosas de meditação e purificação e, ultimamente, têm surgido boatos pela grande comunidade vampírica de que esses seres atingiram um estado semelhante à Golconda.

Descrição dos Seguidores

Estudo, diablerie, ataques proselitistas e seletivos contra o resto do mundo dos vampiros ocupam as noites dos Membros desta Trilha, pois, pelo menos na concepção dos Assamitas, esse é o caminho da justiça. Fanáticos em sua cruzada, os Assassinos levam a Morte Final àqueles que fariam uma diferença em aproximá-los de Khayyin ou não. Mesmos os de gerações mais elevadas são presas dos Membros desta Trilha, pois há rumores de que certos seguidores da Trilha são capazes de preservar a essência de uma vítima em sua vitae e, a seguir, enviar o sangue para a fortaleza dos Assamitas em Alamut, para ajudar os outros membros do clã. Acima de tudo, porém, os Assamitas procuram converter os de gerações mais altas, uma vez que eles estão mais distanciados de seus progenitores e, portanto, da mácula do mal.

Hierarquia de pecados da Trilha do Sangue

Pontos	Orientação Moral	Base Racional
10	Matar um mortal para sustento próprio	O sangue humano nutre o corpo, mas o assassinato de seres inferiores é um veneno para a alma.
9	Quebrar uma palavra de honra dada a um companheiro de Clã	A solidariedade é importante para a causa sagrada dos Assamitas.
8	Recusar-se a oferecer a um não-Assamita a oportunidade de se converter	Os filhos de Khayyin são uma maldição e precisam ser salvos.
7	Falhar em destruir um Membro impenitente de fora do Clã	Aqueles que não aceitam os ensinamentos de Haqim arriscam as suas não-vidas.
6	Sucumbir ao frenesi	Haqim prega a ascendência, não a indulgência.
5	Falhar na busca pela sabedoria de Khayyin	Para opor-se a um inimigo com eficiência, é preciso aprender tudo sobre ele.
4	Falhar em exigir sangue como forma de pagamento	Os outros membros do clã podem se beneficiar de tal vitae, não importa quão diluído.
3	Recusa em ajudar um membro mais experiente da Trilha	Agir de modo egoísta é cair nas ciladas das crias de Khayyin.
2	Falhar em pagar o dízimo de sangue	Esse é o decreto supremo de Haqim para a causa de seus filhos.
1	Agir contra outro Assamita	Isso significa traição à Trilha e ao Clã.

anarquistas durante a Revolta Anarquista e a Camarilla lançou uma maldição sobre o clã, tornando impossível aos Assamitas consumirem vitae dos Membros. Durante séculos o clã seguiu uma versão simplificada da Trilha, prejudicada pela incapacidade de seus membros em cometer diablerie diretamente. Desde que romperam a maldição do sangue, os Assamitas renovaram seu apoio aos antigos preceitos da Trilha e praticam a diablerie com espírito de vingança mortal.

Seguindo a Trilha

Esta Trilha abraça a prática liberal de assassinato de Membros e a aquisição de sangue. O Membro mais iluminado na Trilha do Sangue também procura descobrir sabedoria e conhecimento que podem levá-los a uma chave para remover o ritual Tremere que os enfraquece. Como tal, os vampiros que seguem a trilha do sangue não são monstros assassinos irracionais de Membros nas ruas, mas seriam salvadores de todo o mundo. Todos os vampiros na Trilha do Sangue se esforçam para atingir a "Unidade" com o mítico Haqim, embora poucos foram dignos e atingiram este nobre objetivo para explicar a sua natureza. A maioria dos dervixes acreditam que a Unidade se assemelha a Golconda, ou a outro estado no qual os vampiros são capazes de eximir-se de sua maldição e harmonizar-se em sua natureza Cainita.

Habilidades Comuns: As Habilidades de combate e ocultismo ajudam os seguidores em sua busca pelos princípios da Trilha. Esportes, Briga, Armas Brancas, Intimidação e Ocultismo estão entre as Habilidades prezadas pelos seguidores da Trilha do Sangue.

Disciplinas Preferidas: Esta Trilha inclina-se ao refinamento da Ofuscação, Rapidez e Quietus. Alguns seguidores cultivam conhecimentos de Taumaturgia para ajudá-los em suas jornadas em busca do sangue.

Trilha do Sangue, Pós-Maldição

Se você estiver jogando com um Assamita que não está sob os efeitos do ritual Tremere (e assim, utilizando a fraqueza listada na barra lateral, da p. 428), a Trilha do Sangue exige que o dervixe deve diablerizar os Membros quando têm a oportunidade em vez de partilhar os seus pagamentos de sangue com o Clã. Como tal, a classificação de 4 para a hierarquia do Pecado é substituído por "Falhar em perseguir sangue inferior", e a classificação 2 é substituído por "Falhar em aproveitar uma oportunidade para baixar a própria geração."

A Trilha dos Ossos

Apelido: Coveiros

Virtudes: Convicção e Autocontrole.

Influência: Silêncio. Os coveiros, habituados como estão a longas horas de estudo calmo e contemplando túmulos, irradiam o silêncio da morte. O modificador de Influência aplica-se a testes envolvendo Furtividade e tentar passar despercebido.

Crenças Básicas: Acredita-se que a Trilha dos Ossos evoluiu a partir de um código pervertido sustentado pelos vampiros mórbidos que governaram os Giovanni: o de que humanos, Membros ou o que quer que sejam, todos os seres acabam, cedo ou tarde, nos braços da morte. Os seguidores mais ardorosos desta Trilha advogam "entregar-se à compreensão do fim inevitável da vida". Os vampiros que adotam esta Trilha buscam o conhecimento sobre o que realmente é a morte: Ela é apenas o final da vida? A transição da alma para o que existe além da vida? E o fim do desejo de ser da alma? Estas dúvidas assolam os seguidores da Trilha dos Ossos todas as noites.

Muitos vampiros acreditam que a Trilha dos Ossos não passa de uma Trilha degenerada que encoraja os seguidores a participarem de todos os tipos de assassinatos e deturpações. Aqueles que apoiam a Trilha e os que são familiarizados com ela, porém, sabem que ela se envolve com a procura do significado da vida — e da não-vida. Os seguidores da Trilha procuram compreender a natureza e o propósito da morte e, com isso, o papel de cada indivíduo no plano maior do mundo. A mortalidade é inevitável, exceto para os vampiros, que de algum modo conseguiram burlar o ciclo.

A natureza vampírica, porém, geralmente fica de fora das rotas que esta Trilha explora. Ela é, na verdade um código de estudiosos, já que os Membros que a seguem renunciam até ao seu próprio conforto para aumentar sua compreensão sobre os mistérios da mortalidade. Esses Membros não são necessariamente cruéis — eles simplesmente valorizam a compreensão mais do que a vida humana.

Em princípio, a Trilha dos Ossos não procura apenas definir o que a morte é, mas também o seu significado para aqueles que escaparam dela. É uma Trilha de conhecimento e poder e muitos dos que a apoiam aprendem a exercer grande influência tanto sobre os vivos como sobre os mortos. Muitos de seus seguidores tornam-se grandes sábios a respeito dos hábitos dos espíritos, mas mesmo estes seres estranhos falham em esclarecer as dúvidas dos Coveiros — o que, por exemplo, aconteceria com um fantasma que resolve suas lutas psíquicas ou que desencarna no Limbo?

A Ética da Trilha

- Estudar a morte em todas as suas permutações.
- Determinar quando a morte ocorre; e defini-la.
- Procurar pelo propósito da morte e da vida que a antecede.
- Quantificar as diferenças da morte por várias causas.
- Alcançar um conforto com a morte e a não-vida — distinguir entre condenação e salvação.
- Apressar a chegada da morte, caso ela pareça estar sendo retardada artificialmente.

História

Esta Trilha evoluiu de um código moral sustentado pelos vampiros que os Giovanni destruíram em sua busca pelo poder. Um pequeno e seleto grupo de membros do clã viram mais do que uma finalidade em sua prática de Necromancia e conservaram os rituais e estudos de seus predecessores. Embora a Trilha não seja amplamente praticada entre os Giovanni, os seguidores de seus preceitos desbravaram a maior parte dos avanços do clã na Necromancia.

Práticas Atuais

Os Membros mais antigos do Clã Giovanni seguem essa Trilha, assim como aqueles que têm um interesse sincero em melhorar seus conhecimentos necromânticos por objetivos diferentes do poder temporal. Os Giovanni que seguem a Trilha dos Ossos raramente lidam com mortais, pois sua curiosidade sinistra costuma ser fatal aos mortais com quem se relacionem.

Descrição dos Seguidores

Os vampiros que adotam esta Trilha são genuinamente curiosos, e desejam aprender com exatidão para que servem os indivíduos. A tanatologia é mais uma ciência do que uma filosofia para os Membros da Trilha dos Ossos. Esta é uma Trilha bastante introspectiva e os Giovanni gananciosos raramente a seguem, preferindo a perspectiva material mais confortável da Humanidade. Os Coveiros apoiam a família Giovanni mais pelos conhecimentos que eles trazem, do que contribuindo com os anseios políticos do clã.

Seguindo a Trilha

Os vampiros que se submetem às doutrinas da Trilha dos Ossos devem ser desprendidos porém inquisitivos. Embora eles não sejam cavalheiros perante a morte, os Coveiros raramente ajudam alguém que esteja a ponto de se desligar das amarras da vida, preferindo apenas observar e aprender. Alguns vampiros menos fatalistas podem não se importar tanto com isso, e os Membros desta Trilha não irão agir contra eles, caso eles pretendam ajudar o indivíduo moribundo. Obviamente, seu tempo ainda não chegou.

Hierarquia de Pecados da Trilha dos Ossos

Pontos	Orientação Moral	Base Racional
10	Demonstrar medo da morte	O medo inibe o aprendizado.
9	Falhar em estudar uma ocorrência de morte	Recusa em aprender indica recusa em compreender.
8	Assassinato acidental	Não existe oportunidade para adquirir discernimento.
7	Adiar uma refeição quando faminto	Negar a própria condição não serve para nada.
6	Sucumbir ao frenesi	A Besta é irracional e a emoção não é de grande serventia para aumentar a compreensão.
5	Recusar-se a matar quando uma oportunidade se apresenta	As experiências provam a teoria, e sem provas não há conclusões.
4	Tomar uma decisão baseada na emoção e não na lógica	Os vampiros estão mortos portanto suas emoções também estão.
3	Incomodar-se em benefício de outros	A morte é inevitável; que significado há em facilitar as coisas para outros condenados?
2	Evitar uma morte desnecessariamente	Não se deve interromper o ciclo e sim aprender com ele.
1	Evitar uma morte deliberadamente	Tais elos emocionais combinam com mortais, não com Membros.

Habilidades Comuns: Os seguidores desta Trilha especializam-se naturalmente naquelas matérias que impulsionem sua pesquisa macabra. Os Conhecimentos são os preferidos, sobretudo nas áreas da Medicina, do Ocultismo e da Ciência.

Disciplinas Preferidas: Os Membros desta Trilha preferem, obviamente, a Necromancia e também refinam suas aptidões em Auspícios. Além disso, diz-se que certos anciões desta Trilha desenvolveram artes místicas únicas relacionadas com o estudo da morte.

Trilha da Morte e da Alma

Durante a formação do Sabá, os Tzimisce tiveram inspiração similar as dos capadócios e criaram uma variante denominada Trilha da Morte e da Alma. O Sabá reivindica que a sua versão da Trilha é distinta, mas a maioria dos observadores externos têm dificuldade em dizer a diferença entre adeptos da Trilha dos Ossos e Trilha da morte e da Alma. Como tal, a mecânica para ambas as Trilhas são funcionalmente idênticas.

A Trilha de Caim

Apelido: Nodistas

Virtudes: Convicção e Instinto

Influência: Fé. A justiça do Cainita é evidente para todos. O modificador de influência afeta todos os testes que contam com a imagem do vampiro como um Membro devoto e estudioso dos ensinamentos Caim .

Crenças Básicas: Os estudiosos das noites do passado em busca das chaves para a natureza da existência vampírica, recolhendo fragmentos de conhecimento do *Livro de Nod*. Pesquisando a história desse livro, bem como de outras fontes esotéricas, os eruditos Cainitas chegaram à conclusão de que somente Caim, como o primeiro vampiro, é um exemplo de perfeição da natureza vampírica. Os Nodistas tentam se tornar mais parecidos com Caim, a fim de descobrir os limites e poderes da forma morta-viva. Eles afirmam que, seguindo o exemplo de Caim, é possível entender a verdadeira natureza do vampirismo e como a existência vampírica difere da vida mortal. Os Nodistas buscam o conhecimento e a história, registrando as experiências de Caim para poderem aprender com seus exemplos.

Para eles, a vida de Caim revela os mistérios da maldição dos vampiros; entendendo a não-vida, eles transcendem suas

fraquezas mortais. Eles valorizam qualquer conhecimento sobre a condição vampírica, mas os escritos e as histórias do primeiro vampiro formam o núcleo da tradição nodista. Pelo fato de Caim ter sido marcado e expulso da sociedade mortal, os nodistas acreditam que ele é o melhor exemplo da diferença entre vampiros e humanos. Por isso, os adeptos desta Trilha abrem mão de sua Humanidade, vendo-a como algo inútil e inadequado, simulando o exílio de Caim e buscam novas regras para governar suas motivações predatórias.

A essência da Trilha de Caim se encontra na exemplificação da natureza vampírica: as questões de existência, os limites da forma e as mudanças trazidas pelo Abraço levam os Nodistas à especulação, ao debate, ao estudo e a pesquisas sem fim. A erudição e a compreensão histórica são valiosas, mas o vampiro precisa se desenvolver física e espiritualmente de forma simultânea para explorar os limites de sua condição de morto-vivo. A diablerie é mais que um simples roubo de poder; ela permite que seu praticante aprenda com as experiências de outros mortos-vivos, desenvolvendo, desse modo, uma maior compreensão. Outros vampiros se perdem em tentativas de salvar a humanidade perdida ou encontrar significado em filosofias obscuras. Em vez disso, a Trilha de caim encontra significado nos fundamentos do vampirismo.

Esta Trilha é exigente e rigorosa: nas noites de hoje, são poucos os vampiros que seguem suas diretrizes. Essa Trilha coloca uma grande ênfase no estudo, discernimento e disciplina pessoal. Com paciência eterna atribuída a Caim, dizem que os seguidores da trilha, vem a oportunidade de se aprimorar vagarosamente.

Ética da Trilha

Pesquisar a história de Caim. Aprender com o exemplo dele.

Desenvolver sua Força de Vontade e o instinto predatório. A Besta, como o Resto da forma vampírica, pode ser controlada.

Adapte-se às necessidades de sua nova condição; livre-se de sua humanidade perdida.

Para se aproximar de Caim, tome a vitae dos indignos. Modere esse aumento com uma compreensão de seu próprio potencial para que você não aceite a Maldição como certa.

Estude suas habilidades e as habilidades de Caim para descobrir o que deve estar dentro de você. Examine os limites e os significados do vampirismo.

História

A trilha de Caim foi desenvolvida no início do século XVI, quando os vampiros procuravam novas perspectivas de esclarecimento pessoal durante a renascença. Muitos deles sentiram a necessidade de um sistema de auto-aperfeiçoamento que evitasse as limitações das crenças humanistas, já que a moral dos humanos é conflitante com a natureza vampírica. Esta Trilha ganhou muitos seguidores nos últimos duzentos anos, pois muitos vampiros viram Caim como uma figura ideal. Depois do Iluminismo, esta Trilha começou a declinar em favor de Trilhas mais novas. Poucos vampiros mantiveram a disciplina e a erudição necessárias à manutenção da Trilha, o que fez com que ela fosse reduzida a um pequeno, porém respeitado, número de seguidores. Os Nodistas remanescentes mantêm uma posição de respeito dentro do Sabá e continuam a recrutar seus discípulos dentre os mais intelectuais e perspicazes da seita. Pelo fato dos membros modernos da seita escolherem seus novatos com base em seu potencial individual, esta Trilha experimenta um influxo de novos seguidores.

Práticas Atuais

Esta Trilha atrai alguns dos vampiros mais introspectivos e reflexivos; de fato, todos os membros do Sabá concordam com partes da teoria (quando não a prática) desta trilha. Seus seguidores se concentram no crescimento pessoal, mas também lideram cruzadas e Festins de Guerras para recolher conhecimentos perdidos e a vitae poderosa dos anciões. Além disso, muitos dos estudantes desta Trilha participam e supervisionam rituais e encenações que celebram a história do vampiro. Os Nodistas têm restrições ao Abraço aleatório durante a guerra, preferindo escolher cuidadosamente os recrutas dentre mortais promissores. Recentemente, muitos Nodistas abriram mão do estudo em troca de viajarem com bandos nômades, experimentando o mundo e simulando as peregrinações de Caim. Muitos desses Nodistas "aventureiros" viajam pelo mundo todo no encalço de fragmentos de informações para se experimentar a existência vampírica numa grande variedade de lugares.

Descrição dos Seguidores

Os nodistas são, com frequência, reservados e educados, tendo grande conhecimento da história e uma tendência ao autoconhecimento. Os seguidores da trilha não são inquisitivos no sentido de buscar respostas dedutivas para os problemas; em vez disso, eless estudam as tradições e os outros eventos históricos na esperança de encontrarem soluções para suas perguntas. Os cainitas que escolhem esta trilha demonstram, com frequência, uma grande dose de autocontrole. Além disso, os Nodistas tendem a debater com outros vampiros para descobrir como os outros cainitasexperimentam a Maldição. Os Assamitas antitribu, os Toreador antitribu e os Ventrue anttribu, bem como os Serpentes da Luz que compões a maioria de seus seguidores, tendêm a assumir postos de autoridade espiritual dentro do Sabá, como sacerdotes ou bispos. Muitos outros cainitas acham que os seguidores desta trilha são arrogantes e fúteis.

Seguindo a Trilha

Os filhos e filhas de Caim devem sempre buscar informações sobre a condição vampírica, seja pela experiência, aprimoramento pessoal ou a busca do conhecimento oculto. A diablerie, o desenvolvimento de Disciplinas e o aumento de autocontrole são, todos, meios válidos de refinamento da condição vampírica. Os Nodistas dificilmente participam da política do Sabá, preferindo ao invés disso, conduzir bandos na busca de novas informações e experiências. Eles também servem como sacerdotes que lideram vampiros em busca de consciência e aperfeiçoamento de sua condição de morto vivo. Aqueles que seguem essa trilha lideram por exemplo, aceitando suas naturezas monstruosas e lutando para harmonizar suas diferenças com os humanos para depois ajudar outros vampiros a fazer o mesmo. Os Nodistas não hesitam em dividir seus conhecimentos, de modo que todos os vampiros tenham a oportunidade de se aproximar de Caim. No entanto, eles guardam segredos perigosos a fim de evitar seu uso equivocado.

Habilidades Comuns: Os vampiros que optam pela Trilha de Caim são estudantes e filósofos. Eles preferem os Conhecimentos — especialmente Ocultismo e várias Culturas — mas espera-se que os Nodistas sejam capazes de desemvolver a forma vampírica até ela realizar todo o seu potencial, de modo que Sobrevivência, Armas Brancas e Esportes também são encorajados. Além disso, aqueles que gostam de debates optam por Expressão, Lábia e Liderança.

Disciplinas Preferidas: Os seguidores da Trilha de Caim preferem as disciplinas consideradas "naturais" para os vampiros como Auspícios e Presença. Eles dão um valor especial às Disciplinas que aumentam a forma Física — Rapidez, Fortitude e Potência. Alguns Nodistas não gostam que se use Disciplinas que não constam expressamente no *Livro de Nod*, como Taumaturgia e Serpentis, alegando que elas não estão de acordo com o desenvolvimento de Caim. Outros seguidores da trilha dizem que essas Disciplinas representam simplesmente um controle maior da condição vampírica. A maioria dos Cainitas que segue esta trilha se conforma em possuir apenas os poderes citados por Caim nos primeiros fragmentos do *Livro de Nod*.

Hierarquia dos Pecados da Trilha de Caim

Pontos	Orientação Moral	Base Racional
10	Deixar de realizar as pesquisas ou os estudos de cada noite, independente das circunstâncias	A busca da verdade exige dedicação.
9	Deixar de instruir outros vampiros na Trilha de Caim	Todos os vampiros devem ter a oportunidade de explorar seu potêncial.
8	Auxiliar ou co-existir com mortais	Caim foi separado dos Mortais, assim deve ser com todos os vampiros.
7	Mostrar desrespeito aos demais estudantes de Caim	Todos os filhos de Caim merecem respeito devido a sua herança, pelo menos enquanto lutam para entenderem a si mesmos.
6	Falhar em controlar o frenesi	Comande a Besta; não seja direcionado por ela.
5	Sucumbir ao Rötschreck	Domine seu medo. O terror é para seres inferiores.
4	Não cometer diablerie em um vampiro "humano"	Aqueles que não exploram seu potencial perdem o direito a ele.
3	Não testar regularmente os limites de suas habilidades e Disciplinas	Desenvolva suas capacidades ao máximo de forma a discernir sua verdadeira natureza.
2	Deixar de buscar conhecimento sobre o vampirismo quando tiver oportunidade	Cada migalha de conhecimento adiciona uma peça ao quebra-cabeças da existência vampírica.
1	Negar necessidades vampíricas (se recusando a alimentar-se, mostrar compaixão ou deixar de aprender sobre habilidades vampíricas)	Pra ser um vampiro, é preciso satisfazer as necessidades de um vampiro.

A Trilha dos Cátaros

Apelido: Albingenses

Virtudes: Convicção e instinto

Influência: Sedução. Os cátaros são a tentação encarnada, e eles têm uma habilidade fantástica para conhecer os desejos dos outros. O modificador de influência afeta testes para tentar seduzir outros.

Crenças Básicas: A trilha dos Cátaros surgiu da heresia catarista na Idade Média. A doutrina cátara, uma filosofia dualista, sustenta que omundo foi criado em partes iguais por um criador bom ("luz") responsável pela virtude e pelo espírito e um criador mal ("escuridão"), que funcionava como um contraponto, moldando o mundo material e seus vícios. Os Cátaros originais acreditavam que a alma era a raiz de tudo que fosse puro na humanidade, enquanto o corpo material era uma concha no corrupto mundo físico. Os Cátaros chamavam a atenção para os aspectos nobres do espírito - compaixão, sacrifício, honestidade e coisas do gênero - como uma prova de que o bem verdadeiro é efêmero. O mundo material, com todo seu sofrimento e miséria, possui falhas e imperfeições óbvias. Depois de muita perseguição, essa doutrina dualista desapareceu do mundo mortal, esmagada pelas declarações papais de heresia. Com o passar dos anos, os vampiros que viam com bons olhos as diretrizes dessa filosofia, adotaram-na como sua.

De acordo com os vampiros que seguem esta Trilha, os mortos-vivos são lacaios do criador "mal", que receberam uma existência eterna para tentar as pessoas com as seduções do mundo material. Os seguidores desta Trilha acreditam cumprir um destino como criaturas ligadas ao mundo físico através da imortalidade vampírica. Por terem sido privados dos reinos espirituais da morte, os Albingenses concluem que devem servir aos vícios do reino físico. Por isso, eles procuram espalhar o mal e a corrupção, vendo a iniquidade como um estado natural.

Os Cátaros, no entanto, aperfeiçoaram um código de males aos quais eles devem se entregar. Essa não é uma trilha de amoralidade insensata. Ao adotar as crenças dos sacerdotes Cátaros originais e distorcê-las, a esses vampiros buscam deliberadamente espalhar o mal. Eles buscam avidamente os pecados da cobiça, luxúria, e outros do gênero. Os Cátaros do Sabá procuram obter riquezas e confortos materiais, encorajando os outros a fazerem o mesmo. Um vampiro só pode servir a seus próprios objetivos admitindo as falhas inerentes a sua condição e ao mundo, aceitando seus deveres como fornecedor dos vícios dos outros. Ironicamente, portanto, os seguidores da Trilhados Cátaros encomtram espiritualidade na depravação.

Ética da Trilha

Ceder ao vício. A riqueza, a sensualidade e o poder material são marcas registradas do mundo físico.

Levar os outros à tentação. É seu papel promover a depravação do mundo.

Conceder a maldição de Caim àqueles que tem grande paixão. A eternidade é uma maldição maligna, mas aqueles que têm uma grande convicção podem usá-la com propriedade.

Todo o mundo material é corrupto. Espere a traição e a perversidade de todos, porque quase todo mundo é corrompido junto com ele.

Seu papel como uma criatura do mal está predestinado. Aceite e cumpra seu objetivo.

A morte só leva a reencarnação. Os mortais sempre volta depois que você os mata. Entretanto você deve evitar a Morte Final, pois, se morrer, você voltará como humano.

História

A Trilha dos Cátaros surgiu como consequência da Cruzada Albingense no século XIII. As crenças maniqueístas no dualismo influênviaram alguns membros da igreja, levando a uma guerra de trinya anos que muitos acreditam ter levado à criação da Inquisição mortal. Depois de resurgirem após a cruzada, os vampiros Albingenses desenvolveram um sistema moral humano, com base nas consequências lógicas de sua filosofia, que vê os vampiros como criaturas ligadas ao mundo mortal e, portanto, como fomentadores do mal, enquanto espíritos humanos possuíam o único potencial para o bem. Logo muitos vampiros tomaram para si o "dever" de atuar como nutridores da corrupção do mundo mortal. Ao longo dos anos, a trilha se modificou e passou a incluir filosofias mais amplas e menos implicações religiosas formais, até acabar sendo aceita pelo Sabá durante a formação da Seita. A trilha diminuiu as lutas internas da seita e continuou se mostrando adaptável, mantendo as crenças fundamentais de que vampiros são traficantes de vícios no mundo material. Muitos membros do Sabá ainda vêem objetivo no negócio dos prazeres - a danação.

Práticas Atuais

Os albingenses levam os outros à tentação, roubando-lhes a pureza de espírito. É possível encomtrar tanto neófitos quanto anciões entre os Albingenses muitos praticantes da trilha vêem o mundo moderno, apressado e decadente, como um sinal do sucesso das forças do criador maligno, e procuram realizar conversões de mortais e vampiros cada vez mais desafiadoras.

Descrição dos Seguidores

Os Albingenses são hedonistas e impulsivos, mas acreditam que cumprem um objetivo. Os seguidores desta trilha não são preguiçosos; pelo contrário, se encarregam de seus deveres com uma naturalidade fanática. Todo Albingense considera

Hierarquia dos Pecados da Trilha dos Cátaros

Pontos	Orientação Moral	Base Racional
10	Restringir-se	O objetivo do seguidor é o excesso, não a moderação.
9	Demonstrar confiança	Use ou você será usado.
8	Falhar em passar a Maldição àqueles que são apaixonadamente perversos ou virtuosos	Os depravados podem servir melhor ao mal como vampiros; os virtuosos podem ser conquistados pela Maldição.
7	Controlar o frenesi	Entregue-se à Besta, assim como pra seus instintos.
6	Agir contra outro Albigensian	Aqueles que tem o mesmo objetivo devem alcançá-lo juntos e não lutar entre si.
5	Matar fervorosamente	O assassinato não cria nenhum bem maior: um homem morto não pode macular sua alma.
4	Sacrificar ganhos pelo bem estar alheio	Promova os prazeres físicos, não as realizações altruístas.
3	Reprimir os abusos	O mundo material é um lugar para os prazeres da carne.
2	Matar arbitrariamente	A morte de um humano desobriga-o de suportar sua própria danação.
1	Encorajar outros a se restringir	Vampiros são criaturas do mal, seu objetivo é corromper não salvar.

seu dever personificar os vícios do mundo material e compartilhar esses confortos e prazeres com os outros. Dentro do Sabá, os Cátaros encorajam seus companheiros a explorar sua natureza monstruosa e a espalhar esse hedonismo entre os mortais.

Seguindo a Trilha

Os Cátaros são normalmente muito apaixonados e devotados à vulgaridade e ao prazer. Eles vêem o mundo mortal como um enorme parque de diversões onde podem saciar seus impulsos básicos e encorajar os outros a fazerem o mesmo. Acreditando serem agentes da normalidade, os seguidores desta trilha são altamente sociáveis, sendo amistosos e usando os outros para servir a seus propósitos de espalhar a devassidão.

Habilidades Comuns: Os seguidores da Trilha dos cátaros se entregam livremente aos vícios e ao materialismo, tentando espalhar esses excessos. Portanto, as Habilidades Sociasis como Lábia e Manha são muito úteis. Alguns Albingences também usam Finanças e Burocracia para ganhar dinheiro, a fim de tornar suas não-vidas mais confortáveis. Alguns dos adeptos mais estudiosos da trilha entregan-se ao Ocultismo e Instrução de forma a descobrirem as raízes da trilha.

Disciplinas Preferidas: Os Albingenses preferem Disciplinas que lhes permitam alcançar seus propósitos maléficos. Dominação e presença são as mais valorizadas por sua habilidade de coagir os mortais a cooperar. Eles também dão um alto valor ao Animalismo, devido a sua semelhança de poderes Bíblicos, dos quais os seguidores desta trilha tiram algumas de suas crenças.

A Trilha do Coração Selvagem

Apelido: Bestas

Virtudes: Convcção e Instinto

Influência: Ameaça. Aqueles que na presença da Besta sabe que é um verdadeiro caçador, assim como veados fazem quando confrontados com um lobo. O modificador de Influência aplica-se a testes destinados a aterrorizar ou intimidar um adversário.

Crenças Básicas: Os vampiros são os maiores caçadores - imortais e ivulneráveis. A besta interior é apenas a expressão do instinto do predador. Negar seus atributos atávicos é ir contras as norma da natureza ou, pelo menos, é isso que acreditam os seguidores desta trilha. Um vampiro só pode

sobreviver mantendo-se fiel a seu interior e aceitando as propensões monstruosas que acompanham seu estado morto-vivo. Apesar de não se deleitarem em suas caçadas, as bestas também não as evitam. Ao aprender a aceitar o papel de caçador e, desse modo, reconhecer o papel adequado dos mortos-vivos, um vampiros e torna como um animal: feroz, predatório, mas definitivamente em seu lugar de direito.

Um seguidor dessa trilha sente que a Besta é uma parte natural do ser vampírico e precisa ser satisfeita. Ainda assim, os vampiros são inteligentes, sendo que um caçador ardiloso é mais efetivo. Portanto, é importante alcançar um equilíbrio entre a Besta e o homem - a astúcia feroz e os instintos mórbidos e selvagemente astuciosos de um vampiro são excelentes ferramentas da sobrevivência, temperadas pela racionalidade e a perspicácia da mente. Saciando as necessidades da Besta de tempos em tempos, o vampiro ganha, ironicamente, um grau maior de controle pessoal.

Os vampiros da Trilha do Coração Selvagem (às vezes chamada de Trilha da Besta) têm pouca utilidade para as armadilhas da civilização ou da educação. O transporte e as armas modernas são desnecessários para o vampiro, já que a não-vida fornece as ferramentas necessárias para se caçar e matar. A lábia e a Política são preocupações triviais; politicar não traz sangue para a garganta de ninguém. Os vampiros forma criados para caçar e matar, e os seguidores desta trilha são excelentes nas duas coisas.

Ética da Trilha

A sobrevivência é a sua preocupação.

A política e a tecnologia atrapalham a caçada.

Aprenda a atingir o equilíbrio de sua Besta Interior. Pratique as ações brutais necessárias à sobrevivência, mas mantenha sua inteligência e a perspicácia.

O "mundo natural" é uma ilusão. Todas as coisas têm de viver de acordo com suas formas, seno que até mesmo a civilização é natural, já que ela é uma forma de humanidade.

Apesar do fogo poder matá-lo, você tem de dominar seu medo para ser capaz de matar aqueles que iriam usá-lo contra você.

Esteja sozinho ou em bando, sua lealdade deve ser absoluta. Você não tem tempo para ficar mudando de lado.

História

A trilha do Coração Selvagem parece ter origem em antigo códigos nos quais bárbaros vampíricos aceitavam sua natureza animal. Advogada inicialmente pelos Gangrel, a trilha se espalhou para alguns outros vampiros que aprenderam a exaltar seus modos predadores. Esta trilha nunca foi popular, mas sua clientela permaneceu constante ao longo dos séculos, mesmo depois que ela foi aceita pelo Sabá. A trilha mudou relativamente pouco ao longo dos anos. As Bestas não vêem nenhuma necessidade real de "adaptá-la" aos tempos modernos.

Práticas Atuais

As Bestas não tem uma organização real e raramente praticam qualquer tipo de tradição ou ritual planejados. No entanto, alguns bandos nômades são compostos principalmente de membros que seguem esta trilha e levam sua existência como caçadores errantes. Quando se reúnem, as bestas muitas vezes se entregam prática Gangrel de contar histórias e cultivar o combate. As Bestas também atuam como assassinos assustadoramente eficientes dentro do Sabá, sua lealdade, uma vez oferecida é inquestionável. As Bestas que acham que um determinado indivíduo é uma ameaça a si mesmo ou a seu bando são incansáveis na caça e destruição desses oponentes e, por esta razão, algumas Bestas são escolhidas para liderar Festins de Guerra.

Descrição dos Seguidores

A maioria das Bestas não se importa muito com a moda nem com suas vestes e escolhe sempre roupas funcionais para a caçada. Algumas Bestas chegam a tratar com completo desdém roupas e ornamentação, mas estas são raras. É comum os seguidores desta trilha estarem em profunda harmonia com o ambiente e com seus próprios sentidos e, muitas vezes, estes indivíduos são observados o tempo todo escutando e observando cuidadosamente seus arredores ou até mesmo permanecendo em câmara lenta e farejando o ar de modo a evitar adversários sorrateiros. Muitos Gangrel seguem esta trilha e invariavelmente têm algumas características animais às quais eles não se preocupam em esconder.

Seguindo a Trilha

As Bestas têm sempre que reconhecer e se entregar a sua natureza predatória. Portanto, os seguidores desta trilha, lutam pra desenvolver sua habilidade como caçadores. Eles não tem muita vontade de utilizar as armadilhas da tecnologia por acreditarem que sua forma vampírica lhes fornece todos os poderes de que necessitam para sobreviver. Envolver-se na política é desaprovado, pois existem assuntos mais importantes a tratar; a força é uma forma mais simples e muitas vezes mais efetiva que a política. Piedade e compaixão não tem lugar no coração de um predador e os inimigos devem ser duramente destruídos enquanto os companheiros de bando são protegidos, a medida que estes, por sua vez, protegem o indivíduo. As Bestas não matam por capricho, mas quando a morte é necessária, não pode haver hesitação.

Habilidades Comuns: Não é de surpreender que a maioria das Bestas seja formada por caçadores e rastreadores altamente habilidosos. A Sobrevivência é preeminente entre esses vampiros, assim como a Briga e a Esportes. A Empatia com Animais é comum, embora uma Besta esteja tão disposta

Hierarquia dos Pecados da Trilha do Coração Selvagem

Pontos	Orientação Moral	Base Racional
10	Caçar com outros meios que não seus próprios poderes vampíricos	O caçador perfeito não precisa de ferramentas.
9	Envolver-se com política	As lutas políticas não produzem o sustento.
8	Permanecer na presença do fogo o da luz do sol exceto para matar um inimigo	Não faz sentido cortejar a Morte Final.
7	Agir de maneira excessivamente cruel	A morte é uma coisa natural, a alimentação é natural. A tortura e a crueldade não são.
6	Deixar de caçar quando estiver faminto	O objetivo do vampiro é se alimentar.
5	Deixar de apoiar seu bando	Apóie sua família e ela o apoiará.
4	Matar sem necessidade	Uma pessoa morta não servirá de alimento no futuro.
3	Deixar de seguir os próprios instintos	Os instintos são a base da natureza predatória.
2	Matar uma criatura que não seja pela sobrevivência	O propósito da morte é o sustento.
1	Recusar-se a matar para sobreviver	Os vampiros são caçadores; todo o resto são a caça.

a se alimentar de um animal quando emulá-lo. Por estarem em contato com a natureza interior, muitos seguidores da trilha desenvolvem muito a Empatia, não que sintam qualquer dó de suas vítimas, mas sim porque entendem intuitivamente seus motivos. A Intimidação também é bastante comum, pois a fúria em ebulição que se esconde abaixo da superfície da calma aparente de uma Besta é realmente assustadora.

Disciplinas Preferidas: Para os seguidores desta trilha, as Disciplinas são uma questão de sobrevivência. O Animalismo é útil na compreensão dos predadores inferiores e para alimentação. A fortitude é valiosa, pois as Bestas precisam ser inflexíveis o suficiente para sobreviverem em qualquer condição. As armas naturais e os benefícios da metamorfose oferece durante a caça também são considerados valiosos e alguns desses vampiros aprendem a Ofuscação ou a Rapidez a fim de se tornarem caçadores mais rápidos e cautelosos.

A Trilha do Acordo Honrado

Apelido: Cavaleiros

Virtudes: Consciência e Autocontrole

Influência: Devoção. Os Cavaleiros manter sua palavra, e são muito difíceis de balançar em seu dever. O modificador de Influência afeta testes para resistir tentativas de manipular ou forçá-los a ir contra o seu determinado propósito.

Crenças Básicas: Em um mundo assolado pela corrupção, malevolência e insanidade, alguns vampiros encontram seu caminho em um código pessoal de conduta firme e inflexível. Esses vampiros não se aprofundam em questões filosóficas existenciais nem se excedem na indulgência de seus lados monstruosos. Em vez disso, eles se concentram em um único princípio: a honra. A ordem, a imparcialidade e o dever são os

O Caminho da Harmonia

Em noites passadas, o Caminho do Coração Selvagem foi conhecido como o Caminho da Harmonia, defendendo uma forte ligação à natureza e às características predatórias de vampiros individuais. Embora um Harmonista não sente remorso por fazer o que ele deve fazer por natureza (caça, alimentação e assassinato) ele tempera essas ações com uma compreensão do seu lugar no mundo natural. Como resultado, Harmonistas defendem as virtudes da Consciência, ao invés de Convicção.

lemas desses mortos-vivos que, apesar de serem monstros, aderem a padrões de conduta que são inflexivelmente compreensíveis.

Para um seguidor desta trilha, a não-vida precisa de uma direção e um objetivo. Esses vampiros escolheram a honra como seu guia. Ao se concentrar em regras rígidas e limites pessoais, os Cavaleiros mantêm a fúria da Besta em cheque. Portanto, aceitar um dever e cumprir suas obrigações dá aos cavaleiros objetivos a serem alcançados. Presos por seus códigos de honra, esses vampiros defendem causas com máxima devoção, mesmo que isso signifique o fim de suas não-vidas. Não se engane: os Cainitas que seguem esta trilha não são compassivos nem humanos em nenhum sentido da palavra. Na verdade, eles vêem os humanos como pouco mais que escravos e comida, desmerecedores das considerações de honra que são concedidas aos vampiros. Mesmo assim, um Cavaleiro nunca deixará de cumprir sua palavra voluntariamente ou descumprirá um acordo, pois fazer isso seria uma desgraça para sua honra. O objeto desse compromisso importa pouco ao seguidor desta trilha; é a força do compromisso e sua determinação que são importantes.

Muitas crenças dos seguidores desta trilha espelham os códigos feudais de cavalaria ou o bushido dos samurais. Os Cavaleiros preferem a Morte Final a demonstrar covardia ou trair seus aliados. De maneira similar, os soldados desta trilha defendem as diretrizes de suas seitas e organizações com um zelo fanático. Confrontado com um inimigo inflexível ou recalcitrante, um Cavaleiro solitário é um guerreiro fatalista e mortal - um grupo deles compões um exército que não teme a morte.

Ética da Trilha

Mantenha sempre sua palavra e honre seus compromissos.

Nunca demonstre covardia. Supere seus medos.

O dever vem antes dos assuntos pessoais.

Trate justa e imparcialmente aqueles. Por outro lado o desonrado merece seu desprezo.

Sempre pague suas dívidas.

Apóie seus companheiros de armas em todas as coisas, exceto quando eles recomendarem a traição.

História

A Trilha do Acordo Honrado nasceu há muito tempo, quando os vampiros da Idade das Trevas que lutavam corpo-a-corpo com os problemas da moralidade humana encontrando um código de conduta severo e inflexível para substituir a ética da humanidade. Embora os preceitos cavaleirosos originais nos quais esta trilha se baseia tenham caído em desuso na época da Renascença,

alguns membros do Sabá adotaram filosofias similares e a trilha adotou o Código de Milão após a primeira Guerra Civil do Sabá. Os seguidores da trilha devem sua lealdade ao idealismo da seita e aos ditames do Código e, neste processo, adquiriram o apelido de "seguidores do Código".

Ligados pela lealdade aos ideais de suas seitas, combinado com um forte senso de dever e honra, os Cavaleiros lutaram para defender a unidade de ambas Camarilla e do Sabá ao longo dos séculos. Agora, a Trilha do Acordo Honrado forma a espinha dorsal do Sabá. Os Cavaleiros dedicados são o núcleo da seita, servindo aos ideais do Sabá com devoção desumana.

Práticas Atuais

Os seguidores da Trilha do Acordo Honrado sempre valorizaram rituais e cerimônias. Portanto, os Cavaleiros do Sabá sempre participam nos Festins de Guerra, nos ritae, nas cerimônias e outros eventos do bando. Em conjunto, os seguidores da trilha buscam unir as facções divergentes da seita sob uma única bandeira de lealdade à causa. Apesar de serem alternadamente ignorados ou ridicularizados pelos seguidores de outras trilhas, os Cavaleiros são um exemplo do implacável das melhores qualidades de um membro do Sabá, não podendo ser censurados por seus irmãos. Os Cavaleiros, com frequência, não assumem postos de liderança (por considerarem a má-fé política consternadora), apesar de estarem á frente em muitas batalhas, demonstrando coragem e disciplina inigualadas por nenhum outro soldado entre os não-vivos.

Descrição dos Seguidores

Os cavaleiros são sucessivamente frios e distantes, mas honrados e confiáveis. Um Cavaleiro nunca volta atrás em sua palavra e sempre honra seus compromissos. Ele nunca se furta aos seus deveres nem foge do campo de batalha. Mesmo assim, está longe de ser humano: o cavaleiro vê os mortais como um recurso, da mesma maneira que um outro guerreiro acharia um cavalo de batalha admirável, mas longe de ser um companheiro equitativo. Muitos dos seguidores desta trilha apresentam uma imagem severa e taciturna, mas os Cavaleiros são capazes de mostrar bom-humor e jovialidade - eles consideram que o dever sobrepuja a gratificação pessoal.

Seguindo a Trilha

Um seguidor da Trilha do Acordo Honrado deve sempre manter a honra em primeiro plano. Um Cavaleiro não pode agir precipitada ou irrefletidamente; ele tem de estar sempre ciente da natureza e das consequências de suas ações. O estudante devoto desta trilha deve se apegar o tempo todo à coragem e à disciplina enquanto busca distribuir justiça e imparcialidade. O verdadeiro Cavaleiro luta e morre por sua causa.

Habilidades Comuns: Os Cavaleiros estudam Armas Brancas, Briga, Esportes, por considerarem o combate

Hierarquia de Pecados da Trilha do Acordo Honrado

Pontos	Orientação Moral	Base Racional
10	Não preservar todos os preceitos do grupo	O verdadeiro dever para com uma causa exige um caráter autêntico.
9	Deixar de mostrar hospitalidade aos seus aliados	A hospitalidade e a generosidade são a riqueza da alma.
8	Associar-se com o desonesto	Sirva como um exemplo, mas não seja arrastado à insignificância do ignóbil.
7	Não participar dos rituais do grupo	A tradição e os rituais são partes importantes da herança.
6	Desobedecer ao seu líder	A lealdade é a pedra fundamental da hierarquia.
5	Não proteger seus aliados	Defenda aqueles que são dignos de sua estima.
4	Colocar preocupações pessoais acima do dever	O dever é o objetivo do vampiro.
3	Demonstrar covardia	Honra se encontra na luta por uma causa, não em fugir dela.
2	Matar sem razão	Vida e morte são decreto de Deus.
1	Não cumprir sua palavra ou juramento; não honrar um acordo	Deixar de cumprir um juramento é perder a honra que define a existência.

e Expressão são vantagens valorizadas, pois com frequência os Cavaleiros são chamados para mediar disputas com imparcialidade. Da mesma forma, a Investigação e o Direito podem ajudar a discernir a verdade e a justiça.

Disciplinas Preferidas: Fortitude e Presença são consideradas a epítome da Cavalaria; esses vampiros são decididos ao defender e eloquentes ao discursar. Como tantos Cavaleiros seguem um destino marcial nas turbulentas noites de hoje, a Potência é bastante comum. Os Salubri antitribu da seita também desenvolvem as poderosas habilidades da Valeren.

A Trilha de Lilith

Apelido: Bahari, Lilins

Virtudes: Convicção e Instintos

Influência: Tribulação. O Bahari vê a iluminação através da dor e do conflito, e eles aprendem a transformar a dor em seu proveito. O modificador de influência afeta testes que impactam as penalidades por seus próprios ferimentos.

Crenças Básicas: Considerados heréticos pela maioria dos Cainitas do Sabá, os fragmentos dos ensinamentos de Lilith - às vezes erroneamente chamados de ciclo de Lilith - expões uma cronologia elaborada e uma história alternativa para a própria criação. Expulsa do primeiro paraíso devido aos crimes de enobrecer a si mesma com os Frutos do Conhecimento e da Vida e por querer ser igual ao homem e a Deus, Lilith vagou pelo mundo incriado e estéril, tornando-se um poder de criação, rivalizando com as antigas divindades, por meio da tribulação e do sofrimento, ela descobriu os caminhos da sobrevivência; com fogo e espinhos ela criou seu próprio jardim, um espelho do sofrimento e da iluminação que ela alcançara. Arquiteta do poder de Caim, criadora da Mágika e mãe dos deuses, Lilith regou as sementes da sabedoria com seu próprio sangue, o que deu forças a qualquer um para caminhar sobre o fogo e nadar nas águas gélidas para alcançar a revelação da verdadeira liberdade e encontrar seu próprio poder.

Recrutando seguidores entre vampiros, humanos místicos e outros habitantes do mundo oculto, os Bahari seguem os caminhos ancestrais indicados por Lilith. Seguindo a imagem da deusa Mãe, eles elevam a si mesmos do status de crianças. Como um pai que disciplina um filho errante, Lilith deixa um legado de dor que ensina e, assim, os Bahari buscam superar as fraquesas devidas a seu nascimento obscuro e desamparado, e ascender ao entendimento e ao poder. Andando no fogo, empalando-se com lâminas e espinhos, sofrendo privação e mergulhando em águas congeladas, os Bahari elevam seus corpos e mentes para a sensação verdadeira e abrem sua consciência para a plenitude do mundo. Das atordoantes alturas da compreensão até a ponta aguda da dor, eles aprendem a verdadeira extensão da criação, podendo pegar a matéria sem forma do mundo e transformá-la em uma nova imagem.

Não se engane, os Bahari não têm muito espaço para a compaixão nem para a consciência. Eles acreditam piamente que todos devem agarrar a lâmina da iluminação - e sofrer as lacerações decorrentes desse ato - antes de conhecer a verdade. Aqueles que não têm vontade nem o discernimento para consentir em aprender são considerados refugo e colocados de lado com tristeza, mas sem hesitação. Nenhum tempo ou recurso é desperdiçado com aqueles que não tem a necessidade irresistível que permite o sofrimento, a transformação e o crescimento. Os Hierofantes, vampiros sacerdotes de Lilith, escolhem aqueles que ouviram a canção - ahi hay Lilitu - e os castigam, flagelam e esfolam até eles atingirem o ápice da consciência alerta e fervilhante. Somente então as lágrimas são enxugadas com carinho, as feridas tratadas e os suplicantes trazidos para a plenitude da gloriosa trilha de Lilith.

Ética da Trilha

Somente nos elevamos através da dor.

Seja um professor, torturador e amante de qualquer um que buscar iluminação.

Pratique aquilo que aprendeu. A sabedoria é inútil se não for acompanhada de ação.

Cultive um jardim para que você possa mostrar a força de sua criação.

Busque aqueles que se encontram na fronteira da consciência e ofereça-lhes iniciação.

Reúna-se com seus irmãos e irmãs para compartilhar sua erudição e sua angústia.

História

De acordo com histórias apócrifas, o oculto de Lilith começou quando, há alguns milênios, um vampiro Matusalém que procurava artefatos antigos na África encontrou estranhos escritos que davam a entender que falavam da Mãe Negra. Apesar desse Cainita não ter sido capaz de carregar consigo os artefatos, ele levou o conhecimento daquilo que tinha visto. Completamente derrotado pelos guardiães mortais e demoníacos dos escritos, ele recuou para reunir outros com conhecimento e discernimento para pesquisar os mistérios reunidos naquelas escrituras. Com o passar dos anos, os seguidores da Trilha de Lilith espalharam vagarosamente seu conhecimento arcaico, atraindo um pequeno número de heruditos e vampiros curiosos com relação ao misticismo. A trilha acabou assumindo aspectos da religião à medida que foi absorvendo os rituais e cerimônias dos lugares de origem de seus seguidores.

A Trilha de Lilith nunca teve muitos seguidores no Sabá, onde a antiética Trilha de Caim ganhou preponderância, mas sempre teve um número suficiente de seguidores para garantir sua sobrevivência. De fato até mesmo alguns anciões da Camarilla seguem esta trilha. À medida que os sinais da Gehenna começam a aparecer e as Noites Finais se aproximam, cada vez mais vampiros são atraídos pelos ensinamentos apócrifos desta trilha. A imagem de Caim como um tolo, amaldiçoado com poderes incríveis que ele se recusa a entender, une os vampiros que buscam maneiras alternativas de sobreviver aos Tempos Finais. Por meio dos auspícios da Mãe negra, eles esperam superar sua natureza Cainita e se tornar intocáveis pelos Antediluvianos.

Práticas Atuais

Os Bahari modernos herdaram muitas tradições de seus ancestrais. Os seguidores desta trilha raramente se desfazem de rituais ou crenças, pois só a compreensão de todos os mistérios do mundo podem abrir as portas da sabedoria. Por isso, os Bahari servem-se de muitos e variados rituais de devoção. É comum os seguidores desta trilha cultivarem o conhecimento oculto de culturas estranhas, sendo eles rápidos em absorver e adaptar novas e diferentes práticas ocultas. Por causa dessa abertura, os Bahari participam de uma rede de vampiros que trocam informações e conhecimentos místicos, chegando até mesmo a negociar com magos, fantasmas e outros guardiães de segredos antigos. Muitas vezes, os Bahari realizam rituais especiais considerados bizarros até mesmo pelos padrões Sabá e apesar de serem leais enquanto puderem continuar praticando seus rituais, a verdadeira lealdade dos Bahari é para consigo mesmo.

Descrição dos Seguidores

Os bahari vivem apaixonadamente, buscando de forma consciente a próxima experiência de aprendizado. Qualquer coisa que choque ou ultraje a sensibilidade dos outros é válido, pois existe sempre a esperança de levar alguém além dos limites mundanos do cotidiano. Os Bahari prezam o desenvolvimento da compreensão pessoal, por isso é possível encontrar seguidores desta trilha tanto entre os mais ricos quanto entre os miseráveis. Quando se encontram entre os mortais, os Bahari são misteriosos e empolados. Em sua cerimônias, costumam usar trajes religiosos - mantos largos e abertos e máscaras cerimoniais de madeira ou osso.

Ao contrário de algumas crenças, esta trilha não é seguida exclusivamente por mulheres, embora elas sejam a maioria. Qualquer um que se livre da ignorância infantil em troca da dolorosa maturidade é bem vindo no círculo de Lilith. Na verdade, como os vampiros estão muito além da preocupação de sexo, uma vez que existam vampiros de ambos os sexos - ou nenhum, como é o caso de alguns Tzimisce - dentro do culto.

Hierarquia de Pecados da Trilha de Lilith

Pontos	Orientação Moral	Base Racional
10	Alimentar-se imediatamente quando faminto	A privação e a dor ensinaram Lilith a sobreviver.
9	Buscar poder ou riquezas materiais	A verdadeira riqueza vem de dentro, não do dinheiro ou da influência.
8	Não corrigir erros de outros no que se refere a Caim e Lilith	Caim foi um assassino, traidor e tolo que não merece reverência.
7	Sentir remorso por trazer sofrimento a alguém	Sofrimento e dor ajudam os outros a aprender e a crescer.
6	Deixar de participar de um ritual Bahari	Os rituais realizados contém dicas para o despertar.
5	Temer a morte	A morte é simplesmente uma mudança para uma nova forma de existência.
4	Matar um ser vivo ou não-vivo	A morte nega a chance de transcender.
3	Não buscar os ensinamentos de Lilith	Lilith escondeu suas obras em muitos lugares; elas devem ser encontradas.
2	Deixar de causar dor ou angústia	Seja um professor pelo auspícios da dor.
1	Evitar a dor	Somente através da dor é que renascemos. evitar a dor é abraçar a ignorância.

Seguindo a Trilha

Um Lilim rompe as convenções, zombando da "sociedade aceita" de forma a forçar as outras pessoas a reavaliar sua maneira de ver o mundo. Com o ferrete quente e o chicote, os Cainitas aplicam lições dolorosas que, se suportadas, fortalecem o candidato. Aqueles que vacilam à beira da conscientização são acompanhados cuidadosamente até as revelações estilhaçadoras que lhes dão força, se não os destruir. Sofrer e estar próximo da morte é o maior presente que se pode receber pois, através dessas provações, o indivíduo pode passar a compreender a si mesmo. Cada um deve descobrir suas próprias sementes internas de Conhecimento e Vida para se tornar um Universo em si mesmo e um arquiteto da criação. O jardim, o símbolo da vida moldada e cultivada com carinho, é a manifestação da devoção de Baham, expressando o que ela criou e aprendeu.

Habilidades Comuns: Tortura, a habilidade de causar dor sem matar, é obviamente a principal e mais presada Perícia entre as Lilins. Por serem místicas de segredos antigos, o Ocultismo e várias culturas são preeminentes. Instrução, Pesquisa e Ciências (particularmente as clássicas) são ferramentas valiosas na busca pela verdade. A maioria dos Bahari também estuda Linguística, para ler seus textos esotéricos nas línguas antigas.

Disciplinas Preferidas: Diz-se que Lilith invocou vários poderes em si mesma enquanto caminhava pela terra informe, poderes que a ajudaram a sobreviver. É comum os Bahari emularem esses poderes, concentrando-se nas Disciplinas Animalismo, Rapidez, Fortitude e Ofuscação.

A Trilha da Metamorfose

Apelido: Metamorfistas

Virtudes: Convicção e Instintos

Influência: Desumanidade. Metamorfistas trabalham firmemente para se tornar algo diferente do humano. Modificadores de Influência são aplicados na intimidação, bem como em quaisquer testes de manipulação que pode ser afetar positivamente ao assustar o alvo.

Crenças Básicas: O mundo é feito de cadeias evolutivas. Os animais estão abaixo dos humanos, que estão abaixo dos Membros, que por sua vez estão abaixo de algum coisa. Os metafísicos e arcanos do clã Tzimisce seguem esta Trilha, que se concentra em definir e alcançar o estado que ultrapassa a maldição do vampirismo. Mencionando o seu uso da Disciplina transformadora da Vicissitude, os Tzimisce acreditam ter o poder de transcender as restrições da carne. Ouvindo-se os Demônios Metamorfistas falarem, porém, apreende-se a verdadeira monstruosidade da sua filosofia; eles acreditam que o próximo degrau é um estado semelhante a uma apoteose e farão qualquer coisa — *qualquer coisa* — para atingi-lo.

Os Tzimisce são caracteristicamente meticulosos em seus estudos sobre os ideais desta Trilha. Coordenando suas experiências com criaturas vivas, mortas-vivas e mortas (bem como com outras curiosidades com que se deparem, como lobisomens ou espíritos errantes), os Demônios elaboraram teorias complexas a respeito de qual, exatamente, é o próximo degrau da transcendência vampírica. Mas, os solitários e desconfiados Tzimisce raramente compartilham suas anotações e, com isso, a Trilha sofre limitações já que cada seguidor passa uma boa parte da sua não-vida aprendendo os rudimentos que outros Membros já desvendaram.

A Ética da Trilha

- Aprender as características de todos os estágios da vida e da morte.
- Ninguém deve se preocupar muito com os mortais — eles estão um degrau abaixo dos vampiros.
- Não compartilhar conhecimentos com ninguém, já que eles são valiosos demais para confiá-los a criaturas imperfeitas como eles próprios.
- Incitar a Besta e renegá-la; a verdadeira compreensão da não-vida exige uma ampla gama de experiências.
- Não levar em consideração as necessidades ou desejos de outros, já que a sua falta de introspecção é capaz de distrair o intelecto mais incisivo.

História

Os Tzimisce pesquisaram essa Trilha à sua maneira solitária durante, literalmente, milhares de anos. Os Tzimisce sempre foram criaturas de um tremendo potencial místico; e os seguidores desta Trilha procuram explorar esse potencial. Os seguidores dessa Trilha relacionam-se muito pouco com o mundo exterior e muitos associam esse fato ao inexorável declínio do próprio clã.

Práticas Atuais

A maioria dos Metamorfistas alega filiação ao Sabá, mas seus protestos de simpatia são mais da boca para fora, já que estão envolvidos em objetivos mais esotéricos. Na realidade, esta Trilha antecede em muito o surgimento de qualquer seita e os Membros que se comprometem com ela adotam credos e preceitos muito mais antigos do que as noções de política dos Membros.

Hierarquia de Pecados da Trilha da Metamorfose

Pontos	Orientação Moral	Base Racional
10	Adiar urna refeição quando faminto	A fome provoca distração.
9	Entregar-se ao prazer	O hedonismo o impede de atingir metas maiores.
8	Implorar a alguém por conhecimento	As lições de Metamorfose são segredos a serem desvendados, não copiados.
7	Compartilhar conhecimento com outros	O conhecimento deve ser adquirido, não somente ilustrado.
6	Recusar-se a matar quando se pode obter conhecimento com isso	Antes de suplantar a morte, o Metamorfista precisa compreender o fenômeno.
5	Falhar em resistir a um frenesi	Um Membro precisa conhecer a Besta antes de transcendê-la.
4	Considerar necessidades alheias	Aqueles que não podem ser importunados para alcançar a Metamorfose estão abaixo da consideração.
3	Falhar em experimentar, mesmo correndo riscos	A Trilha só pode ser compreendida por meio de pesquisa empírica.
2	Negligenciar em alterar o próprio corpo	A alteração física precisa ser atingida antes de qualquer metamorfose mais significativa.
1	Exibir compaixão por outros	A sina dos outros o arrasta à degeneração, não à transcendência.

Descrição dos Seguidores

Os seguidores da Trilha da Metamorfose são realmente algumas das criaturas mais estranhas que qualquer Membro esperaria (ou teria a infelicidade de) encontrar. Os Metamorfistas são frios, totalmente inumanos e rigorosamente científicos. Suas preocupações são mais metafísicas do que éticas propriamente, e é exatamente essa estrutura mental que leva muitos a acreditarem que os Metamorfistas tenham, literalmente, começado a se transformar em alguma coisa diferente. Alguns levam isso um passo adiante, alterando sua forma de várias maneiras, ao ponto de não pertencerem a um gênero reconhecível ou sequer remotamente humano.

Seguindo a Trilha

Os Metamorfistas realizam todo tipo de experiências bizarras, a maioria das quais acontece longe das vistas alheias. É uma filosofia distante e solitária, afastada de quaisquer necessidades que não se relacionem com o próprio sustento. Os seguidores não devem dar a menor importância àqueles que os cercam, existindo exclusivamente em função de seus próprios objetivos.

Habilidades Comuns: Esta Trilha preocupa-se quase que exclusivamente com Conhecimentos, sobretudo os de Ocultismo, Medicina e Ciência. Muitos Metamorfistas também perseguem Conhecimentos mais específicos como Filosofia, Teologia e variadas culturas sobrenaturais na esperança de desvendar segredos inexplorados em campos mais amplos de estudos.

Disciplinas Preferidas: Os Tzimisce Metamorfistas dão atenção preferencial a seus poderes exclusivos de Vicissitude. A Taumaturgia e os Auspícios são, também, muito prezados.

A Trilha da Noite

Apelido: Niilistas

Virtudes: Convicção e Instinto

Influência: Escuridão, niilistas dão um ar leve à escuridão interior, inspirando aqueles em torno deles para debruçar sobre os seus medos e pensamentos mais obscuros. Seu modificador de Influência aplica-se a qualquer tentativa de trazer a escuridão interior de uma vítima, como provocar segredos sujos de um político com bom retrospecto ou convencer um santo a quebrar seu voto de castidade.

Crenças Básicas: Os vampiros que seguem a Trilha da Noite aceitam sua danação por completo; na verdade, eles acreditam que, como vampiros, é seu papel e sua predestinação, atuarem como agentes da danação. A não-vida sem a dor não é nada e a desgraça gosta de companhia.

Esta Trilha é largamente praticada pelos vampiros jovens do Clã Lasombra, que mortificam suas próprias almas alegremente no interesse de encher o mundo com atrocidades.

A Trilha da Noite extrai seus fundamentos dos dogmas católicos, embora ela se preocupe mais com o abandono e a danação do que com a redenção. De acordo com essa Trilha, o objetivo da não-vida de um vampiro é flagelar a Terra, atuar como um agente do mal e, assim, em última análise, cumprir as ordens dos poderes superiores que ditam o bem e o mal. Ninguém vive sem o pecado original, e aqueles que seguem essa Trilha têm a obrigação de expor e exacerbar aquele pecado. A vida e a não-vida são estados alternados da danação; aqueles que falham em realizar seu potencial pleno são ovelhas desgarradas, que só servem para serem massacradas.

Esta é uma das Trilhas mais terríveis que existem, já que ela se dedica a promover o desalento total e intencional nos outros. Seus seguidores, porém, são mais do que meros sádicos ou rufiões, já que são sinceros em suas crenças. Qualquer um que receba a maldição de Caim está comprometido, por destino e pelo dever, a descarregar a vingança sobre os Filhos de Seth. Ao faze-lo, os vampiros desta Trilha esperam que, ao cumprirem os papéis a eles destinados, eles sejam capazes de transcendê-los e encontrar a paz. Independentemente desse objetivo principal, porém, a Trilha da Noite é uma Trilha da hostilidade e do antagonismo e é difícil de suportar a companhia daqueles que a seguem.

A Ética da Trilha

- Não deixar nenhum ser intocado por sua mácula.
- Incitar o terror nos que o cercam; os fracos cairão e os fortes serão enrijecidos por sua provocação.
- Inspirar os outros a aceitarem sua escuridão interna.
- Experimentar todas as sensações imagináveis.
- A morte é um meio, não um fim.
- Os Membros, sendo almas condenadas por Deus, cumprem seu objetivo caçando mortais.

História

Pouco, ou nada, foi realmente registrado sobre o início e a evolução dessa Trilha. Creditada ao crescimento dos cultos medievais à morte, a cabalas satânicas, a Matusaléns degradados ou às práticas sustentadas por Lilith, primeira esposa de Adão, e seus filhos, a Trilha da Noite foi desprezada pela maioria dos Membros a quem restasse qualquer senso de Humanidade. Alguns suspeitam que um grupo do clã Lasombra, conhecido como os Anjos Negros, fomenta a dissensão no clã, convertendo neófitos impressionáveis para os caminhos doentios desta Trilha.

Práticas Atuais

Nenhum pecado é vil o suficiente para satisfazer um seguidor desta Trilha e nenhuma fé é tão inabalável que não possa ser quebrada. Os vampiros da Trilha da Noite vinculam sua sina aos mortais, que cercam com a violência de suas depredações. Como portadores da danação, os Niilistas escolhem os temores e as mágoas secretas dos humanos que os cercam e infligem esses terrores sobre o rebanho, conforme seus caprichos.

Ironicamente, os vampiros desta Trilha com frequência têm grande respeito por aqueles que eles identificam como pessoas verdadeiramente "boas" ou "abençoadas". Na verdade, dizem que um Guardião infame, que infernizou uma família de caçadores de bruxas por três gerações e foi finalmente destruído por um descendente dessa linhagem, elogiou seu destruidor por sua determinação.

Descrição dos Seguidores

Esta Trilha é apoiada quase que exclusivamente pelos Lasombra, embora os Guardiões encontrem um ou outro convertido entre outros clãs. Os Lasombra que seguem essa Trilha recebem pouca consideração de outros Guardiões, já que nela não há lugar para a nobreza. Enquanto a maioria dos Lasombra mantém outros códigos de moralidade extraídos do Sabá, aqueles que seguem essa Trilha são os verdadeiros demônios da noite.

Seguindo a Trilha

Os vampiros da Trilha da Noite aterrorizam suas vítimas, um termo que pode ser aplicado a qualquer um a quem o Niilista seja atraído. Os Membros dessa Trilha detestam matar — isso elimina alvos em potencial, embora eles não deixem de fazê-lo se a morte causar grande sofrimento a outros, ou se ao evitá-la estariam prejudicando sua própria existência. Sob certos aspectos, os Niilistas ironicamente protegem o rebanho, mostrando-lhe o que os aguarda se não se mostrarem arrependidos. Entretanto, nenhum seguidor desta Trilha admitirá isso abertamente. Eles são demônios, pura e simplesmente.

Habilidades Comuns: Os Membros que seguem esta Trilha especializam-se em Habilidades que lhes permitam atormentar os outros. Briga, Intimidação, Armas Brancas e Medicina (pelo conhecimento da fisiologia) todas têm lugar garantido entre os Niilistas.

Disciplinas Preferidas: Os seguidores da Trilha da Noite cultivam a Tenebrosidade, pelo terror absoluto que ela inspira, bem como a Potência, pela dor que ela permite infligir.

Hierarquia de Pecados da Trilha da Noite

Pontos	Orientação Moral	Base Racional
10	Matar um mortal para se alimentar	Humanos mortos não sentem medo.
9	Agir no interesse de outros	Não há tempo para cumprir metas mesquinhas.
8	Falhar em ser inovador em suas depredações	A familiaridade com as vilanias de alguém provoca desdém dos outros, e logo ele poderá falhar em causar choque.
7	Pedir ajuda a alguém	Quem não é capaz de agir por conta própria cumpre mal as suas metas.
6	Matar acidentalmente	Deus transformou os Membros em horrores, não em assassinos.
5	Curvar-se à vontade de outro Membro	Os jogos da Jyhad são uma distração do verdadeiro propósito dos Amaldiçoados.
4	Matar intencionalmente ou arrebatadamente	A morte não serve a ninguém; ela apenas priva alguém de uma vítima.
3	Ajudar alguém	Não há espaço para a compaixão no coração de um vampiro.
2	Aceitar a superioridade de outrem	Todos os vampiros são iguais perante os planos de Deus.
1	Arrepender-se do próprio comportamento	O objetivo dos vampiros é causar arrependimento, e não praticá-lo.

A Trilha do Paradoxo

Apelido: Shilmulo (um termo cigano para vampiro)

Virtudes: Convicção e Autocontrole

Influência: Confiança. O Shilmulo acredita que estão no lugar e na hora certa e que estão destinados a ser, fazendo o que deveriam fazer - e ele mostra. O modificador de Influência aplica-se a tentativas de manipular ou conduzir os outros.

Crenças Básicas: Inspirado pelo hinduísmo e sustentada predominantemente por vampiros do Clã Ravnos, a Trilha do Paradoxo se preocupa com o karma dos vampiros que devem de continuar o grande ciclo das idades. De acordo com a Trilha do Paradoxo, os Membros estão trancafiados permanentemente do lado de fora do ciclo ilusório do universo (maya). Enquanto a maioria dos seres são reencarnados através do samsara, um "obstáculo" contínuo no ciclo de renascimento, os Membros eludiram tal ciclo. Cada indivíduo tem um propósito único, ou svaclharma, de acordo com a Trilha do Paradoxo, embora os vampiros, excluídos do ciclo, tenham perdido os seus. No lugar do dharma que eles seguiram um dia, cada Membro deve agora adiantar maya, com a esperança de compreendê-la durante o processo para finalmente penetrar nas grandes ilusões que esconde a Verdade Definitiva dos seus olhos.

Os meios pelos quais os Ravnos empreendem esse avanço cíclico, porém, passam pela impostura seletiva. Os outros vampiros consideram os Ravnos indignos de confiança e dificilmente aceitarão conselhos dos Membros Ciganos. Por isso, os Ravnos tiveram de recorrer a estratagemas elaborados para convencer outros vampiros — ou, na verdade, qualquer um com quem eles entrem em contato — a agirem. Os vampiros do clã Ravnos encaram sua não-vida como uma maldição, como vários outros Membros. Entretanto, os Ravnos acreditam que este shruti (o que foi aprendido dos deuses) seja devido à sua incapacidade de compreender a maya. Outros Membros, também afastados da roda cármica, falham frequentemente em perceber a necessidade de seu retorno ao ciclo. Os Ravnos compreendem isso — e aceleram o seu regresso, eliminando-os.

A Ética da Trilha

• Abrace somente se for absolutamente necessário, e somente os jati (a família também chamada de Rom em alguns momentos).

• Interpretar o svadharma dos outros e ajudá-los a cumpri-lo.

• Destruir outros Membros, pois eles são alheios à maya.

• Pagar o débito cármico, dispersar as ilusões de maya e retornar ao samsara.

• Usar de ardis para atingir os seus objetivos, pois os outros não são confiáveis.

• Confundir os Antediluvianos, devolvendo seus filhos ao ciclo.

História

Esta Trilha surgiu entre os Ravnos durante as últimas noites do Império Romano. Acredita-se que a fraude que os Ravnos comandam teve um papel importante na queda do império. De acordo com muitos Ravnos, a Trilha tornou-se enfraquecida logo após a queda de Roma e permaneceu assim por centenas de anos até que um evento agitador (e secreto) contribuiu para encorajar os Ravnos a repensar seus métodos.

Práticas Atuais

Dizer que os Ravnos destroem vampiros e queimam carma é simplificar demais as coisas. Na verdade, a Trilha do Paradoxo é árdua e desgastante, uma vez que, para sustentar o código verdadeiramente, é preciso colher e reunir grãos de informações importantes junto àqueles com quem se conspira, de modo a compreender melhor o seu svadharma. Muitas das fraudes dos Ravnos são, na realidade, testes complicados e elaborados para obrigar o sujeito a revelar aspectos ocultos de si mesmo. Assim, os Ravnos percorrem o mundo, expulsos por Membros ignorantes que são incapazes de perceber a necessidade dos serviços dos Shilmulos.

Descrição dos Seguidores

A maioria dos seguidores desta Trilha é composta por Ravnos, embora algumas famílias de Malkavianos e Gangrel façam parte dela. Vampiros cada vez mais cosmopolitas emergiram do clã Ravnos, indicando que ou os Ravnos dão pouca importância ao seu código, ou que os jati estão mais espalhados do que se poderia imaginar.

Seguindo a Trilha

Os vampiros da Trilha do Paradoxo costumam desdenhar os outros Membros, acreditando que seja por ignorância ou arrogância que eles se recusam a procurar por sua reintrodução no ciclo. Por isso, os Ravnos assumiram para si a responsabilidade de fazer isso pelos outros. Isso pode exigir a elaboração de redes complexas de ilusões, de modo a apurar qual é o svadharma de uma certa pessoa, ou simplesmente envolver a destruição de um vampiro, recolocando-o no ciclo, onde um novo svadharma o aguarda.

Habilidades Comuns: Os Membros que seguem esta Trilha concentram-se em Habilidades que lhes permitam obter vantagens sobre os outros, tais como a Prontidão, a Empatia, a Lábia, a Furtividade e a Investigação.

Hierarquia de Pecados da Trilha do Paradoxo

Nível	Orientação Moral	Base Racional
10	Abraçar uma mulher	As mulheres devem ser portadores de vida, não morte.
9	Abraçar alguém de fora do jaú	Muitos outros são incapazes de compreender a profundidade da filosofia do Paradoxo.
8	Destruir outro Shilmulo	Caridade, ao contrário do que se pensa, não começa em casa.
7	Matar um humano para se alimentar	A morte rouba de uma pessoa a capacidade, de cumprir seu svadharma.
6	Falhar em destruir outro vampiro	Quem não é capaz de enxergar a verdade deve ser reconduzido a um papel produtivo no ciclo.
5	Matar um humano por outras razões que não a auto-preservação	Uma pessoa pode não ter alcançado seu svadharma e impedi-la disso é um anátema.
4	Falhar em ajudar o svadharma de alguém	Deus define isso como o propósito dos Shilmulos.
3	Dar preferência aos assuntos da Seita e não ao seu dharma	A lealdade é devida aos deuses, não aos colegas
2	Assumir um laço de sangue	Nunca se deve destruir o próprio regente, que é o principal objetivo desta Trilha.
1	Abraçar desnecessariamente ou para satisfazer um desejo pessoal	Deve-se devolver os outros para o ciclo, não extraí-los dele.

Disciplinas Preferidas: Os vampiros da Trilha do Paradoxo praticam o Quimerismo com a finalidade de ludibriar as suas vítimas e como um meio de manipular as ilusões intrínsecas de maya. Os Shilmulos também prezam a Fortitude, para proteger-se da ira de suas vítimas. Muitos também são peritos em Auspícios, com o qual podem adivinhar com mais facilidade os segredos ocultos.

A Trilha do Poder e da Voz Interior

Apelido: Unificadores

Virtudes: Convicção e Instinto

Influência: Comando. Unificadores são destinados para o poder, e eles sabem disso. Aqueles à sua volta podem sentir a sua imponente presença. Seu modificador de Influência afeta testes de comando ou liderança a outros.

Crenças Básicas: Ao receber a vida eterna, um poder incrível e desejos inumanos, a única existência possível é a de um senhor imortal: assim acreditam os seguidores da Trilha do Poder e da Voz Interior. Não há porquê lamentar a humanidade perdida ou esconder-se para estudar doutrinas arcanas; os vampiros não têm honra nem compaixão. O papel de um Cainita é o papel de um Mestre.

Os Seguidores desta Trilha acham que o exercício de poder e o controle são as melhores razões para a existência vampírica. O controle de si mesmo e do mundo externo é o único objetivo que vale a pena buscar. Com esse objetivo, o vampiro deve desenvolver suas habilidades, estender suas influências e movimentar seus peões. Mudando o Mundo de acordo com sua vontade, o vampiro cria ordem e estabilidade. Toda a forma de poder, influência ou controle pode ser usada para alcançar algum objetivo. Por isso os Unificadores buscam todas as formas de poder, sejam políticas, materiais ou espirituais.

Os Unificadores seguem sua introvisão quando exercem sua autoridade. Embora esteja altamente envolvida com o poder temporal, esta trilha é também bastante espiritual; os Unificadores buscam avidamente a sabedoria e a iluminação. É claro que todo esse conhecimento acaba sendo usado na busca de poder pessoal. Entender a si mesmo faz com que seja possível começar a descrever a motivação de outros. Assim, o verdadeiro entendimento permite que o vampiro desvende os segredos de inimigos e aliados, afim de dissecar cuidadosamente qualquer situação e discernir o melhor curso de ação. Com base nesses julgamentos, o vampiro decide a forma mais favorável de obter e manter o controle.

Os seguidores desta trilha são temidos e respeitados. Nenhum daqueles que aderem à trilha toleram fraquezas ou fracassos; a punição é rápida e, com frequência fatal.

Esses castigos não servem apenas para censurar o ofensor, mas também como um exemplo para os outros. Por isso, os Unificadores não têm Piedade nem Compaixão. Bandos cujos ducti pertencem a esta trilha são darwinistas ao extremo.

Os Unificadores são estadistas e estrategistas consumados. Embora os Laços de Sangue e as ligações emocionais possam motivar seus seguidores, os estudantes pragmáticos desta filosofia reconhecem que essas medidas podem ser combatidas e transigidas. Ademais, os vampiros desta trilha acreditam que o controle deve apenas ser tecido por métodos impossíveis de serem subvertidos: dor, fúria, desejo e depravação estão entre as ferramentas mais importantes. Um recruta que serve por lealdade pode ser comprado; um seguidor que serve por amor pode ser desiludido. Portanto, o medo e o respeito ao poder, a fúria e o ódio direcionados contra os inimigos, a satisfação da luxúria e as lições da dor são diretrizes mais persuasivas.

Ética da Trilha

Não tolere o fracasso - nem mesmo o seu. Puna publicamente e com dureza.

Seja esporádico ao recompensar. Leve seus seguidores ao extremo, mas nunca deixe acreditar que a recompensa é um prêmio pelo trabalho perfeito.

Lute pelo controle de todas as formas. Domine o mundo ao seu redor e molde-o de acordo com sua vontade.

Sempre use a ferramenta mais adequada para a missão. Ódio, medo e ira são ferramentas importantes, mas aparentam benevolência.

Demonstre respeito àqueles que têm autoridade, mas substitua-os quando eles vacilarem.

Ostente seu poder. Não demonstre fraqueza.

História

Supõe-se que a Trilha do Poder e da Voz interior foi criada por um Lasombra chamado Lorde Marcos, no início do século XVI. O constante incentivo à busca do poder e da influência levou a muitos seguidores que apoiavam devotadamente o Sabá em suas primeiras noites e, sendo assim, muitos deles assumiram posições de autoridade durante a formação da seita. Até hoje, a trilha é muito respeitada dentro do Sabá, sendo que alguns de seus preceito vêm sendo lentamente assimilados entre os anciões exaustos e sedentos de poder da Camarilla.

As noites de hoje assistiram a uma explosão do número de seguidores desta trilha. Embora sempre tenha sido popular, a trilha extraindo muitos adeptos com a expansão do Sabá. A absoluta falta de piedade e perspicácia de muitos desses recrutas é responsável pela lenta evolução da trilha de uma filosofia respeitável, mesmo que ditatorial, para uma trilha de tirania social maquiavélica e implacável.

Práticas Atuais

Os seguidores da Trilha do Poder e da Voz Interior não têm uma associação organizada, mas se empenham em muitas práticas similares. Todos os Unificadores participam de Festins de Guerra e caçadas, assumindo, com frequência, postos de liderança. Vários ritae de Força de Vontade, como Dança do Fogo, são formas de demonstrar poder e autocontrole, por isso os Unificadores também tomam parte em muitos desses rituais.

Descrição dos Seguidores

Os Unificadores são compulsivos, confiantes e, até mesmo, megalomaníacos. A necessidade de controle, combinada com a introspecção, transforma os seguidores desta trilha em tiranos corruptos e brutais. Alguns deles simplesmente defendem a ditadura, mas os que são realmente iluminados usam a filosofia e a compreensão da psicologia para incitar seus seguidores. O unificador típico não aceita desculpas, dirige a si mesmo e a seus adeptos impiedosamente e não demonstra compaixão nem dó diante do fracasso. Não é de surpreender que esta trilha seja popular entre os Lasombra, líderes natos, e que alguns Ventrue antitribu e Brujah antitribu façam questão de buscar poder e revelação como a trilha sugere.

Seguindo a Trilha

Nenhum Unificador aceita a derrota. O semblante benevolente é útil, mas todo fracasso terá de ser punido mais cedo ou mais tarde. O seguidor desta trilha tem sempre que lutar para controlar as situações que o envolvem e prestar atenção em suas próprias decisões. O respeito deve ser dado àqueles que ocupam posições de autoridade, mas aqueles que vacilam devem ser derrubados e substituídos. Os seguidores desta trilha buscam riqueza, influência e apoio. A liderança deve ser alcançada usando-se qualquer meio que seja necessário - quando pactos ou a honra forem úteis, deverão também ser usados, caso contrário, as ferramentas mais eficazes do medo e do ódio serão mais apropriadas. O Unificador busca constantemente formas de desenvolver suas próprias capacidades e alcançar seus objetivos.

Habilidades Comuns: Obviamente Liderança, Intimidação, Política, Lábia e Habilidades similares são altamente apropriadas para seguidores desta Trilha. É comum os Unificadores estudarem algum tipo de arte marcial, seja Briga ou Armas Brancas, com o propósito de defenderem sua autoridade. Meditação e Empatia iluminam o caminho do conhecimento interior.

Hierarquia dos Pecados da Trilha do Poder e da Voz Interior

Nível	Orientação Moral	Base Racional
10	Negar responsabilidade por suas ações	Negligenciar suas responsabilidades é uma falha para que lidere adequadamente.
9	Tratar seus subordinados miseravelmente	Recompense a competência com um incentivo, mas faça-o com parcimônia.
8	Não respeitar seus superiores	Ofereça o devido respeito e você pode aprender algo com isso.
7	Ajudar os outros quando não é de seu interesse	Sempre ganhe alguma coisa com suas ações.
6	Aceitara a derrota	Vença ou morra.
5	Deixar de matar quando é de seu interesse	Não hesite em eliminar aqueles que se levantariam contra você.
4	Submeter-se ao erro alheio	Esteja certo e você será justificado. Siga um idiota e você vai sofrer por isso.
3	Deixar de usar a ferramenta mais efetiva na busca do controle	O poder deve ser tomado. Seja firme e implacável.
2	Deixar de punir o fracasso	O fracasso só é instrutivo quando usado como um exemplo negativo.
1	Renunciar a uma oportunidade de ganhar poder	O poder pessoal é o meio para todos os fins.

Disciplinas Preferidas: Adominação e Presença são as maisvalorizadas entre os Unificadores, devido a sua habilidade de exercer controle direto. Alguns Unificadores colocam ênfase em outras Disciplinas, de acordo com seus próprios meios de obter poder. Todos os seguidores da trilha procuram desenvolver suas Disciplinas naturais até alcançar seu potencial máximo.

A Trilha de Typhon

Apelido: Teofídeos (somente entre eles; o mundo exterior os conhece por Corruptores, ou pelo apelido dos Seguidores de Set — Serpentes)

Virtudes: Convicção e Autocontrole

Influência: Devoção. Os Teofídeos fazem tudo com um olha der como eles podem melhor servir Set. As ajudas do modificador de Influência na tentativa de ganhar adeptos e em testes para resistir ao poder com base em outras religiões, (como Fé Verdadeira — ver p 372.).

Crenças Básicas: Os vampiros que seguem a Trilha de Typhon têm um propósito realmente sinistro. Os Teofídeos buscam a ressurreição de seu pai e patrono: Set. Embora a maioria dos vampiros encare Set simplesmente como um membro mítico da Terceira Geração, a doutrina Teofidiana ensina que Set era, na verdade, um ser divino mesmo antes do Abraço. Na realidade, os Teofídeos consideram Caim como um ser inferior a Set e afirmam que Set permitiu que Caim o Abraçasse para que ele pudesse usar os filhos de Caim para atacar seus correlatos divinos, como Gaia e Lilith. Dessa maneira Set e, através deles os Setitas, assumem seu lugar no universo como agentes da entropia, destruindo os antigos para que os novos possam florescer.

Assim, esta Trilha prega a importância da influência e do controle. Muitos Setitas parecem, à primeira vista, não passar de alcoviteiros, traficantes ou mediadores; na verdade, eles são muito mais do que isso. Em geral os Setitas encaram os outros indivíduos como ferramentas ou fontes de informação — de um modo ou de outro eles são recursos a serem usados pelos Setitas. Ao ganhar o controle sobre os outros, os Setitas podem usá-los para alcançar outros objetivos. Assim, ao invés de se tornarem devedores daqueles que lhes fornecem informações ou prestam serviços, os Setitas invertem os papéis e fazem com que os outros venham a eles primeiro.

Os seguidores desta Trilha reverenciam Set como algo mais do que um vampiro — a ele se atribui um status de divindade, quase como uma transposição do deus egípcio para o mundo inferior. Os métodos e meios usados para alcançar essa reencarnação diferem e, por esta razão, os

Seguidores de Set espalham amplamente a sua influência, na esperança de encontrar informações onde quer que elas estejam.

A Ética da Trilha

• Reunir informações, segredos ou o que seja, e aprender como isso pode ser útil à ressurreição de Set.

• Contribuir para o objetivo principal do clã de reviver seu mestre adormecido.

• Aumentar o número de pessoas sob seu domínio para com isso aumentar sua influência e possibilidades.

• Subjugar a Besta, pois seus artifícios inconsequentes servem apenas a ela.

• Manter um véu de segredo, pois os outros não vêem os meios e objetivos da Trilha com bons olhos.

• Procurar pelos sinais ocultos de Set e agir de acordo com eles.

História

Os Teofídeos afirmam que os primórdios de sua história remontam às noites anteriores à Primeira Cidade. A verdade ou não sobre isso é assunto de muito debate, sobretudo entre os detratores, mas a ampla presença de mitos humanos que imitam o relacionamento entre Set e Osiris empresta credibilidade a essa longevidade. Por milênios, os Teofídeos exerceram seu comércio degenerado nas vielas mal iluminadas, nos templos sagrados e em todos os locais entre os dois. Muitos líderes, tanto entre os Membros como no rebanho, devem a aquisição de seu poder aos seguidores desta Trilha, embora tenham pago preços exorbitantemente altos por isso.

Práticas Atuais

Os Teofídeos não apoiam nenhuma seita além de seu próprio clã, embora alguns membros tenham desistido da ressurreição de Set e, na verdade, façam oposição à sua busca a partir das fileiras do Sabá. Muitos segredos desta Trilha criam cultos de sangue de seguidores devotos e contratam legiões de indivíduos desesperados para si. Embora os Teofídeos não sejam totalmente avessos a "fazer o trabalho sujo" — aliás, longe disso... — eles alegam que se outros servem a seus propósitos, isso lhes possibilita realizar muito mais do que se fizessem tudo sozinhos. Assim, os seguidores desta Trilha exercem vários papéis: pesquisadores, traficantes, estudiosos, cortesãos e arrebanhadores de almas.

Descrição dos Seguidores

Com frequência, os Teofídeos são camaleões sociais, dada a sua necessidade de mobilidade em diversos círculos. Eles são aduladores, insinuantes e totalmente comprometidos com sua causa principal. Os seguidores desta Trilha

raramente pedem favores a outros — eles preferem ajudar a satisfazer os desejos dos outros e cobrar favores com base no que tiverem feito por esses outros. Este é o lado que os Membros não Setitas vêem com mais frequência e que desprezam; eles censuram publicamente a mesquinhez viciosa e a corrupção dos Seguidores de Set, considerando-as rupturas à Máscara e manipulação dos Antigos. Mas os Setitas sabem a verdade: Os outros Membros detestam reconhecer os próprios desejos que um Setita astuto é capaz de satisfazer. Os Setitas espertos conseguiram até convencer vampiros de outros clãs a seguir esta Trilha após longos períodos de corrupção, dependência e degradação.

Seguindo a Trilha

Os seguidores da Trilha de Typhon são acima de tudo exploradores em busca de conhecimentos arcanos, embora seu afiado trato social os torne diplomatas eloquentes. Estes Membros também são insidiosos, abrindo caminho nas sociedades vampíricas existentes, usando fachadas traiçoeiras ou identidades falsas e quadros de seguidores leais. Os Teofídeos mais antigos de uma determinada localidade frequentemente erguem um templo a Set em algum lugar retirado, para servir melhor a seu deus adormecido.

Habilidades Comuns: Qualquer Habilidade que ajude o vampiro a alcançar seu objetivo é apreciada pelos seguidores desta Trilha. Por isso, entre os Teofídeos há vários membros diferentes e capacitados. As Habilidades preferidas pelos Setitas incluem Empatia, Intimidação, Manha, Lábia , Performance, Acadêmicos, Investigação e Política.

Disciplinas Preferidas: Os Teofídeos são mestres da Disciplina Serpentis, embora o trato com outros os inspire a procurar as Disciplinas do clã Setita de Presença e Ofuscação.

Hierarquia dos Pecados da Trilha de Typhon

Nível	Orientação Moral	Base Racional
10	Procurar pelo próprio prazer, ao invés de proporcioná-lo a outros	Escorregar para o vício é uma ferramenta, não um divertimento.
9	Recusar-se a ajudar outro seguidor da Trilha	O trabalho em grupo é mais eficiente para o despertar de Set.
8	Falhar em destruir um vampiro em Golconda	Aqueles que transcenderem seus desejos não podem ser mantidos sob domínio.
7	Falhar em observar o ritual religioso dos Setitas	Isso é o mesmo que negar Set.
6	Falhar em minar a ordem social corrente em favor dos Setitas	Outros vampiros são sem importância ou mal orientados e essa indolência retarda o retorno de Set.
5	Falhar em fazer o que for necessário para corromper alguém	Quanto mais indivíduos estiverem em débito com os Setitas, melhor.
4	Falhar em procurar conhecimentos arcanos	Os mistérios da ressurreição de Set podem estar escondidos em qualquer lugar.
3	Obstruir os esforços de outro Setita	As fileiras dos justos não têm lugar para joguinhos de poder.
2	Falhar em tirar vantagem da fraqueza de alguém	Não há espaço para a compaixão nos planos maiores de Set.
1	Recusar-se a ajudar a ressurreição de Set	Esta é a seara dos descrentes.

LIVRO TRÊS:
AS PERMUTAÇÕES

No dia em que a lua correr como sangue
e o sol negro nascer no céu,
que é o dia do Malditos,
quando os filhos de Caim vão se levantar novamente.

E o mundo vai girar frio
e coisas impuras vão ferver acima da terra
e grandes tempestades rolarão,
relâmpago acende incêndios,
animais vão apodrecer
e seus corpos, torcida, vão cair.

Assim, também, nossos Ancestrais vão se levantar do chão.

Eles vão quebrar seu jejum na primeira parte de nós.

Eles vão consumir nos todos.

Capítulo Oito: Narrativa

"Soltei um grito de angústia frente a esta maldição terrível e dilacerei minha carne. Eu chorei sangue. Eu recolhi as lágrimas num cálice e bebi-as. "

- O Livro de Nod

Conte-me uma história.

Esqueça as páginas de regras e os dados. Feche o livro, apague as luzes e me conte uma história sobre desejos sombrios e uma fome insaciável. Eu vou lhe falar sobre um vampiro, sobre seus talentos e suas fraquezas, vou lhe contar sobre os desafios que ele enfrentou e quais foram os perigos e recompensas que cruzaram seu caminho. Você vai planejar os caminhos e as curvas que a história vai tomar e eu lhe direi como o meu vampiro vai navegar dentro dela. Só você sabe como a história vai terminar, mas apenas eu saberei como o vampiro vai chegar até lá.

Este é o desafio da narrativa. **Vampiro** é um jogo sobre a luta entre a humanidade e a monstruosidade diante do poder libertado da vida eterna. Nenhuma lei mortal prende os Membros, nenhum código moral os restringe — apenas paixões enfraquecidas ou ideais adquiridos na vida mortal os impedem de ceder à suas horríveis naturezas e, conforme os anos se transformam em séculos, fica cada vez mais difícil de se recordar destas memórias. Em resumo, Vampiro é um jogo sobre os personagens e como eles se desenvolvem ou definham — em face à tragédia e tentação. Poderia um mortal envolvido na fé religiosa conciliar suas profundas crenças com sua avidez por sangue? Conseguiria um vampiro resistir à tentação de Abraçar sua amante ao invés de enfrentar a eternidade na solidão? A Besta espera pelos Membros que se entregam completamente aos seus impulsos predatórios. O Narrador precisa se inspirar nos Antecedentes, esperanças e ambições de um personagem para criar histórias que desafiem suas convicções e crenças assim como os de seus jogadores. Como resultado, o papel de Narrador em um jogo de Vampiro, é bastante exigente, e requer pensamento cuidadoso e muito trabalho na hora de criar crônicas e histórias direcionadas aos personagens. Você precisa criar um mundo que é como um pesadelo do nosso próprio, atraente e repulsivo, hilariante e assustador. Você precisa evocar a excitação dos poderes sobrenaturais e o medo do que pode acontecer se o personagem um dia perder o controle. Você não pode simplesmente deixar que os personagens se isolem e sobrevivam com audaciosos assaltos aos bancos de sangue de hospitais. O ar da noite está impregnado pelas intrigas dos anciões à medida que a Gehenna se aproxima e os ancillae manipulam os neófitos como bem entendem, prometendo grandes recompensas — e riscos ainda maiores.

Aparentemente, ser um Narrador implica em muito trabalho de uma só vez, e no começo, é assim mesmo. Felizmente, os Narradores não precisam fazer todo o trabalho sozinhos. O segredo de uma narrativa de sucesso é, ironicamente, aproveitar o trabalho dos jogadores. Cumprir suas expectativas e interesses pela crônica é o primeiro truque para se criar o cenário de jogo. Aí então — quando a crônica e a história global estiverem prontas — as ações dos personagens, tanto as boas quanto as más,

começam a sofrer reações que geram novas histórias. Nunca se esqueça: Quanto mais os jogadores se envolverem com o que acontece em uma crônicas, menor é o trabalho que você, o Narrador, tomará em suas mãos. Não se espera que você faça tudo sozinho. O Narrador deve se divertir tanto quanto os jogadores e este capítulo detalha como.

Este capítulo ilustra o processo de criação e condução de uma crônica de Vampiro e traz conselhos sobre como aproveitar o melhor das histórias individuais que levam a crônica adiante. A construção de uma base detalhada e coesa — um mundo onde seus personagens possam caçar — começa com a introdução das ideias dos jogadores com as suas próprias, a fim de decidir como a história será contada. Uma vez que você tenha decidido alguns detalhes do cenário, é hora de criar os personagens que vão ocupá-lo, tendo sempre em mente o tipo de história a ser contada. Depois que os personagens estiverem prontos, você pode realmente começar a escrever a crônica, trabalhando as intrigas e os eventos que levam adiante a história global e esboçando os objetivos e as motivações de cada personagem. Finalmente, oferecemos algumas técnicas para usar durante a execução da crônica, conselhos para manter cada noite de jogo envolvente e fresca começam a sofrer reações que geram novas histórias. Nunca se esqueça: Quanto mais os jogadores se envolverem com o que acontece em uma crônicas, menor é o trabalho que você, o Narrador, tomará em suas mãos. Não se espera que você faça tudo sozinho. O Narrador deve se divertir tanto quanto os jogadores e este capítulo detalha como.

O Primeiro Vislumbre Fugaz

Comece com algumas ideias. Você está lendo um livro e de repente, algo surge em sua mente! Talvez seja a imagem de um príncipe orgulhoso governando opressivamente uma cidade ou talvez você prefira um grupo de anarquistas fazendo suas próprias regras e vivendo como lobos na selva urbana. Algo chama sua atenção e acende uma centelha em sua mente, "Isso podia ser uma crônica legal." A questão é, como você transforma estas ideias nebulosas em bases concretas de uma história que você deseja contar?

O primeiro passo começa com os jogadores. Antes que você possa criar as bases de sua crônica, você precisa ter uma boa compreensão sobre com que tipos de personagens eles querem jogar e como estas concepções se relacionam com suas ideias. Suponha que você esteja considerando uma crônica que se passa durante a ascensão e queda meteórica de um príncipe em uma cidade grande e importante. Você pode visualizar histórias de intriga, traição e jogos de influência entre Membros de grande poder. Mas e se um dos jogadores deseja jogar com um Nosferatu anarquista e um outro com um Toreador narcisista e anti-político, nenhum dos quais é compatível com a sua concepção global? Nunca é uma boa ideia impor a sua concepção de personagem aos jogadores. Afinal, eles também querem contribuir com o jogo e desejam interpretar personagens interessantes. É neste ponto que a negociação e o compromisso são levados ao jogo; talvez você possa atrair os personagens ao seu cenário de conflitos políticos e dupla negociação, mas tente mudar o enfoque da crônica para o conflito dos personagens na tentativa de evitar as tramas de seus anciões, enquanto buscam seus próprios objetivos. O importante é fazer com que suas ideias e a expectativa dos jogadores estejam sincronizadas antes mesmo de começar a desenvolver a crônica. Desta maneira, os jogadores podem acrescentar suas ideias às do Narrador, tornando seu trabalho muito mais fácil.

Uma vez que todos tenham concordado com a ideia geral da crônica, os jogadores podem começar a criar seus personagens e você pode fazer os primeiros esboços do mundo onde eles vão caçar. É importante que esse passo seja realizado simultaneamente, permitindo que suas ideias e as dos jogadores completem umas às outras, apontando em direções que de outra forma você teria ignorado. Suponha, por exemplo, que um dos jogadores quer que, antes do Abraço, seu personagem tenha sido um agente do governo. Você poderia usar esta ideia e expandi-la: O personagem trabalhava para uma divisão secreta dentro do Departamento de Segurança Interna, realizando trabalho de contra-espionagem que investiga especificamente altos executivos empresariais e políticos com fábricas de potencial terrorista. Esta divisão foi na verdade subvertida por um vampiro poderoso que a usava para reunir informações influentes e dificultar as atividades de seus rivais. Para adicionar outro conflito, você pode decidir que este primogênito está planejando Abraçar outro membro da divisão, alguém com quem o personagem tinha uma amizade (ou talvez tivesse amado) quando mortal. Você pode então, encorajar o jogador a detalhar mais profundamente a agência onde seu personagem trabalhava, deixando-o criar uma história ou personalidades importantes que podem ser misturadas ao seu mundo. Isso faz com que ele encarne seu personagem, permite que ele contribua com o jogo como um todo e dá a você uma valiosa fonte de material para sua crônica. Faça com que os jogadores entrem com muitos detalhes ao criarem seus personagens. Sente com

eles durante o processo de criação, abra um debate sobre seus antecedentes, e depois, use as informações obtidas da melhor forma possível. Eles podem lhe fornecer um grande numero de personagens, situações e conflitos que podem ser úteis mais tarde. (O prelúdio é um ótimo método para isso — veja na p. 352).

É sempre importante levar em conta os Antecedentes dos personagens e desenvolvê-los em detalhes, pois como neófitos, os recém Abraçados ainda possuem laços muito fortes com suas vidas mortais. Encoraje a escolha de Aliados, Contatos, Influência e semelhantes, e então, debata-os com os jogadores para que eles se materializem. De onde vêm os recursos do personagem? Seja ele um herdeiro? Ele ganhou na loteria? Participou de uma transação de drogas fracassada e roubou o dinheiro manchado de sangue. Que efeito isso tem sobre a identidade do personagem e o seu papel dentro da crônica? Da mesma forma, os aliados e os contatos são mais do que meros pontos em uma ficha de personagem - eles são pessoas com emoções e sentimentos próprios. Suponha, por exemplo, que um jogador quer que seu personagem tenha um contato de nível médio no departamento de polícia. Quem é esse contato e como o personagem estabeleceu este relacionamento. Ele pode ser o tio de um personagem ou um detetive veterano da divisão de homicídios que tem o hábito de fazer perguntas diretas sobre as atividade e o estilo de vida do personagem (principalmente se ele o encontrar na cena de algum crime recente!).

Cada Antecedente é uma nova dimensão na concepção do personagem, contendo uma abundância de ideias para inspirar o Narrador. Como os personagens respondem à separação repentina e irrevogável de tudo o que sempre conheceram ou amaram. Eles fingiram suas mortes ou simplesmente se afastaram de suas vidas mortais? Os personagens abandonaram pessoas amadas que não irão aceitar seu desaparecimento e farão tudo para encontrá-los? Os personagens conseguem se manter longe de seus parceiro e filhos, rasgados pelo amor mas sabendo o que pode acontecer se durante alguma noite forem tomados pela Fome? Estas situações são alguns dos primeiros dilemas que um personagem precisa enfrentar e podem influenciar suas ações de muitas formas sutis. Apesar de ser tentador atropelar as peculiaridades do Abraço de cada personagem e correr para "ser um vampiro", isso deixa de fora uma dimensão vital da luta do personagem para manter sua humanidade. Estes detalhes fornecem uma ampla fonte de ideias para o Narrador, além de sustentar os próprios personagens.

Uma vez que você tenha determinado uma direção geral para sua crônica e incorporado alguns elementos dos personagens dos jogadores, você pode tomar algumas decisões sobre o mundo onde suas histórias se passarão. Uma vez que o cenário da crônica esteja detalhado (normalmente uma cidade, mas é possível que ela se passe em um município pequeno ou até mesmo em áreas selvagens) e povoado com personagens de apoio que acrescentam vida à concepção geral, você realmente pode começar a moldar a crônica.

Um Mundo Sombrio e Mortal

Antes de escrever sua crônica, você vai precisar de um palco sobre o qual os personagens vão realizar suas ações. Você precisa criar um cenário para suas histórias, um mundo que sustente os temas e as ideias que você quer explorar em sua crônica e ilustre por completo as glórias e horrores da existência como um morto-vivo. O mundo dos vampiros é sombrio, perigoso, enigmático e rico em imagens. Considere as seguintes diretrizes ao criar os detalhes para seu mundo:

• **A Extinção da Virtude:** Restaram poucas ilusões no Mundo das Trevas. Séculos de ganância e trapaça (tanto por parte dos humanos quanto dos Membros) corroeram a inocência da humanidade. O cinismo e a desesperança estão por toda parte, desde cartazes nas paredes da cidade até filmes e teatros. Ninguém se atreve a acreditar nas coisas, pois virtudes como a compaixão e a caridade não são nada mais do que convites à zombaria. Uma alma gentil e um coração amoroso são tão raros quanto diamantes, e tão preciosos também.

• **Sangue e Dinheiro:** A vida é barata e pessoas sem esperança recorrem à violência por simples frustração, medo, ódio e ganância. O crime está sempre presente e muitas famílias e vizinhanças adotam uma atitude de "somos nós ou eles" contra o resto do mundo.

• **Chega de ser Bonzinho:** O mundo perdeu seus heróis. Eles foram pegos em escândalos sexuais, aceitando subornos, ou talvez caíram vitimas da endêmica violência urbana. Não existem lideranças fortes, nenhuma fé em políticos ou crenças em um amanhã melhor. As pessoas sabem das coisas...

• **Casas Assombradas:** A humanidade está apodrecendo de dentro para fora, continuando um declínio triste e lento, simbolizado pelas fachadas desbotadas de grandes igrejas góticas e prédios de escritórios de granito. Em meio a torres sem alma, de aço e vidro, encontra-se uma catedral com vitrais ricos da cor e da beleza de um tempo já esquecido. Tais lugares servem como lembranças assombradas do que já foi, ou pode vir a ser.

Estes pontos ilustram a essência do Mundo das Trevas e são importantes porque exaltam os dilemas enfrentados pelos personagens conforme eles lutam pela humanidade que se esvai. Desesperança e resignação os rodeiam; violência e morte são comuns. O que é mais uma morte, mais uma mentira ? Quanta diferença pode fazer, uma pessoa, mesmo um vampiro? Virtudes como coragem e compaixão são difíceis de se encontrar e ainda mais difíceis de se manter, mas é a luta por eles que é importante. Esta

luta é a fonte do triunfo e tragédia do jogo e as decisões que você toma para desenvolver o seu cenário devem levar isso em consideração. É importante ressaltar que você não tem que aderir religiosamente a estes conceitos, e a intensida-de com a qual você os aplica é simplesmente uma questão de gosto pessoal — por exemplo, um jogo em que as Trilhas da Sabedoria são dominantes pode concentrar-se mais na exaltação dessa decadência, em vez da luta com ela. A única coisa realmente importante é lembrar que o ambiente deve ser aquele que fazer a coisa certa e digna é difícil e assustador.

Não há limite para as possíveis localizações físicas que você pode escolher para a sua crônica — com imaginação suficiente e premeditação, uma crônica de **Vampiro** pode ser colocada em qualquer lugar da cidade de Nova York ou na Bacia Amazônica. Os melhores locais são as grandes cidades, porque permitem uma grande população de vampiros e são pontos focais para o dinheiro e o poder que a maioria dos vampiros procuram. Alguns Narradores preferem definir suas crônicas em reflexões obscuras de suas próprias cidades, o que permite a ele e seus jogadores aproveitar o conhecimento do dia-a-dia para ajudar a visualizar os locais que seus personagens visitam. No entanto, se você deseja localizar a sua crônica em uma cidade grande que você não esteja familiarizado, sinta-se livre — a Internet tem uma riqueza de informação útil, que você pode reinterpretar para atender às suas finalidades. Você não é obrigado a ser fiel em todos os detalhes, porém, este é o Mundo das Trevas, e você pode moldá-lo da maneira que escolher. Você pode até mesmo fazer uma cidade completamente fictícia, que pode ser trabalhada para ser exatamente o que sua crônica precisa.

Quando for descrever o local escolhido, use características importantes da cidade, combinando funções e simbolismos na criação de imagens interessantes. Uma estação de trem abandonada e decadente no meio da cidade pode, por exemplo, ser um bom lugar para um Elísio, com seus corredores altos e arqueados e grandeza enfraquecida. Uma catedral pouco usada pode se tornar o refúgio dos Caitiff da cidade, atraídos pelo simbolismo de santuário e redenção. Um zoológico em obras pode ser o parque de diversões de anarquistas e um quarteirão com vários esqueletos de construções pode ser o ninho de onde os Nosferatu espiam as ruas. Os vampiros são criaturas territoriais e os lugares escolhidos por eles invariavelmente refletem seu caráter e atitude. Novamente, não deixe que a realidade impeça você de aplicar uma boa ideia; se você quer que o príncipe controle a cidade de uma mansão vitoriana mas a sua cidade não tem uma, crie uma e coloque-a onde desejar. Em **Vampiro**, os detalhes sempre vão no banco traseiro do clima e da imaginação.

Neste ponto, você já possui três fontes para esboçar o cenário de sua campanha: suas próprias ideias gerais, os detalhes fornecidos pelos jogadores durante a criação de personagens e algum conhecimento sobre o local escolhido. Agora é hora de desenvolver os detalhes da crônica.

Escrito em Sangue

A crônica é a história geral que o Narrador deseja contar com seus jogadores. Ela é constituída por uma série de histórias menores onde os personagens dos jogadores são as personalidades centrais. Pense em uma crônica como uma coleção de livros que narram uma história longa e complicada. Cada livro é uma história individual, quebrada em capítulos, e então, em cenas. Os acontecimentos de cada história dependem muito do rumo da crônica como um todo. Esta é a etapa de desenvolvimento mais exigente e demorada para o Narrador.

Ao contrário de muitas outras "campanhas" abertas de RPG, as crônicas de **Vampiro** têm um começo, um meio e um fim definidos. Consequentemente, você precisa detalhar esta estrutura de antemão, a fim de organizar seus pensamentos, saber quando seguir os passos certos e criar tensão no curso de cada história. Uma crônica perde o seu foco e energia quando não tem um final em vista. Depois de todo este trabalho, você vai querer que as coisas terminem com um estrondo e não com um soluço, certo? Pegue um diário ou um gravador e use-o para poder tomar notas de ideias à medida em que você esboça o rumo dos eventos de sua crônica. Não tente manter tudo em sua cabeça.

Neste ponto, você tem uma quantidade muito grande de informações para ajudar a orientar o seu desenvolvimento da crônica. Agora você tem o grosso do curso que as histórias vão levar e misturar todos os detalhes em um todo funcional. O primeiro passo é escolher um tema principal, a idéia central que descreve o enredo básico da história geral. Os temas são importantes porque permitem concentrar os eventos e ações de sua crônica, dando-lhe consistência e ressonância emocional, onde você pode construir um clímax final. Alguns temas adequados para crônicas de **Vampiro** foram mencionados no primeiro capítulo (pp. 14-15), mas você pode ter algumas outras idéias mais adequadas ao seu próprio jogo.

Depois de ter escolhido um tema (ou temas!), você pode começar a desenvolver o rumo dos eventos de sua crônica, do começo até o fim. Como qualquer boa história, uma crônica precisa ter uma conclusão para ser verdadeira-

mente efetiva e se você sabe para onde a crônica está se direcionando, você terá muito mais confiança e controle sobre suas histórias. Considere suas idéias iniciais, os personagens e os temas que você escolheu, e então desenvolva os detalhes na forma de um esboço dos eventos.

Por exemplo, Vamos voltar à idéia de um grupo de personagens que foi Abraçado e começou sua não-vida durante a ascensão e queda de um príncipe carismático. Você pode decidir usar dois temas nesta crônica: Uma Guerra de Eras e Conspiração. Você gosta da idéia de dar aos personagens uma idéia do poder e da liberdade possuída pelos Membros, esboçando um enredo de intrigas e ilusões crescentes conforme os personagens se deparam com a oportunidade de obterem poder e status ao lado do suposto próximo príncipe. Uma vez no poder, contudo, a fachada do idealismo e esclarecimento se rompe e o novo príncipe prova ser tão despótico quanto seu antecessor. Os personagens, mesmo com suas influências recém-adquiridas, ficam presos em uma rede de obrigações e submissão ao príncipe e seus aliados, tão livres para fazerem o que quisessem como quando neófitos. Conforme as coisas pioram, ondas de discordância assolam a cidade e os personagens precisam questionar não apenas sua lealdade ao regime vigente, mas também o mérito das filosofias da Camarilla como um todo. Você quer que a crônica tenha um final ardente, durante o qual os personagens precisam decidir se devem se manter leais em nome da honra e dos princípios ou se derrubam o príncipe que eles mesmos ajudaram a chegar ao poder, escolhendo um novo rumo para a cidade.

Agora você precisa determinar um esboço da sequência de eventos para levar os personagens a esse ponto. As coisas devem começar de maneira simples, pois os personagens precisam de algum tempo para se acostumarem com a cidade e os seus habitantes. Você decide que as primeiras histórias serão centradas no Abraço dos personagens e o relacionamento com seus senhores, desafiando os personagens a reconciliarem suas novas existências com os laços remanescentes de suas vidas mortais. A forma com que os personagens reagem à nova situação pode gerar conflitos e objetivos que podem ser expandidos em enredos menores durante o curso da crônica. Ao longo do caminho, os personagens entram em contato com alguns dos Membros da cidade, e então, são apresentados perante o príncipe. Você vai querer enfatizar a atmosfera de desassossego na cidade com a irritação dos Membros sob o pulso de ferro de um tirano. Eles podem testemunhar os excessos de um primogênito que apóia o príncipe ou seus senhores podem convocá-los para entregar

mensagens de discordância para outros anciões poderosos. Talvez eles se envolvam com uma caçada de sangue, invocada por um Membro infeliz clamando uma ofensa altamente duvidosa.

No decorrer desses incidentes, os personagens se familiarizam com outro Membro — uma ancillae que é cauteloso, mas eloquente em sua oposição à ordem atual. Os personagens podem ouvir e simpatizar, eles poderiam denunciá-lo, ou o círculo pode ser dividido ao longo de linhas conflitantes de lealdade e da filosofia. Com o passar de tempo, fica claro que este vampiro procura reivindicar o título de Príncipe para si mesmo. Os personagens têm como ganhar status e poder, apoiando o usurpador, ou recompensas menores do regime atual, expondo a rebelião. Você opta por deixar estes eventos em aberto. Os jogadores são as figuras centrais da crônica e devem tomar suas próprias decisões, de acordo com seus conceitos e metas.

No final das contas, a rebelião tem que chegar a um ponto crítico, e você escolhe, pelo bem da própria história, que a rebelião foi bem sucedida, graças às (ou apesar das) ações dos personagens. Dependendo das escolhas que fizeram, os personagens terão que enfrentar os desafios deste resultado. Ou eles são membros poderosos e influentes da nova ordem ou são perseguidos e ultrajados como partidários do velho regime. A maneira com que os personagens enfrentam estas mudanças irá decidir o rumo da outra metade da crônica, conforme o tempo passa e o novo príncipe abandona suas nobres pretensões e se mostra tão tirano como o seu antecessor. Agora, os personagens assumiram o papel dos anciões que invejavam quando neófitos, mas descobrem que estas grandes alturas não são menos carregadas de perigos e limitações. No fim, a crônica leva os personagens através de todo o círculo; dependendo das escolhas que eles tomaram no começo, eles podem se encontrar como parte de um regime opressivo ou como agitadores carismáticos procurando o apoio entre os neófitos para estabelecerem uma rebelião própria.

Agora você possui um esboço dos eventos da sua crônica. Além dos pontos principais, enredos menores serão gerados com base nos objetivos e antecedentes dos personagens. Estes enredos menores podem ser ligados à trama global ou podem ser inteiramente desconexos, contribuindo com o desenvolvimento dos personagens e formando conflitos adicionais. Enquanto, por exemplo, o usurpador reúne o seu apoio para derrubar o príncipe, ele pode decidir Abraçar um mortal em uma posição de poder dentro da empresa controlada pelo príncipe. Por acaso, o mortal em questão é amigo de um dos personagens ou talvez eles simplesmente se oponham ao Abraço por uma questão de princípios e filosofia pessoal, mesmo que sejam essencialmente a favor da rebelião. Algumas idéias de pequenos enredos surgem no começo da crônica, baseadas na personalidade e antecedentes dos personagens. Outras surgem durante o jogo, conforme relacionamentos e decisões importantes influenciam o rumo dos eventos. Aplique tantos enredos em sua crônica quanto achar necessário, pois eles fornecem rumos alternativos à história e adicionam novas dimensões aos personagens e à própria crônica como um todo.

Outras possibilidades de crônicas e temas a serem explorados incluem:

• **A Procura de Segredos Ocultos:** A Gehenna se aproxima rapidamente e muitos Membros temem que o mundo logo queimará em chamas. Os personagens podem ser a ninhada de um único senhor ou um grupo de indivíduos que precisa encontrar segredos milenares sobre os Antediluvianos e identificar seus esquemas antes que seja tarde demais. Temas que conduzem a este tipo de crônica giram em torno da busca pelo poder e pela manipulação de forças ocultas, e das tentações que o poder traz sobre a alma. O Narrador pode adicionar elementos de terror e suspense conforme os personagens chegam cada vez mais perto de segredos horríveis que talvez ninguém, mortal ou vampiro, devesse saber.

• **Liberdade ou Morte:** Os personagens são um grupo de anarquistas que se revoltaram contra a ditadura de um príncipe despótico e autoritário. Talvez seus senhores sejam eloquentes ao desafiar o domínio do príncipe, ativamente fomentando a desobediência e o fim da ordem estabelecida. O príncipe responde a isso dizendo que é a sua lei que mantém o Sabá fora da cidade. Seu domínio traz a ordem e estabilidade, que são gravemente ameaçados pelas ações dos personagens. Temas relevantes para esse tipo de crônica podem inclui r o desejo individual contra a ordem imposta ou a liberdade de pensamento e expressão frente a opressão.

• **A Insensível Companhia de Tubarões:** Os personagens são vampiros da al ta sociedade planejando a obtenção de poder e status entre os ancillae e anciões da cidade. Poder político, intriga e traição são a ordem do dia. Conforme os rivais dão boas-vindas uns aos outros com sorrisos cordiais, seus serviçais travam uma guerra silenciosa e impiedosa nas ruas abaixo. Esta crônica explora temas de impacto como a confiança, amizade, lealdade e a corrupção pelo sabor do poder.

• **Não há Lugar Como Nosso Lar:** Os personagens são refugiados de uma cidade tomada pelo Sabá ou destruída pelas intrigas da Jyhad. Eles precisam estabelecer uma

nova vida em uma cidade diferente, escolhendo voltar aos níveis de poder que desfrutavam antes ou, talvez, viver em segregação e evitar as intrigas da corte do príncipe. Existem indicações que esta cidade também estaria prestes a sofrer o mesmo destino da cidade anterior. Os personagens devem tentar se levantar e evitar um novo desastre ou fugir. novamente. Esta crônica pode explorar temas como a coragem e honra, a amizade ou a traição.

• **Conquistadores:** A crônica conta o triunfo ou a tragédia da fundação de um feudo em uma cidade distante. Por licitação da Camarilla ou do Sabá (ou agindo sem o consentimento de qualquer das seitas), os personagens devem tentar livrara cidade das forças, tanto humanas como sobrenaturais, que a estejam governando. Temas apropriados para tais crônicas podem incluir qualquer coisa desde a Jyhad até idéias complexas que girem em torno do valor do "progresso" contra o valor de culturas indígenas.

• **A Cidade Livre:** Um ambicioso conselho da primigênie declara uma cidade como livre e aberta, tanto para os Membros como para os mortais, um lugar de paz onde todos podem coexistir. Mas será que esse sonho pode funcionar? Os personagens podem ser agentes trabalhando para a construção deste sonho assustador, transformando inimigos em amigos e aliados. Mas então a tragédia os atinge — um mal-entendido (ou sabotagem premeditada) quebra a trégua e amigos se viram contra amigos. Os temas para esta crônica podem variar do veneno do preconceito até temas de honra, coragem e compaixão.

• **Golconda:** Surgem rumores de um estranho misterioso, recém-chegado na cidade, dizendo que é um Matusalém que encontrou o caminho da Golconda. Será que ele diz a verdade ou é só um agente da Jyhad mandado por seus mestres para dividir a cidade? Os personagens precisam descobrir a verdade e ao longo do caminho sentem a tentação do que a figura misteriosa tem a oferecer. Temas apropriados para esta crônica podem enfocar a redenção, humanidade, ganância, lealdade e compaixão.

• **Anjos da Misericórdia, Anjos da Morte:** Os personagens se rebelam contra os ensinamentos de seus senhores, assustados com o que se tornaram e a maneira com que foram Abraçados. Desafiadores e decididos, eles começam sua própria guerra contra as criaturas que os geraram, lutando pelo bem de pessoas que vêem pouca diferença entre os Anjos Negros e as criaturas contra as quais eles lutam. Temas apropriados para este tipo de crônica podem incluir a honra, humanidade, coragem, preconceito e traição.

• **O Conto das Duas Cidades:** Os personagens são um grupo/bando de vampiros que decidiram se voltar para o lado oposto do campo, seja da Camarilla para o Sabá ou vice-vena. Os personagens precisam fazer seu caminho até o lado de seus antigos inimigos, mostrar que suas intenções são genuínas e realizar quaisquer desafios necessários para serem aceitos na seita. Então eles iniciam uma campanha para conquistar sua antiga casa. Temas para esta crônica podem incluir ganância, amor, amizade, traição, verdade e ilusão.

Cortes de Carmesim e Alabastro

Uma vez que você tenha criado o tema central e detalhado o rumo da crônica, você está pronto para especificar o seu cenário e os personagens do Narrador que existem dentro dele. O esboço desenvolvido até aqui deve fornecer uma base para os personagens a se criar e quando eles irão aparecer dentro do jogo. No exemplo do príncipe usurpador desenvolvido anteriormente, o Narrador começaria a desenvolver os principais vampiros da cidade, juntamente com seus domínios, assim como os detalhes dos Elísios da cidade e o príncipe atual. Conforme o jogo prossegue, o Narrador pode preencher os detalhes dos outros Membros, desde os mais promissores até os Caititf, assim como os mortais que têm papéis importantes dentro da crônica. O importante é que você, o Narrador, não tente construir todo um mundo em um único dia. Pense sobre o que você vai precisar no ponto atual da crônica, desenvolva estes elementos em detalhes, e então, planeje com antecedência algumas das suas necessidades futuras.

Vampiro funciona melhor com os personagens do Narrador muito bem construídos, possibilitando uma crônica cheia de impactos e desafios. A vida mortal é transitória; cidades vem e vão. Mas os Membros continuam, imortais, exteriormente imutáveis, a única constante de um mundo que está sempre mudando. Os personagens do Narrador são o coração e a alma da crônica, dando vida, ação e energia à paisagem. Pinte-os com detalhes vivos e atue através deles evocando emoções e ideias aos jogadores. Os primeiros personagens que o Narrador provavelmente vai criar serão aqueles gerados pelos Antecedentes dos seus personagens dos jogadores. Este é um bom lugar para começar, porque os jogadores vão ajudá-lo a debater as histórias e características de seus afiliados. A partir daí, os personagens do Narrador e outros terão necessidades lógicas para sua crônica, ou vai chegar através do fluxo e refluxo de jogo colaborativo.

Ao criar os primeiros personagens do Narrador, trabalhe com as seguintes diretrizes:

Estabeleça o seu papel: Cada personagem tem um papel dentro da crônica, mesmo aqueles que atravessam um estacionamento escuro e acabam como uma presa para um

personagem faminto. Estabeleça o papel que o personagem deve cumprir, e então, determine as qualidades necessárias para que ele o cumpra de maneira efetiva. Uma vítima (sim, detalhe tantas vítimas quanto for possível; faça com que os jogadores tenham a sensação de estarem caçando pessoas e não pedaços de cartolina) personifica características de simpatia, terror e sofrimento. Um antagonista, por outro lado, personifica a crueldade, astúcia ou até mesmo uma beligerância brutal.

Pinte o Quadro: Imagine a aparência do personagem, levando em consideração as qualidades que você escolheu. Escolha uma ou duas características que façam o personagem interessante. Se você estiver criando o rebanho de um personagem, por exemplo, a imagem de um homem alto, de ombros largos e com um proeminente nariz quebrado oferece uma figura notável; este mesmo quadro poderia sugerir outras imagens interessantes e até mais atraentes. A imagem de um personagem forte e robusto, obviamente bom de briga, sendo Abraçado por um Membro de menor porte evoca o poder e o horror do vampiro.

Escolha um Nome: Isto parece óbvio, mas nomes cuidadosamente escolhidos podem melhorar um personagem, enquanto nomes medíocres depreciam a imagem e podem até mesmo diminuir o impacto da atmosfera global da cena na qual ele aparece. Se nós pegarmos o lutador do exemplo acima e o chamarmos de Poindexter ou Dick Johnson, os jogadores iriam demorar para aceitar o nome, e demorariam ainda mais para apreciar o personagem e o seu trabalho.

Idade: A idade do personagem é de grande importância ao criar personagens vampiros para sua crônica. A imortalidade desgasta todos os laços que um vampiro poderia ter com a vida mortal que um dia ele conheceu. Para os Membros, cada ano os separa mais da sociedade mortal, conforme suas experiências e ambições são ampliadas e suas perspectivas se tornam cada vez mais estranhas. Um vampiro que tenha existido e conspirado por milênios não tem mais consideração pela sociedade humana, manipulada friamente por ele, do que um apicultor tem por suas colméias.

Personalidade: Escolha uma ou duas palavras que definam a personalidade do personagem. No começo, você pode decidir usar as Naturezas e Comportamentos fornecidos na criação de personagem, mas com o tempo, procure desenvolver o seu repertório de arquétipos de acordo com as suas experiências. Para criar personagens interessantes, procure escolher tipos de personalidade que parecem se opor ao "papel" que você previa para o personagem durante o jogo. Se você está, por exemplo, planejando um grande vilão que irá perseguir os personagens dos jogadores a todo instante, você poderia desafiar as expectativas dos jogadores e fazer com que ele seja amigável, eloquente e cheio de compaixão — alguém que acredite que destruir os personagens é uma necessidade lamentável, mas que a longo prazo, beneficiará a todos.

História: Todo personagem significativo em sua crônica pode ser beneficiado com alguns detalhes do seu passado. Que conflitos o personagem enfrentou; quem ele amava e odiava? Existem por aí inimigos ou ex-amantes que podem mais tarde cruzar o caminho dos personagens dos jogadores? Os personagens tiveram mentores, e como este relacionamento os afetou? Estabeleça o passado de um personagem em tantos detalhes quanto você achar necessário para um maior desenvolvimento da crônica. Um personagem com um papel muito limitado pode não merecer tal nível de detalhes, enquanto que o trajeto de um século de existência de um Arcebispo com certeza se beneficiaria com o registros de algumas das experiências passadas do Membro.

Peculiaridades: Todos são indivíduos, mortais e Membros, e todos têm hábitos ardilosos acumulados através do tempo. Seja beber leite diretamente da caixa de papelão ou se alimentar de um mortal ao som de *Die Fledermaus*, as peculiaridades individuais ajudam a definir os personagens e tornar cada um deles memorável.

Fraquezas: Ninguém é perfeito. Todas as pessoas têm fraquezas ou defeitos de personalidade contra os quais lutamos. Isto é especialmente importante em se tratando de grandes adversários. Vilões que não fazem nada de errado, não cometem erros e não têm medo de nada não apenas são desencorajadores como também tediosos. Pontos fracos e defeitos fornecem brechas que podem ser exploradas e criam um novo nível de sofrimento para um personagem heróico, que não só tem que lutar contra demônios externos, mas também contra os internos.

Estatísticas: A última etapa. Apenas os números. Os personagens do Narrador não têm que ser construídos ao longo da cuidadosa linha pela qual passam os personagens dos jogadores. Você pode atribuir aos personagens do Narrador, quaisquer valores que desejar. Se os personagens não forem únicos, o melhor conjunto de números do mundo não fará nenhum bem à crônica.

O Prelúdio

O passado de um personagem é a fundação sobre a qual sua personalidade é construída. Por esta razão, para melhor compreender o personagem, é preciso saber alguma coisa sobre como era sua vida antes do Abraço. O prelúdio é uma pequena história individual — somente você e o Narrador, representando os eventos da vida do personagem que ocorreram antes do início da crônica. Isso serve como um mecanismo de narrativa que ajuda a detalhar a existência e a personalidade moral do personagem até o ponto inicial da primeira crônica.

"Você encontra o seu antigo namorado para almoçar em um antigo café que vocês costumavam frequentar. O lugar decaiu desde então – ou talvez ele estivesse romantizado em sua memória. Ele veste um temo elegante – aparentemente a profissão de advogado o está remunerando bem – mas ele tem muitas olheiras, como se não estivesse dormindo bem ultimamente. A caminho do almoço, ele admite estar tendo problemas com sua esposa. Como você reage?"

Cada jogador passa individualmente pelo prelúdio, juntamente com o Narrador; o formato individual ajuda a transmitir o sentimento de que o prelúdio é bastante pessoal, trata-se unicamente do passado daquele personagem. É possível que dois personagens partilhem um prelúdio, mas isso só deve acontecer se eles forem amigos e tiverem passado muito tempo juntos antes do Abraço. Não se preocupe muito em se descuidar dos outros personagens durante o prelúdio; obviamente, você deve fazer todo o esforço possível para envolver todos os jogadores quando o jogo começar, mas antes disso, uma pequena introdução pode aguçar o apetite pelo que está por vir.

Não existe nenhum problema em manter um controle mais rígido sobre as ações. Dê aos jogadores muitas decisões par; tomar e não os mantenha separados por períodos longos de tempo — faça-os pensar rapidamente, para que reajam com instinto. A não ser que você planeje gastar uma noite inteira com o prelúdio de cada personagem (o que possibilita personagens mais detalhados), você deverá comprimir as informações para que os personagens obtenham um sentimento mais concentrado do que foram suas vidas. Funciona melhor desta maneira.

Deixe que os jogadores explorem tanto o cenário quanto as regras durante o prelúdio. Nesta fase, os personagens não devem se envolver em combates; se combates forem necessários, simplesmente descreva os resultados da luta. Não seria certo matar o personagem antes mesmo do jogo começar!

"E uma tarde de Novembro, e o crepúsculo se aproxima. Você deveria encontrar a sua irmã no parque, mas já se passou meia hora e ela ainda não apareceu. Você ouve um cachorro latir em algum lugar distante e o som repentinamente o faz perceber que você não está sozinho – não existe nenhum humano em qualquer lugar visível. Exceto um, talvez – apenas um desajeitado, tropeçando em sua direção. O que você faz?"

Você quer que o jogador explore tanto o cenário quanto as regras. Deixe-o fazer algumas jogadas de dados. Deixe-o trocar algumas Características se o prelúdio deixar claro que elas não refletem corretamente o personagem. Descubra por que ele tem aqueles Antecedentes — introduza seus aliados como personagens ou faça-o visitar seu trabalho (se houver algum) para lembrá-lo de como ele consegue o dinheiro do aluguel.

Jogar em cenários tão mundanos durante o prelúdio pode parecer estranho, mas isso realmente constrói um sentimento de normalidade que pode ser destroçado quando o sobrenatural tomar conta. Uma vez que você tenha justaposto o tédio da vida mortal com o horrível ataque repentino, o Abraço e o subsequente nascimento como um vampiro, a tensão dramática de se tornar um morto-vivo é estimulante.

Até mesmo ao descrever as coisas, deixe que os jogadores interrompam com suas próprias ideias e detalhes a respeito dos eventos, conforme eles ocorrem. Lembre-se, vocês estão contando a história juntos, o jogador é o seu parceiro. Você também pode colocar alguns detalhes que provoquem as emoções do jogador — "os olhos de sua namorada se enchem de lágrimas quando ela lhe diz que está grávida." E claro, uma vez que o personagem se torne um vampiro, ele não poderá mais estar junto do seu bebé. **Vampiro**, é realmente um jogo de terror e o jogador precisa sentir o profundo sentimento de perda para entender totalmente o que é ser um dos Amaldiçoados.

"O homem maltrapilho empurra você em direção à porta do metro. Você tenta gritar mas não há ninguém no vagão para ouvi-lo. As luzes piscam sobre você. O barulho do trem soa em seus ouvidos e o horrível cheiro de cigarro do seu atacante o faz querer desmaiar. Então você sente os dentes em seu pescoço e o mundo começa a desaparecer."

Finalmente, não esqueça que o Abraço do personagem deve ser representado completamente — este momento, mais do que qualquer outro, irá definir como será a mudança para uma existência como vampiro. Represente a sensação de estar sendo observado. Construa a tensão de um predador invisível sondando sua vítima involuntária. Apesar do jogador saber o que está para acontecer, ele não saberá exatamente como acontecerá; descreva o ataque com detalhes completos para que ele pareça mais real e assustador. Cuidadosamente, passe pela transformação. Deixe o jogador sentir o trauma da mudança. Mesmo que você queira passar por mais alguns detalhes da existência do personagem como um vampiro antes que a crônica comece, você quer que ele se lembre do Abraço por muito tempo.

Perguntas e Respostas

As perguntas seguintes são destinadas a ser usadas pelo jogador como um trampolim para preencher os Antecedentes do personagem, tanto quanto possível. Mesmo se não há tempo para um prelúdio detalhado, os jogadores podem tentar responder muitas destas perguntas o quanto for possível, por escrito ou como parte de uma conversa com você e os outros jogadores na mesa. Você também pode usá-las como um bom guia para os tipos de detalhes que um prelúdio deve tocar.

Quantos anos você tem?

Em que ano você nasceu? Qual sua idade ao ser Abraçado? Há quanto tempo você existe como um vampiro? Qual sua idade aparente? Você é mais maduro do que aparenta? Menos?

O que há de único sobre a sua infância?

Como você passou seus primeiros anos? Como foram forjadas suas motivações e atitudes básicas? Onde você frequentou a escola? Como é sua família? Qual é sua lembrança de infância mais forte? Você frequentou o colegial? Você cresceu em sua cidade natal ou sua família estava constantemente se mudando? Você frequentou a universidade? Você fugiu de casa? Você praticava esportes? Alguma de suas amizades de infância durou até sua idade adulta?

Que tipo de pessoa você era?

Você era uma pessoa decente ou não prestava? Você era popular? Você tinha uma família? Como você ganhava a vida? Você tinha amigos verdadeiros? O que o mantém seguindo em frente dia após dia? Alguém sentirá falta de você?

Qual foi seu primeiro contato com o sobrenatural?

Quando você percebeu que estava sendo observado? Você acreditava no oculto antes de ser Abraçado? Qual a primeira vez que você encontrou um vampiro? Você teve medo? Descrença? Ira? O que mais o assustou?

Como o Abraço o afetou?

Como seu senhor o capturou? O Abraço foi doloroso? Você sentiu algum prazer pervertido? A Fome o afetou? O assustou? Pareceu certo"? Você é grato ao seu senhor? Você quer matá-lo pelo que ele fez?

Quem foi seu senhor e como ele o tratava?

O que você sabe sobre seu senhor? Ele foi abusivo, arrogante, obscuro ou aberto? Por que você acha que ele o escolheu? Você ao menos conheceu seu senhor? Quanto tempo você permaneceu com ele? Ele o ensinou algo? Quanto tempo durou seu "aprendizado"? Onde você ficou? Que lugares frequentou? Você conheceu algum outro vampiro durante esse tempo? Você julga os vampiros em geral pelo que era o seu senhor? Quando lhe foram ensinadas as Tradições?

Você foi apresentado ao Príncipe?

O príncipe recebeu-o bem? Ele foi relutante em aceitá-lo? Precisou ser subornado ou ameaçado? Seu senhor tinha permissão para criá-lo? Você está fugindo do príncipe? Qual você acha que é a opinião dele sobre você?

Como você conheceu os outros membros do seu grupo?

Você foi designado ao grupo ou os encontrou por acaso? Todos são da mesma seita? Vocês compartilham o mesmo propósito e atitude? Há quanto tempo vocês estão juntos na cidade? Você conhecia algum deles antes do Abraço? Seus senhores cooperam ou são rivais? O que mantém seu grupo unido quando as coisas ficam difíceis?

Onde é o seu Refúgio?

Onde você se esconde durante o dia? Você tem alguma casa permanente? Você permanece no lugar onde vivia durante sua vida mortal? Você se esconde em uma casa abandonada? Nos esgotos? Você tem alguém que o proteja durante o dia?

Você mantém alguma conexão com a sua vida mortal?

Acredita-se que você está morto? Você continua observando seus parentes de longe? Você finge ainda estar vivo? Você abandonou sua existência mortal por completo?

Onde você costuma se alimentar?

De quem você se alimenta, e onde? Você considera algum território como sendo só seu? O seu território de caça predileto é usado por outros? Você compete com outros? Qual é sua presa predileta? Você mata ao se alimentar? Você tem algum herdeiro específico? Você seduz suas presas? As sequestra? As ataca na rua? Elas vêm a você?

O que o motiva?

Você busca vingança sobre seus inimigos? Você busca voltar a sua vida mortal? Você tem ambições na sociedade dos Membros? Se você pudesse alcançar algum objetivo, qual seria ele?

Dentro do Fogo

Você vem planejando o esboço da crônica que está pretendendo contar, assim como vem criando o mundo e detalhando os personagens que o habitam. Você vem assistindo a criação dos personagens dos jogadores e misturando as idéias deles com as suas para permitir que eles também façam parte da criação. Agora é hora de começar o conto. E agora que todo o trabalho de fundo vai valer a pena e você vai poder se concentrar para contar a história da melhor maneira possível.

Com os temas escolhidos e o esboço da crônica em mente, você precisará estabelecer os eventos que levaram cada personagem ao Abraço e posteriormente ao grupo, bando ou ninhada. Esta etapa não é obrigatória e muitos Narradores preferem simplesmente falar sobre os detalhes, fazendo algumas suposições em conjunto com os jogadores e chegando rapidamente à ação. Apresentar os personagens entre eles e assistir seus relacionamentos forjados ao longo da primeira história pode dar aos jogadores um maior conhecimento sobre a química do grupo e definir o cenário de possíveis conflitos.

A forma em que um grupo de personagens podem ser reunidos depende em parte do tipo de círculo que se destinam a formar. Alguns exemplos são:

• **Braço Direito do Senhor:** Um vampiro poderoso escolheu cuidadosamente os personagens para formar um grupo de agentes talentosos e eficientes. Cada indivíduo foi escolhido por seus talentos e conexões com os mortais e então, levado à ninhada. vampiros de outros clãs podem ser "adotados" pelo grupo se suas habilidades forem particularmente úteis. Algumas vezes, os membros destes grupos são recrutados contra a vontade, com uso da coerção ou manipulação, o que pode fornecer um bom núcleo para o começo de uma história.

• **Espíritos Siameses:** Os vampiros são, por natureza, criaturas territoriais e solitárias, mas isso não quer dizer que eles não possam formar relacionamentos baseados em interesses comuns e experiências compartilhadas. Um grupo assim pode compreender diversos personagens e clãs, ligados por uma crença comum ou alguma crise. Suponha que um grupo de neófitos se encontra junto no momento em que seu território é invadido pelo Sabá? Reciprocamente, os personagens podem ser vampiros relativamente fracos que decidiram se aliar para delinear territórios de caça próprios em oposição a Membros mais fortes, porém solitários. Possibilidades de ambições maiores incluem se unir para suplantar a primigênie de uma cidade, resistir à influência aparente da Jyhad ou proteger a sociedade mortal das depredações da manipulação dos vampiros. As vantagens de narrativa de tais grupos incluem a possibilidade de conflitos e tensões originadas do senso de lealdade e amizade dos personagens em face às ligações de clã e ninhada ou laço do bando.

• **Selvagens:** Este é o clássico grupo de vampiros neófitos que se une sob o comando de um líder carismático e defende seu território de caça contra todos os invasores. A maioria destes grupos é formada por anarquistas que desacatam os príncipes, mas este não tem que ser o caso. Estes grupos também podem ser usados em crônicas onde os personagens são diableristas, ganhando poder ao perseguir e matar criminosamente os anciões da cidade. A diablerie pode ser uma passagem para grandes poderes, mas tem um alto custo sobre a segurança e a alma dos personagens.

• **Ao seu Comando:** Os personagens estão atados sob o comando do príncipe ou arcebispo de uma cidade, aparentemente para realizar tarefas específicas ou de responsabilidade. Os laços que os unem podem ser tão informais como uma promessa ou um aperto de mãos ou tão fortes quanto laços de sangue. Com exceção deste elemento unificador, contudo, os personagens podem estar inteiramente uns contra os outros e serem até mesmo inimigos mortais. Este é de longe o grupo mais difícil com o qual se jogar, pois ele exige muito esforço tanto dos" jogadores quanto do Narrador para encontrar maneiras de se colocar as diferenças do grupo de lado e trabalhar juntos, mas também pode ser uma fonte de excelentes narrativas.

• **Os Párias**: Os personagens são párias, seja por suas ações ou por seu status dentro da sociedade, e foram colocados juntos simplesmente porque é mais seguro andar acompanhado e eles não têm porque ser orgulhosos. Este é o grupo típico dos Caitiff, mas pode ser aplicado a personagens de qualquer Clã. Talvez os personagens tenham sido incriminados por um rival poderoso e misterioso e precisam se unir a fim de limpar seus nomes.

Ao unir os personagens em grupos ou ninhadas, é preciso decidir de antemão se serão ou não tolerados conflitos dentro do grupo, ou se acordos de lealdade mútuos e bons relacionamentos serão permitidos. Os vampiros são criaturas ambiciosas e manipuladores e, mesmo dentro de um grupo, cada Membro provavelmente terá seus próprios objetivos pessoais baseados em seus antecedentes e metas. Quando objetivos individuais dentro de um grupo se cruzam, a traição e a trapaça são temas fortes que podem ser usados pelo Narrador para ilustrar a natureza solitária de cada vampiro. A traição entre os personagens não deve ser estimulada simplesmente para o bem da crônica; em lugar disso, ao

formar um grupo de vampiros com objetivos individuais potencialmente opostos, o Narrador pode estabelecer as condições para que se desenvolvam traições e fraudes entre o grupo e deixar que os eventos sigam seu rumo. Considere, por exemplo, um grupo contendo um personagem que é diablerista, se alimentando da vitae de Membros mais poderosos simplesmente por vingança, enquanto um outro personagem do mesmo grupo é uma Toreador que acredita estar apaixonada por um poderoso primogênito. Ainda outro membro do grupo pode ter aspirações políticas e estar ansioso para recrutar aliados entre os anciões da cidade. O diablerista conseguirá convencer a Toreador a emboscar e destruir o primogênito? Reciprocamente, a Toreador se obrigaria a trair o diablerista por amor ao primogênito? Ou será que o aspirante político manipulará ambos, ajudando na destruição do primogênito e depois matando o diablerista com a esperança de preencher a vaga deixada pela destruição do ancião?

Criando Histórias

Existem vários elementos decisivos no processo da narrativa que você deveria considerar ao desenvolver suas histórias. São eles: enredo, conflito, cenário e clima.

Enredo

O enredo descreve como será a história; é a sequência de eventos e ações que os personagens seguem desde o começo até o fim. A primeira pergunta que você deve se fazer ao sentar para planejar uma história é, qual será o enredo. Assim como na crônica, você precisa ter uma idéia clara sobre onde a história vai chegar e como você construirá as ações para satisfazer este fim. Existem dois tipos de enredo: os enredos principais são parte integral da sua crônica e levam a história global adiante, enquanto os enredos secundários são histórias desconexas, que podem ou não ter algo a ver com a crônica, mas fornecem um divertido entretenimento. A melhor maneira de se levar adiante uma crônica é intercalar enredos secundários entre o enredo principal, dando algum descanso entre os eventos principais e permitindo que você tente ideias interessantes sem arriscar a integridade de sua história principal.

Ao escrever o enredo principal, consulte o esboço da crônica e use-o para sugerir o próximo passo que sua história irá tomar. Será que os personagens ainda possuem negócios dentro da cidade ou com seus habitantes? Talvez seus senhores os tenham enviado para um outro vampiro poderoso, como embaixadores, onde eles podem encontrar as primeiras dicas de desassossego sob o controle opressivo do príncipe da cidade, fixando o palco para os temas que você quer explorar. O esboço que você criou para a crônica está sempre à disposição para oferecer-lhe indicações de como criar e direcionar o fluxo do enredo principal.

Para os enredos secundários, qualquer coisa serve. Talvez eles encontrem um bando de caçadores de vampiros que juntam suas perícias, conhecimentos, entusiasmo despreocupado e armas caseiras e saem por aí. Se os personagens estiverem se acostumando muito com suas existências como mortos-vivos, você pode criar uma história envolvendo um membro mortal da família ou um amante de um dos personagens que se meteu em dificuldades com um Membro. Enredos secundários são bons experimentos e peças transitórias entre um enredo principal e outro. Se muitos detalhes tem sido dedicados à criação dos personagens dos jogadores, muitas das histórias que você criar pode ter complicações adicionais para cada membro do grupo. Ao trabalhar com os Antecedentes de um personagem (ou relacionamentos atuais) em suas histórias, você ainda enreda idéias do jogador para a crônica e envolve ativamente o jogador, ao contar a história.

Qualquer enredo deve ser capaz de ter sua idéia central resumida em algumas frases curtas. Por exemplo:

- *O grupo é enviado para negociar os termos com um Príncipe nas proximidades, mas o Primogênito Nosferatu tentará capturá-los ao longo do caminho.*
- *Os personagens são abordados por um Caitiff misterioso que procura ajuda para investigar alguns desaparecimentos entre o rebanho sem-teto.*
- *Os personagens do Ducto faz o seu movimento para depor o atual Arcebispo.*

Se você não puder explicar a idéia central da sua história em poucas sentenças, você provavelmente está tentando fazer muitas coisas de uma só vez. Concentre suas idéias em uma ou duas ações centrais, e então, desenvolva o rumo destes eventos.

Conflitos

Depois de determinar o enredo de sua história, você precisará se concentrar em um conflito central. Os conflitos representam obstáculos ou forças contrapostas que os personagens precisam superar para resolver o enredo. Um conflito pode ter muitas origens, tanto de dentro como de fora do grupo de jogadores. Suponha que o senhor dos personagens mandou que o grupo eliminasse vários mortais importantes que servem a um Membro rival. Os personagens precisam passar pelos guarda-costas

dos mortais e outras medidas de segurança, sempre trabalhando por trás das restrições da Máscara — e ainda existem considerações éticas. Personagens com altos níveis de Humanidade poderiam se negar a participar no que é, essencialmente, uma série de assassinatos a sangue frio, criando portanto, conflitos tanto dentro como fora do grupo. Sempre que possível, os Narradores devem encorajar estes tipos de dilema interno. Mais do que qualquer outro conflito, os conflitos morais apresentam obstáculos que não podem ser superados com o uso de força bruta. Isso faz com que eles pensem, e este é o melhor tipo de desafio que existe.

Conflitos podem ser criados em qualquer número de combinações. Algumas fontes óbvias incluem:

• **O Choque entre Membros:** Os vampiros estão sempre estranhando uns aos outros, competindo por territórios de caça, influência política, etc.

• **Os Feudos dos Clãs e Bandos:** Numa escala mais ampla, os Clãs ou Bandos de uma cidade frequentemente entram em conflito por territórios, recursos ou simplesmente por preconceito. Conflitos mutuamente destrutivos dentro de uma única seita podem ser tão malignos quanto a guerra entre as seitas.

• **O Fardo da Autoridade:** Gerações mais jovens temem o poder de seus anciões e se ressentem disso e anarquistas abusados e sem sabedoria se esfolam sob o domínio dos príncipes e primogênitos.

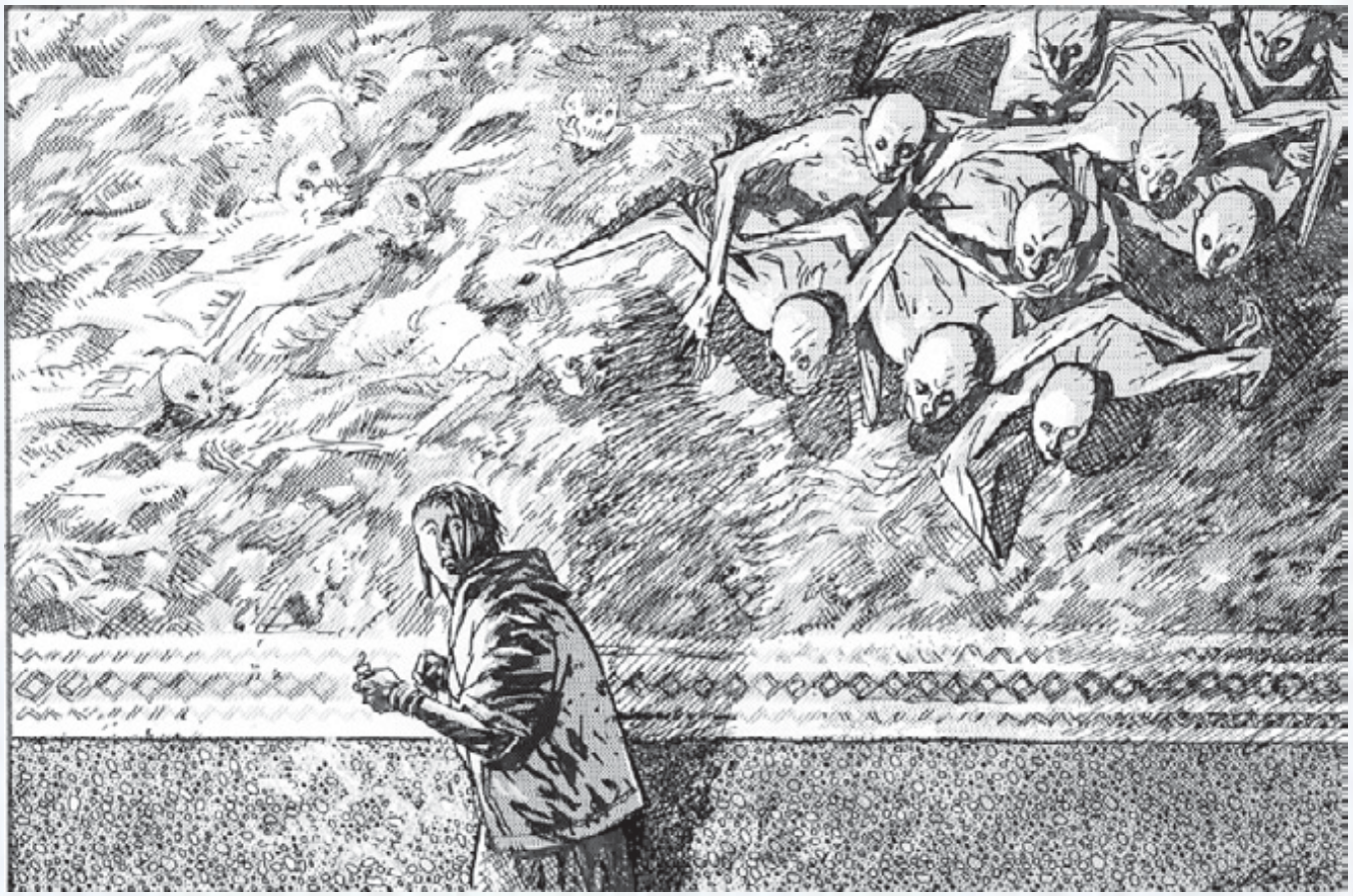
• **Provações de Tirania:** O poder corrompe; o que dizer então, de um príncipe de uma grande cidade? Muito frequentemente estes vampiros abusam de sua autoridade para favorecerem seus próprios objetivos, causando todo tipo de tragédias.

• **A Guerra dos Mortos-vivos:** A Camarilla e o Sabá representam visões diferentes do mundo e os dois estão presos em uma batalha amarga pela supremacia. Cidades por toda a Europa e América são campos de batalha para estes inimigos de longa data.

• **O Terror das Selvas:** Os Membros não são as únicas criaturas que caçam pelas noites. As selvas são os abrigos dos lobisomens, uma raça de metamorfos cuja fúria é terrível de se observar. De tempos em tempos, suas campanhas contra os Membros encontram seu caminho através das ruas natais de seus inimigos.

• **O Peso da Máscara:** Manter a Máscara é uma lei de ferro da Camarilla, que até o mais despótico dos príncipes não se atreve a quebrar. Algumas vezes, ações precisam ser tomadas para manter o segredo dos Membros, e apesar dos riscos serem grandes, as recompensas são ainda maiores.

• **Cães de Caça e Caçadores:** Certas agências, algumas governamentais e outras não, suspeitam da existência dos vampiros e estão determinadas a acabar com eles.



• **A Alma da Besta:** A Besta é real e a todo o tempo violenta e desgasta o autocontrole dos vampiros. A batalha contra o monstro interior é fundamental para a existência de todo vampiro e é um conflito universal que deve estar presente em toda crônica, pelo menos até certo ponto.

Cenário e Atmosfera

Com o enredo e o conflito firmes em mente, você pode começar a considerar os elementos de cenário e atmosfera de sua história. O cenário é uma consideração tão importante para cada história como para a crônica como um todo; detalhes bem escolhidos podem evocar imagens e impressões que melhoram o impacto do conto que você esta narrando. Tente fazer com que o cenário ecoe os sentimentos que você pensa serem apropriados à história. Suponha, por exemplo, que você queira que os personagens entrem no covil de um poderoso Nosferatu. Do modo como você imagina o covil e a criatura que lá vive, você quer que os jogadores experimentem uma sensação de impotência e desespero:

Os degraus do abrigo são abarrotados, mesmo à meia-noite. Os desamparados sem-teto se sentam sós ou em pequenos grupos, murmurando uns aos outros e observando as ruas com olhos furtivos e vidrados. Passando pelas desgastadas portas de madeira há um amplo corredor repleto de silêncio e formas imóveis. Alguns dormem, agarrados a sacos de lixo abastecidos com suas posses mundanas, amarrados com laços de roupa suja. Outros se sentam em camas ou contra as paredes, olhando para o nada, suas expressões vazias, como se estivessem lutando para se lembrarem quem eram e como haviam chegado a esta triste existência. Do outro lado do abrigo, passando pelos potes frios e vazios da fila da sopa, está um portal e uma escada que leva para baixo, em direção à câmara do vampiro.

Criando a atmosfera para a história (como apresentado na p. 15) caminha lado a lado com a escolha de sua configuração, porque se relaciona novamente com o tipo de ambiente que você quer transmitir para os jogadores. Se a definição consistir em ambientes evocativos para a história, a atmosfera é a maneira em que você escolhe para descrever o ambiente, e as ações dos personagens em si. O segredo para evocar um bom clima é enfatizar detalhes que descrevem a imagem que quer transmitir, e minimizar outras. Por exemplo:

(Medo) Para evocar uma atmosfera de medo, enfatize imagens de impotência, vulnerabilidade e terror. As crianças olham para você com olhos vidrados e cheios de choque. Eles correm para longe conforme você se aproxima, choramingando à medida em que se retiram para as sombras. Todos eles evitam a porta de ferro que assoma do outro lado do porão.

(Raiva) Para evocar a raiva, enfatize detalhes violentos, frustrantes e ultrajantes. Alguém gritou na multidão, um som de pura raiva, e então, uma garrafa se quebra contra a lateral do carro. A fachada de vidro de uma loja se despedaça e o som de socos e pauladas estrondeando na pele ecoa rua abaixo.

(Solidão) A solidão é evocada através de imagens de abandono e solidão. O teatro já viveu dias de glória; agora sua formidável marquise é sombria e as janelas dos quiosques de venda de bilhetes há muito estão quebradas. Ao longo da parede, cartazes amarelados permanecem sob as reluzentes vidraças, celebrando estréias bombásticas e. atrizes arrasadoras, agora perdidas no tempo.

(Desespero) Uma atmosfera comum nas histórias de Vampiro, o desespero e a ânsia crescem das imagens de desamparo, esperanças destruídas e a perda da inocência. Na virada do século eles construíram um píer para as crianças e os amantes, brinquedos de parque de diversão de cores reluzentes e por todo o litoral havia barracas vendendo doces e confeitos ou oferecendo prêmios a pretendentes ansiosos. Agora, os brinquedos estão enferrujados e desmantelados, seus esqueletos rangem na fria maresia e as únicas almas que assombravam as barracas sujas e pichadas eram os desamparados, não se importando com nada mais a não ser um abrigo e um lugar para beber.

Cenários e detalhes cuidadosamente escolhidos atingem os jogadores lá dentro, entrando sob suas peles e dando-lhes imagens memoráveis que tornam o jogo uma experiência mais tangível e imediata.

Cenas

Uma vez que você tenha uma forte compreensão sobre estes elementos, você terá que colocá-los juntos, formando cenas individuais que envolvam os jogadores, estabeleçam o palco para a ação, edifiquem a ação até o clímax, e então, resolvam a história de maneira a atar todas as pontas e estabelecer um novo palco para a próxima história.

Ganchos: O primeiro passo em uma história é envolver os personagens e despertar sua curiosidade e interesse. O gancho pode ser um estranho pedindo ajuda aos jogadores, uma convocação subita para a corte do príncipe ou o testemunho de um evento surpreendente e repentino. Os Narradores devem criar ganchos de história que apelem à personalidade e aos antecedentes dos personagens. Um personagem que era um detetive em sua vida mortal, por exemplo, pode ser levado à história por um assassinato ou roubo frustrado que estabeleça o começo da ação. Se um personagem tem ambições políticas, ele será puxado para uma história que ofereça oportunidades de avanço ou influência contra seu competidor.

Montar o Palco: Uma vez que você tenha atraído a atenção dos personagens, você precisa colocá-los na história e estabelecer os desafios que se encontrarão mais à frente. Não coloque todas as cartas na mesa de uma só vez; a melhor maneira de manter os jogadores curiosos é dar a eles somente uma peça do quebra-cabeças de cada vez.

Deixe que eles percebam o que terão que realizar, um objetivo imediato a fim de alcançar a meta e depois dê algumas dicas sobre o que se encontra além. Se os jogadores forem espertos, eles tentarão enxergar adiante e delinear onde suas ações levarão seus personagens. Se não, eles estarão propensos a todo tipo de mudança de enredo e complicações que farão suas não-vidas muito mais interessantes.

Suponha, por exemplo, que os personagens ouvem sobre uma criança que foi sequestrada por um Membro desconhecido. Os personagens podem se sentir propensos a salvar a criança por diversas razões pessoais (um dos personagens se sente bem ao proteger crianças, enquanto um outro pode ser obcecado por se alimentar dos mais jovens e um terceiro pode querer resgatar a criança simplesmente para obstruir os planos de sequestro), mas no começo, as únicas informações que eles têm é a identidade da criança e informes sobre o seu sequestro. Daí, eles precisam descobrir a identidade e os motivos do seqüestrador, que podem adicionar ainda mais implicações sobre a história. E se o sequestrador for um poderoso primogênito cujos favores os jogadores vêm cortejando há algum tempo? Eles obstruem os planos e perdem seus esforços anteriores?

Edificando a Ação: Conforme os jogadores progridem, os desafios enfrentados por seus personagens podem se tornar incrivelmente difíceis, com até mesmo algumas surpresas durante o caminho para complicar as coisas. Quando você cria uma história, coloque algumas complicações ocultas sobre as quais os jogadores não sabem nada e só podem aprender com um pouco de iniciativa e intuição. O homem que os personagens querem sequestrar, por exemplo, pode recentemente ter investido uma grande quantidade de dinheiro na contratação de guarda-costas, ou o Membro que deveria estar fornecendo informações e assistência aos personagens pode estar preso a um laço de sangue com alguém. Tente puxar o tapete dos jogadores pelo menos uma vez durante a história, apesar de permitir-lhes a chance de acabar com o problema, se eles usarem suas cabeças e forem engenhosos. Conforme as dificuldades crescem e as tensões se acumulam, você pode dar à ação um final dramático.

O Clímax: O final definitivo precisa ser digno de todo o esforço que os personagens passaram para chegar lá. Esta é a regra de ouro da narrativa. Um anti-clímax funciona muito bem nos livros, mas não quando um grupo de pessoas leva horas de esforço para atingir uma meta. Quanto mais os jogadores e os personagens tiverem que suportar, mais dramático terá que ser o clímax, caso contrário eles ficarão desapontados.

Resolução: Também conhecido como causa e efeito, este é o ponto da história onde os personagens vêem os efeitos de suas ações e resolvem quaisquer pendências ou dúvidas que surgiram ao longo do caminho. Se possível, tente interpretar o resultado da história, deixando os jogadores vejam as consequências de suas decisões e os efeitos do trabalho de seus personagens. Este desfecho ajuda na criação de um grande quadro enquanto sustenta os interesses e curiosidades dos jogadores.

Dançando com os Mortos

Não é suficiente apenas criar uma boa história — ela precisa ser bem contada e apresentada com detalhes e energia. Quando você contar sua história, esforce-se para extrair o máximo das seguintes qualidades:

Descrição: Crie cada cena em detalhes vívidos. A qualidade da sua descrição afeta tudo, desde a transmissão de uma atmosfera até a ação em um tiroteio brutal. Descreva as pessoas, os lugares e as atividade de forma a compreender todos os sentidos dos jogadores. Não é o suficiente dizer, "Depois de espiar as ruas por algumas horas, você se alimenta de um mortal que estava saindo do trabalho." Mas ao invés disso, diga "As ruas estão cobertas por pedaços sujos de um gelo cinzento e o vento cortante de dezembro uiva através das altas construções. Você se mantém nas sombras, espiando através das alamedas e dos silenciosos estacionamentos — lugares onde um mortal estaria sozinho. Você força seus pulmões a puxarem grandes rajadas de ar, estremecendo com a fumaça exalada dos carros e o lixo apodrecido, enquanto procura por uma pequena pista de carne fresca e sangue. A Fome aguça seus sentidos, estreitando-os até um único conjunto de impressões — a visão, o som e o cheiro de sua presa. Subitamente, você ouve o barulho de passos de um único par de pés cruzando através do chão de concreto da garagem. A Fome o dilacera conforme você começa a correr." Quanto mais detalhes você der, mais fácil será visualizar a cena e mais real ela se torna.

Caracterização: Faça com que seus personagens do Narrador sejam individuais. Isso é 10 vezes mais difícil para você do que para os jogadores, pois eles só têm um personagem no qual se concentrar enquanto você tem toda a cidade. A quantidade de atenção que você pode oferecer a cada personagem individualmente depende, naturalmente, da importância que ele tem dentro da sua crônica. Personagens principais devem ser tratados com a mesma profundidade dos personagens dos jogadores. Entre em suas mentes e use suas histórias para determinar que tipo de personalidade eles podem ter. Dê ódios, medos e passatempos a eles. Para personagens menores, escolha algumas características distintas. Faça-os

dispersivos, abrasivos ou neuróticos. Não tenha medo de usar pequenas peculiaridades que você observa no dia a dia das pessoas. Além disso, faça com que os seus personagens Membro? sejam vampiros. Eles são mortos-vivos, seus corpos são pálidos e frios e suas personalidades têm características de civilizações de centenas ou até milhares de anos de idade. Quanto mais velho é o vampiro, mais introvertida e estranha é a sua personalidade. Acople maneirismos de linguagem, modos de vestir e costumes que o personagem tenha trazido de sua vida mortal.

Diálogo: Isto caminha lado a lado com a caracterização e provavelmente é a perícia mais importante que um Narrador precisa dominar. Quando os personagens falam uns com os outros durante o jogo, seja dentro de um grupo ou entre um jogador e o personagem do Narrador, represente esta conversação. Você pode trazer ainda mais aprofundamento para um personagem e fazer com que a experiência seja mais imediata ao fazer uso do diálogo, expressão e linguagem corporal. Dê a cada personagem uma voz distinta e maneirismos apropriados à sua personalidade. A interpretação de um diálogo não é fácil — é preciso uma mente rápida e algumas perícias de improvisação, e um pouco de coragem se você for tímido. Não se preocupe — você está jogando com amigos. Encoraje os jogadores a participarem; se você quiser, dê um ponto de experiência adicional no fim da seção para os personagens que realizaram uma boa interação. A conversação é uma arte e uma perícia e se torna cada vez melhor com o tempo.

Ação: O Mundo da Trevas é frio e brutal e os vampiros são a epítome do predador humano. Faça com que suas cenas de ação sejam dinâmicas e explosivas — ossos quebrados, jatos de sangue, estrondos de armas e objetos explodindo sob a chuva de balas. Mantenha um mínimo de dados rolando durante as cenas de combate, interprete os resultados rapidamente e siga em frente com a descrição das emoções. (O Narrador joga os dados para um ataque inimigo) "O Brujah pula por cima do bar com um uivo e com uma das mãos gira o bastão na direção de Clive. O bastão de alumínio o atinge na boca com um ruído de ossos e um borrifo de sangue e esmalte, derrubando Clive ao chão." O elemento chave é a intensidade da experiência. Não tenha medo de falsificar jogadas para manter a ação e o ritmo fervilhantes.

Mistério: Mantenha os jogadores pensando. Nunca mostre o quadro todo do que está acontecendo. Um dos fatos fundamentais da existência de um Membro é que o conhecimento. significa poder e a chave da sobrevivência. Nada no Mundo das Trevas é exatamente o que parece ser e é bom enfatizar isso com mudanças de enredo, traições e complicações ocultas em suas histórias.

Influenciando Eventos: Vampiro enfatiza a importância de uma boa história, o que requer um planejamento cuidadoso e uma idéia de para onde a história está indo. O problema é que algumas vezes os jogadores vão se desviar. Talvez eles não percebam uma dica óbvia que irá revelar o mistério central da crônica, ou talvez eles sigam uma direção totalmente inesperada na história e tropecem em uma parte da crônica com a qual eles ainda não deveriam lidar. Ou ainda pior, um dos personagens faz uma jogada de sorte e mata o vilão principal que você estava planejando colocar como adversário principal durante as 12 próximas histórias.

Não existem soluções simples para tais situações, mas basicamente você tem dois cursos de ação para escolher: siga em frente e se adapte às mudanças ou use seus poderes divinos para evitar inteiramente o problema. O melhor método empírico é falsificar os eventos diretamente somente para melhorar o jogo como um todo. Se os personagens ignorarem uma informação vital, guie-os de volta a ela. Se você prefere que seu vilão principal só morra em uma situação mais dramática, falsifique a jogada de absorção de dano e deixe que ele se livre dessa. Ainda assim, faça isso economicamente. Este é o seu privilégio como Narrador, mas se você abusar, os jogadores vão se convencer de que seus personagens não podem prosperar em nada, o que acabaria com o jogo. As melhores histórias são as que se desenrolam de forma colaborativa, e os jogadores devem sentir que têm um impacto real sobre a forma como cada história se desenrola.

Dez Partes de Conselhos para Narração

A arte da narrativa é um processo, assim como qualquer empenho artístico e, à primeira vista, pode parecer uma tarefa opressiva. Os elementos principais que você deve lembrar, contudo, são os cinco "imperativos" e as cinco "negativas": dez partes fáceis de conselhos para ter em mente na mesa.

Imperativos:

- **Envolva os Jogadores Sempre que Possível.** Incorpore suas idéias e antecedentes dentro de sua crônica. Isso vai tirar uma parte do peso da construção do mundo dos seus ombros e dar aos jogadores mais um pedaço da história que você está contando. No fim da contas, os jogadores são os mais importantes — apesar de não necessariamente os mais poderosos — habitantes da sua crônica.

- **Amolde as Expectativas dos Jogadores.**

É o jogo deles também. Você precisa ter uma idéia sobre que tipo de jogo eles querem jogar antes de desenvolver sua crônica.

• **Esteja Preparado.** Quanto mais material você tiver pronto antes do início do jogo, maior será a atenção que você poderá devotar ao contar as histórias. Se você tiver tido tempo para pensar sobre todas as variações e desvios da história, você será mais capaz de lidar com as inevitáveis curvas nas ações dos personagens.

• **Priorize a História sobre as Regras.** Não deixe que o conto que você quer "narrar se enrosque nas regras. Você pode criá-las ou quebrá-las conforme achar necessário, se isso for melhorar a história e deixá-la mais agradável aos jogadores.

• **Use Descrição, Diálogo e Ação.** Dê vida ao seu mundo "com descrições vibrantes, visões envolventes, cheiros, gostos e tato. Encoraje a interpretação através da representação de conversas e do uso de vozes diferentes para individualizar seus personagens. Mantenha o ritmo e a intensidade altos com ações dinâmicas.

Negativas:

• **Evite Estereótipos.** Nada drena a vida da sua crônica mais rápido do que um desfile interminável de personagens idênticos de papelão.

• **Não Esqueça as Recompensas.** Se os jogadores trabalharem duro e tomarem decisões espertas, o sucesso de seus personagens tem que ser proporcional aos desafios enfrentados ou eles se sentirão roubados.

• **Nunca Conte Tudo.** Grande parte do desafio do jogo está no mistério, as partes da história que você reserva para que os jogadores e seus personagens descubram por si mesmos.

• **Não Abuse do Poder.** Você é o juiz final das resoluções de eventos. Sua palavra é lei, mas você não pode usar este poder para fazer com que os personagens façam o que você quer que eles façam. Este é um jogo, todos devem se divertir, seguindo ou não o roteiro.

• **Não Entre em Pânico.** Se os jogadores puxarem o tapete debaixo de você, não tenha medo de "pedir um tempo" para recobrar suas idéias. Vai acontecer bastante no começo, mas depois de um tempo você vai ser capaz de lidar com qualquer coisa que eles preparem para você.

Dicas e Técnicas de Narração

Filmes, livros e televisão usam uma variedade de truques que podem ser adaptados facilmente para o reino da narrativa dramática. Diretores, escritores e editores usam técnicas como estas para aumentar a clareza de suas histórias, para manipular as nossas emoções, e aumentar os nossos medos. Estas abordagens únicas adicionam perspectiva e foco para as partes das histórias que os criadores dos contos querem enfatizar e destacar.

Como Narradores, também, temos nossas próprias técnicas. Estas técnicas nos fornecem benefícios semelhantes aos que os criadores da mídia não interativa tem. Narradores estão sempre procurando maneiras de fazer seus jogos menos estáticos, mais dramaticamente satisfatórios, e mais distintos. Aqui estão alguns que têm funcionado para Narradores de **Vampiro** ao longo dos últimos vinte anos, bem como alguns novos com base no que aprendemos.

Essas dicas e técnicas podem enriquecer sua crônica dramaticamente. Use sua imaginação e nunca tenha medo de tentar algo novo ou diferente. Elas podem não ser fáceis, mas, por fazer você pensar em comparações e contrastes emocionais, elas vão acrescentar profundidade para uma crônica de maneira pungente, visual, e satisfatória.

Entreato

O Entreato (por vezes chamado de "reserva azul") é uma técnica narrativa que permite explorar a ação dos bastidores (também chamado de "Entreato") a ser explorado em maior profundidade. É uma técnica de participação solo na qual o jogador diz ao narrador, de forma narrativa, sobre o que aconteceu durante o tempo do personagem nos bastidores. Muitas vezes, a ação interessante ocorre fora do enredo principal que você pode querer explorar com um único jogador ou com um pequeno grupo deles. O entreato lhe dará uma atribuição escrita para lhe dizer, em forma de primeira pessoa, sobre o que acontece nos bastidores com o personagem naquele momento particular.

Esta técnica não tem de ser usada apenas para manter ações secretas diretas e indiretas. Também pode ser utilizada para reproduzir os detalhes de um material mais pessoal, e até mesmo material que é orientado para adultos e pode ser embaraçoso para o resto do grupo. (Temas sexuais podem ser reproduzido desta forma, especialmente se a maioria do grupo fica desconfortável com ele, mas o material orientado para adultos não é apenas limitado ao

sexo.) Entreato também podem ser usado para realçar o prelúdio de um personagem e manter com sucesso o jogo brando porque nem todo mundo está diretamente envolvido na ação.

Alguns jogadores através de e-mail ou escrevem seus Entreatos para informar diretamente o Narrador. Outros mantêm blogs, páginas wiki, ou algum outro método de apresentar os entreatos de seus personagens de uma forma que os outros jogadores (e até mesmo aqueles que não estão jogando a crônica) possam ler e apreciar. Se isto é aceitável para os outros jogadores ou para o Narrador depende de cada grupo — alguns preferem manter em segredo as informações de modo a não estragar a surpresa, enquanto outros consideram mais como uma cena em que os outros jogadores são espectadores e não participantes, permitindo-lhes desfrutar da história em curso, como membros da audiência.

Corte de Cena

Corte de cena é uma técnica narrativa que reforça uma história, saltando entre dois fragmentos simultâneos de ação que podem ser diretamente relacionados entre si, em oposição direta na emoção e tom ou ambos. Quando se usa horror ou suspense, é extremamente eficaz ao justapor a natureza monstruosa de um ponto específico do enredo com algo inócuo ou até mesmo jovial. Esta técnica ressalta o horror e faz parecer ainda mais terrível por ser contrastado com algo que não é intencionalmente horrível. Quando usado em uma crônica, um Narrador pode usar uma cena de corte para melhorar a ação direta do enredo e rapidamente levá-la a outro lugar - para outra parte ao mesmo tempo que a ação direta contrasta com a ação anterior. Isso aumenta o tom emocional da cena original e adiciona contrapontos.

Como usar essa técnica em sua crônica? Talvez você queira destacar terror e desespero, como um determinado personagem é Abraçado. Você pode alternar a ação direta, o Abraço, e todos os jogos caçador-versus-presa que levam até ele, com o personagem em cenas de fundo, cenas como de um lar, amor, amizade e. Por "corte-rápido" entre as imagens de morte (momento da captura, o rasgar de roupa, caninos rasgando a pele, a lenta, e tortuosa drenagem da preciosa vitae) cenas de vida (rolar na grama com os amigos durante uma partida de futebol, tomando uma ducha erótica com uma amante, rir com os amigos em um encontro no bar sexta à noite), você pode fazer o terror do Abraço tudo o mais vívida e enfatizar o fato de que esta perda é o imediato e fim da vida.

Experimente diferentes abordagens mobilize os outros jogadores para ajudar a jogar as "pequenas-partes" de uma cena; tente usar cenas para trazer o tom metafórico de sua cena voltando ao tema da sua Crônica, tornando o "cortar-para" representante das imagens do tema. Use-os para mostrar as semelhanças e diferenças entre os personagens dos jogadores e personagens do Narrador cortando para trás e para frente entre as ações do seu grupo e as ações que elenco de apoio pratica. Use sua imaginação, pense sobre o tema, conceito e atmosfera, e escolha "cortar-para" e "cortar-do" imagens que representam o seu tema e conceito visual e emocionalmente. Usando esta técnica, você pode desenhar a ação enredo e o tom emocional de sua crônica em um todo coeso.

Cortes de cenas são muito difíceis de usar sem melar a história. Eles necessitam de um grande esforço por parte do Narrador para lidar com as mudanças rápidas em perspectiva, e requer dedicação por parte dos jogadores para dar a situação a atenção necessária. Caso contrário, a cena tem potencial para fracassar ou ser desagradável.

Flashbacks

Flashbacks são dispositivos de narrativa que tomam cenas que aconteceram no passado e as recontam em momento apropriado. Enquanto cenas de bastidores podem tirar destacar um pedaço particular da ação que está acontecendo no agora da crônica, flashbacks podem contar o momento passado na sua totalidade. Flashbacks também podem ser histórias completas e próprias (que não podem mesmo ser tiradas do passado dos personagens da cena inicial) e dizem algo sobre o que está acontecendo com os personagens agora. Flashback é uma técnica de antecipação visual e emocional ou alegoria que funciona porque diz aos personagens da cena de forma direta algo sobre o que aconteceu com eles. Você pode usar para encorpar os antecedentes dos personagens do seu grupo, jogando por eles, bem como problemas precursores dos quais seus personagens estão enfrentando.

Flashbacks podem dar discernimento aos jogadores, mostrando o que aconteceu com os participantes da cena de flashback. Você pode usar flashbacks para dar aos seus personagens de grupo epifanias e iluminação, e você pode conectar essas percepções dos personagens da sua crônica ao tema, conceito, e atmosfera. Flashbacks são uma técnica muito valiosa para usar em horror, pois você pode usá-los para transmitir uma sensação de perigo imediato, desespero e medo. Você pode usar para mostrar ao seu grupo a face do inimigo, e adicione ao seu medo, porque vi o que o inimigo tinha feito antes. Além disso, eles podem ser usados para enfatizar a ação direta na crônica da mesma maneira que a cena pode, mas para contar uma versão estendida da ação contrastante. Tente diferentes combinações - contar histórias completos ou integrais singulares com cenas de diálogo. Experimente usá-los para contar histórias relacionadas que contraste com a sua história principal. Cabe a você.

Por exemplo, talvez o bando esteja ligado com uma determinada esperança na hierarquia do Sabá local. A ação direta de uma determinada cena envolve a reunião de grupo com o arcebispo para participar de um ritual no refúgio do Arcebispo onde com esperança pretende "expor" um rival como um traidor. Talvez um dos personagens é um Malkaviano *Antitribu* com Auspícios e, após um interlúdio com o político, ele toca seu ombro para chamar sua atenção. Este toque transmite uma visão para o Malkaviano que diz a ele toda uma história sobre exatamente o que fez para enquadrar o rival por sua própria traição ao Arcebispo. Como Narrador, você usa a técnica de flashback para desenhar todos os outros personagens em uma narrativa em primeira pessoa da traição e do quadro acima. Você joga o traidor real e trabalha para mostrar uma imagem completa da sua atividade e puxa os seus jogadores para a ação, simplesmente atribuindo-lhes os papéis de preenchimento no local. Depois de usar essa técnica para mostrar o que aconteceu no passado, você quebra a visão e puxa a ação de volta ao presente, trazendo de volta a sala em foco direto. O que você fez é mostrado, ao invés de dito aos jogadores que o político é um mentiroso safado, enganador e um perigo para o Arcebispo de uma forma que é infinitamente melhor do que apenas contar ao Malkaviano que "o teste de Auspícios mostra que o político é o autêntico traidor."

É complicado, mas funciona.

Sequências Oníricas

A Sequência Onírica é um dispositivo narrativo que usa o estado de sonho para dar informações da história. Pense nisso: vampiros sonham como qualquer outra pessoa (Talvez mais, porque os mais velhos conseguem, o tempo "sono" em torpor), e os sonhos procuram purificar a mente subconsciente para esvaziá-la de preocupações, pensamentos perturbadores. Enquanto os sonhos podem ser agradáveis, eles também podem ser terríveis e assustadores. Um personagem sonhando, permite ao Narrador, usar todos os tipos de jogos desagradáveis, paranóicos, jogos hediondos, ou até mesmo edificantes e mudando a não-vida que atraem os medos dos personagens, esperanças e ambições para o panorama de sua crônica. Você pode usar imagens oníricas que são proféticas, prenunciando algo que vai acontecer com o grupo, ou você pode usá-las como simples preocupações

e medos que se mostram de uma maneira que nunca vai acontecer realmente. Lembre-se que os sonhos são em grande parte simbólicos, às vezes eles dão informações de uma maneira que totalmente incompreensível.

Um Narrador pode usar os sonhos com efeitos espetaculares. Em um sonho, você pode mostrar aos personagens, seus erros e ampliá-los. Você pode, então, mostrar-lhes os seus sucessos, e fazer esses sucessos parecem microscópicos, em comparação aos seus erros. Os sonhos são também um excelente veículo para trazer referências visuais para as Qualidades e Defeitos que seus participantes escolhem. Será que um dos personagens tem o defeito Pesadelos? Dê o sabor dos piores efeitos possíveis desse Defeito amplificado. Você pode usar sequências de sonhos para dar um senso de propósito para seus personagens, ou você ainda pode usar os sonhos para dar aos personagens um desafio particular ou missão. Você pode confortar um personagem com imagens de conhecidos esquecidos que vivem suas vidas felizes e chegam até mesmo a lembrando o personagem em camaradagem perto de um interlúdio nostálgico, ou você pode provocá-lo, com estranhas imagens surrealistas, com tudo o que ele aspira a ser como um vampiro, colocando os pés sobre o caminho dos primeiros passos hesitantes. Então, quando a noite cai, você deixa-o acordar em um brilho de sangue, suor tremendo em seu refúgio e olhando para a imagem encantada do mundo que você esboçou para ele com uma nova visão... e paranóia.

Histórias Paralelas

Esta técnica conduz os jogadores e os coloca na trama auxiliar da crônica e permitindo que eles olhem para ela de um ponto de vista diferente. Histórias paralelas também podem ser usados para contar uma história separada, mas conectada que corre ao lado de seu enredo principal.

Histórias paralelas são interessantes porque elas dão a você e sua trupe um descanso a partir do enredo principal de sua crônica. Ela dá vida a novas histórias, pois permite aos jogadores verem o seu impacto no mundo através dos olhos dos outros. Também permite que os jogadores mudem a face da crônica como eles mudam suas faces sob o disfarce de deus novos personagens. Histórias paralelas também podem ajudar a apoiar as entrelinhas emocionais de sua crônica, ligando essas histórias a um elenco de apoio desenvolvido a partir dos personagens principais. No entanto, elas funcionam bem numa variedade de outros exemplos.

Narradores podem dar informações a partir da história principal com os personagens paralelos e, em seguida, conectá-los com os personagens principais. As histórias paralelas dos personagens podem criar uma sensação de tensão e oposição, pondo-se diretamente no caminho dos personagens dos jogadores principais e dando aos personagens paralelos a sensação de que os monstros se tornaram os personagens principais. Por exemplo, os personagens auxiliares poderiam ser caçadores de bruxas no encalço da confraria, Esta Narrativa qualificada permite que os jogadores duvidem do bem-estar de seus personagens originais. Esta técnica também permite que os jogadores concretizem os seus fantasmas, retentores, e crianças ao dar-lhes uma visão sobre as personagens de apoio. Desta forma, um Narrador pode mostrar as horas do dia, quando os personagens principais estão dormindo, em vez de simplesmente pular o dia.

Histórias paralelas também dão uma outra perspectiva para os resultados de certas Disciplinas, como Demência, colocando o jogador cujo personagem causou a Demência literalmente dentro da mente de sua vítima, pintando o retrato do que a loucura pode ser muito mais vividamente. Além disso, numa crônica de caçadores pode ilustrar os tipos de vidas que o círculo nunca pode viver - e, ironicamente, a obsessão que leva os caçadores, sempre os afastando de suas vidas "normais". Reconheça o potencial deste dispositivo para a sua crônica, conecte ao seu tema e conceito, e depois deixe-o ilustrar o clima da peça por comparação ou contraste com a ação da trama principal.

Campo de Treinamento

Campo de Treinamento é uma técnica onde os jogadores interpretam personagens mortais por um período prolongado de tempo. Ela acontece nas origens dos personagens humanos no início a crônica é mais central do que os prelúdios muitas vezes podem ser. Pode ser visto como um prelúdio de tempo, pois todos os personagens começam a jogar como mortais, e que muito possivelmente jogam através de um arco da história toda como mortais. Esta técnica tem valor, porque acrescenta substância aos personagens, forçando os jogadores a iniciar os seus personagens como pessoas e explorar todas as mudanças vampíricas impostas. É uma maneira mais completa para que o seu grupo consiga lidar com seus personagens do que apenas iniciá-los com um prelúdio curto, porque eles devem evoluir como pessoas e, em seguida, evoluir como vampiros. Ela ajuda a explicar por que os jogadores e seus vampiros são do jeito que são, sem apenas assumir isso. Não é para todos - muitos integrantes do grupo vão querer saltar diretamente para o jogo com vampiros - mas com o grupo certo, vai adicionar camadas de motivação para seus personagens, contrastando todas as coisas humanas com a maldição de Caim.

Esta é também uma técnica viável para a introdução de personagens do Narrador especiais originados dos personagens e deixar essas relações evoluírem organicamente. Pode mostrar os rostos dos senhores de seus personagens antes do abraço e fazer a caça de predadores e as futuras crianças parecer muito mais pessoal. O Campo de Treinamento também gera idéias para ganchos individuais para cada personagem do

círculo: pode plantar as sementes das ambições dos personagens e realizar rivalidades da vida para a não-vida. O processo é o mesmo para os aliados dos personagens. Ele permite que os personagens sintam suas famílias humanas e torna a perda dessas mesmas muito mais pungentes, dando a lhes um sentido mais imediato de como inatingível a perda dessas vidas se tornaram para eles agora. Histórias de Campo de Treinamento atingem o objetivo com a diferença entre a Humanidade e a Besta, permitindo que personagens experimentem os amigos, família, os interesses amorosos, etc. Caso mais tarde possam ser tentados a Abraçá-los, em vez de abandoná-los.

Cenas de Caça

Uma das cenas mais icônicas em uma história de vampiros é quando o vampiro bebe o sangue de sua vítima. Praticamente em qualquer romance de vampiros aparece, em filme ou televisão tem uma cena (ou cenas) em que testemunha como o vampiro caça e se alimenta. E, no entanto, não é sempre uma cena fácil de executar para um jogo **Vampiro** — se mal feita, pode ser tediosa, desajeitada, ou deixar os outros jogadores entediados. Então, ao invés de uma técnica que você possa usar, como com as seções anteriores, lhe daremos uma variedade de opções que você pode usar, dependendo do efeito que você está procurando. Você pode ficar com um método que o grupo gosta, ou mudar e se adaptar com base nas necessidades atuais de sua crônica.

Cenas Rápidas e Rasteiras: Método Um-Teste

O método padrão para a caça é detalhado no Capítulo Seis na p. 259. É basicamente resumido a um teste de dados único — o sucesso significa que o vampiro recebe sangue, enquanto o fracasso significa que não, e uma falha crítica introduz uma complicação. E, como numa cena de alto nível, que funciona muito bem. Se a sua história está no meio de um monte de diferentes tipos de tramas e reviravoltas e os jogadores realmente só querem se alimentar e voltar para as coisas, um teste de dados rápido ou dois combinados com uma curta narração faz o truque. Infelizmente, este método pode levar um monte de horror e monstruosidade ao ato de beber sangue, transformando-o em meros números de pontos a serem coletados e ganhos conforme necessário.

Cenas Detalhadas: A Caça em Três-Fases

Em algumas situações, você pode querer que o jogador passe por cada etapa de caça, jogando com o conflito entre caçador e presa. Este método leva mais tempo do que a estrutura de um único teste, mas pode ser útil para ajudar os jogadores a entrar na mentalidade de interpretar um vampiro, para adicionar uma pitada de complexidade na parte do outro de modo lento na história, ou apenas para passar mais algum tempo escavando a natureza da caça. Neste caso, você pode quebrar a cena em três estágios: o contato, a caça, e a derrota.

O *contato* é a fase em que o vampiro procura e encontra um alvo adequado — examinando uma pista de dança para um encontrar alguém só, procurar uma pessoa sem-teto em um beco, vasculhando através dos esgotos por um animal de rua, e assim por diante. O teste em si depende do método de caça que o vampiro está usando, mas provavelmente usa Percepção, uma vez que o vampiro está apenas tentando encontrar um destino apropriado que pareça vulnerável neste momento. A dificuldade varia, mas a tabela na p. 260, que coloca a gama de dificuldade em 4-8 é uma boa base. Falha significa que um alvo apropriado não está disponível na cena — ou não há ninguém ao redor, ou todas as vítimas potenciais estão muito bem protegidas ou muito facilmente visíveis a alimentação. Uma falha crítica nesta fase não é muito penosa, provavelmente indica que a segurança é anormalmente elevada, uma reunião inesperada está acontecendo, ou há algum outro fator que mantém o vampiro com chances de alimentação nessa área pelo resto da noite.

A *caça* é quando o vampiro se aproxima e envolve a vítima, levando-a até um lugar onde o vampiro possa se alimentar. Em uma boate, o vampiro pode usar Lábia para lisonjear e seduzir a vítima para um canto privado. Em um beco, ele pode usar Furtividade para seguir o homem sem-teto até um beco sem saída. E nos esgotos, o vampiro pode usar Empatia com animais para ser capaz de se aproximar de um rato sem assusta-lo. Os riscos são maiores do que a fase de contato, mas eles não são muito altos ainda: falha significa que alguma coisa está impedindo a vítima em ceder facilmente o alimento (a menina do clube não vai deixar seus amigos, o homem sem-teto é incomodado por um oficial polícia, o rato vigia a retaguarda e fica fora do alcance), enquanto uma falha crítica significa que a vítima evita a abordagem, despachando o vampiro que volta a procura de uma nova vítima.

Por fim, a *derrota* é quando o vampiro se alimenta: ele acessa o pescoço da menina no clube, empurra o homem sem-teto contra a parede, ou faz agarra o rato. Neste ponto, o risco é alto — o sucesso significa sangue (tanto quanto o vampiro quer tomar, embora você possa dizer que o vampiro não pode ter mais pontos de sangue que os pontos de sucesso do jogador), mas o fracasso significa que a vítima escapa. Uma falha crítica introduz uma complicação grave neste ponto: a garota do clube grita e chama a atenção de todos na pista de dança, um policial vê o ataque e apela para o apoio, ou o rato acaba por ser uma espécie de criatura sobrenatural.

Uma maneira de ajudar a manter os outros jogadores envolvidos neste tipo de cena longa é mandá-los fazer o papel dos personagens vítimas e associados, semelhantes a um flashback. A vítima é interpretada com base nas jogadas do jogador vampiro. Isso não só pode ajudar a obter mais jogadores envolvidos, mas também adiciona um nível de intimidade emocional com a cena quando os outros jogadores ajudam a dar vida a este encontro.

Cenas Tocantes: Flashes da Vida

Se você quiser introduzir um elemento de humanidade na busca, você pode usar essa regra rápida: Para cada sucesso que obteve no teste de caça (ou cena a um rolo ou na terceira fase da caça), o jogador recebe uma imagem sobre a vida da vítima, alguns instantes emocionais que piscam através da mente da vítima à medida que sente o sangue sair de seu corpo. Estas imagens podem ser emendadas como fotografias para um "filme" do seu jogo. Alguns exemplos:

- *Um boneco quebrado, a mão de uma criança pendurada.*
- *A vítima e sua esposa, rindo na praia.*
- *Segurando a mão de um ente querido que está em um leito de hospital.*
- *Um animal de estimação amado enrolado em volta da vítima.*

Isso não é necessariamente a informação que o vampiro poderia saber (apesar de alguns poderes, como Auspícios e Taumaturgia, poderem torná-la disponível) — a idéia é fazer o jogador ver que seu personagem está fazendo algo terrível para um ser humano. Você provavelmente vai querer manter uma lista de elementos aleatórios a mão para usar para essas cenas, assim você não tem que improvisar na mesa.

Para um nível adicional de impacto emocional, você pode organizar as imagens com base no estilo de alimentação que o vampiro está utilizando. Um vampiro agressivo que tenta intimidar a vítima pode resultar em cenas de violência do passado da mesma, enquanto uma cena mais sedutora pode trazer momentos desconfortáveis de intimidade.

Cenas Narrativas: Algo Sempre Dá Errado

Se um jogador realmente quer que o seu personagem obtenha sangue, ele pode se oferecer ao vampiro para uma cena narrada de alimentação. Efetivamente, o jogador é escolhe renunciar ao teste de dados para caçar, ganhando pontos de sangue quantos o Narrador permitir. Em troca, porém, algo na cena de caça vai dar errado, como se o jogador do vampiro tivesse uma falha crítica. A cena deve ser jogada fora como normal, mas até a complicação se configurar, não há necessidade de rolar os dados — o destino do vampiro já está definido em um caminho particular. Essas cenas adicionam um nível de tensão, porque elas são geralmente convocadas pelo jogador: A situação é desesperadora o suficiente para que o sangue seja necessário, e o jogador está disposto a aceitar as consequências. Ela também liga a corrente de niilismo em **Vampiro** — não há nenhuma situação que não possa piorar.

O Impacto da Fome

Se você quer que as cenas de caça aconteçam com mais frequência, você pode pressionar a questão da fome (ou, se o jogo atingir um período de calmaria, você pode simplesmente perguntar aos seus jogadores "Tem alguém com fome?"). Um vampiro com fome é mais inclinado a caçar, mesmo que tenham mais de um ponto de sangue — um Membro pode ser geralmente considerado faminto quando eles têm poucos pontos de sangue (7 menos auto-controle ou instintos). Existem algumas maneiras em que você pode encorajar os jogadores a perceberem a fome dos seus personagens.

Primeiro, você pode simplesmente ter uma lembrança persistente. Dar a cada personagem um cartão de índice ou ficha, com um lado marcado com "fome" e do outro lado rotulado "saciado." O jogador faz uma nota em sua folha apontando se o personagem passa fome, e quando esse número é atingido, ela vira o cartão para o lado "Fome". Isso ajuda a lembrar os jogadores (e o Narrador) do estado atual do personagem, e também pode incentivar os jogadores a retratar seus personagens em conformidade. Se você precisar de um pouco de incentivo extra, você pode tentar oferecer uma recompensa, como a atribuição de um ponto de Força de Vontade, porque os vampiros que se dedicam a alimentação, quando famintos reforçam a sua inata natureza vampírica. Ou, você pode impor uma pequena pena, por não alimentar-se com fome, enquanto, peça um teste Força de Vontade +1 de dificuldade, pois o vampiro está muito distraído com a fome para se concentrar. Para alguns grupos, porém, apenas um lembrete é suficiente — é fácil esquecer as necessidades do seu vampiro quando há um monte de outras coisas acontecendo, e esta é uma boa maneira de ajudar a controlar a sede do vampiro e deixar todo mundo seguir com o resto do o jogo.

Capítulo Nove: Os Outros

"Chegará uma época, nos últimos dias, quando as Bestas de Lua ficarão inquietas... e portanto eles vão nos encontrar e irão nos matar. "

- O Livro de Nod

O vampiro não está sozinho em chamar a noite de lar. Outras criaturas espreitam as sombras e habitam os lugares escuros do Mundo das Trevas, e raramente eles são amigos de um homem ou vampiro. Este capítulo descreve muitos desses habitantes colegas sobrenaturais. Enquanto a maioria tem muitos motivos para desprezar os Membros (por razões de disputa de território, vendetta antiga e uma incapacidade fundamental para entender um ao outro), não há garantia de que, mesmo o mais terrível dos inimigos não será capaz de encontrar um inimigo comum ou de interesse mútuo. Narradores, usam essas entradas como aliados ou inimigos dúbios implacáveis a seu critério. A única constante que os Cainitas enfrentam em relação aos outros habitantes da noite é que não se julga um livro pela capa.

Caçadores de Bruxas

O vampiro se lembra dos tempos de combustão. Antes de tais coisas como a Camarilla e Sabá existirem, Cainitas viviam em um mundo supersticioso de camponeses ignorantes, clérigos venais, e a aristocracia decadente. Em que na idade de sujeira e miséria, poucos Membros viam qualquer motivo para prestar atenção na Tradição da Máscara, o raciocínio de que a humanidade teve o suficiente de seus próprios problemas sociais para ocupá-los e seriam incapazes de resistência local, senhores feudais de origem decididamente mais obscura.

A retribuição dos mortais foi rápida e sangrenta. Agentes da Igreja não tinham vontade de ver os seus rebanhos atormentados por beber sangue-asseclas do adversário, e os nobres da época guardavam zelosamente sua própria autoridade. A Inquisição, órgão da Santa Igreja a tarefa de extinguir a heresia, tomou para si a tarefa de erradicar o flagelo dos Condenados. Em toda a Europa, os vampiros se encontravam apreendidos em seus refúgios, apanhando em ferros e arrastado até um inquisidor — se não fosse queimado no local. O caos subsequente atiçou a Guerra das Eras, como anciãos cautelosos sacrificando novatos, a fim de ganhar tempo, enquanto o ancillae astuto levou as fogueiras da Inquisição para as portas de seus senhores pelo mesmo motivo.

Alguns Membros dizem que das cinzas destes incêndios subiram as torres de marfim da Camarilla e a fênix de asas do selvagem Sabá. Hoje à noite, quem pode dizer o quanto a história secreta é verdade ou mito? O que continua a ser verdade é que há entre os mortais, se com o zelo da Igreja, a justiça dos governos dos homens, ou a sede insaciável de conhecimento do ocultismo, que procuram o Membro por suas próprias razões.

A Sociedade de Leopoldo

Os historiadores pensam na Inquisição como aquela face assustadora que a Igreja Católica expôs ao mundo de 1231 a 1834. Porém, os vampiros que têm ao menos um mínimo de senso de autopreservação sabem muito bem que a Inquisição não terminou no século XIX, e que ela continua até as noites de hoje e mais temível do que nunca. Aliás, poucos mortais inspiram tanto terror entre os vampiros inteligentes quanto os modernos Inquisidores.

O grosso da população, os historiadores em geral e mesmo alguns dos funcionários mais importantes da Igreja — incluindo o Papa — não têm o menor conhecimento sobre as atividades atuais da Inquisição, devido ao grande sigilo que envolve a organização. A Sociedade de Leopoldo, como é chamada hoje em dia, é composta sobretudo, mas não mais exclusivamente, por católicos. A agremiação "ecumênica" da Inquisição devota-se à erradicação de vampiros e outras entidades sobrenaturais, um compromisso que a Sociedade desempenhou intensamente durante 17 anos sob a orientação do Monsenhor Amelio Carpaccio. Quando o monsenhor sofreu um derrame fulminante há um ano, porém, a Sociedade teve que enfrentar uma crise interna que vinha se avultando durante a última década.

Durante esse tempo, a ausência de Deus na vida moderna levou todos, menos a maioria dos inquisidores de sangue quente a concluir que o Apocalipse não foi (ainda) iminente. Apesar disso, todos os membros da Sociedade conservaram a certeza de que as forças terrenas do Adversário dariam enorme importância a esse momento crítico do calendário e certamente deflagrariam algum sacrilégio devastador de proporções mundiais. Um semelhante fin de siècle segurou boa parte do mundo mortal, sob denominações como a "crise Y2K" e o medo do juízo final maia de 2012.

Embora alguns Leopoldinos temessem que o Salvador talvez jamais regressasse (embora isso nunca tenha sido dito), todos eles reconheciam a ameaça real e presente que as criaturas das trevas representavam para a humanidade. Pior ainda, a população pela qual os Inquisidores arriscavam a própria vida para proteger parecia pronta para aceitar, e até mesmo acolher, esses seres malignos. A moral entre a Sociedade também sofreu, em consequência da crescente controvérsia em torno da tortura, a qual o próprio Carpaccio baniu oficialmente, taxando-a de uma ferramenta inquisitorial inaceitável. É óbvio que a tortura clandestina e extra-oficial era a regra para alguns membros da Sociedade, que consideravam impossível vencer essa guerra por outros meios. Todo esse medo e insegurança combinaram-se para abrir caminho para uma líder que era muito segura de si e de suas técnicas: a austríaca Ingrid Bauer, conhecida como "A Verdadeira Dama de Ferro".

Os vampiros nunca haviam se dado conta de como suas não-vidas eram relativamente sossegadas durante o mandato anterior. Alertados, (direta ou indiretamente) nos anos do velho e venerável caçador de bruxas, pela destruição de muitos Cainitas e carniçais, a atitude prevalecente entre os Membros em relação à Inquisição era de vigilância geral. Ainda assim, sempre havia uns quantos vampiros atrevidos (ou estúpidos) o suficiente para antagonizar a Sociedade abertamente, além de uns poucos corajosos e espertos o suficiente para transformá-la em seu próprio peão na Jyhad.

Agora, os anciões compartilham boatos sobre Inquisidores vira-casacas que traíram seus mestres Cainitas, um Ventrue de alto escalão e seu rival Lasombra. Supostamente, os dois Membros ainda definham em um calabouço desconhecido, onde sofrem torturas nas mãos dos caçadores de bruxas. Os neófitos cochicham histórias sobre círculos desbaratados por Leopoldinos espadachins, donos de uma ferocidade e habilidades jamais vistas. Mais preocupantes ainda para os Filhos de Caim são os relatórios recentes de ataques com napalm perpetrados contra refúgios antigos, alguns dos quais verdadeiros covis que permaneceram intocados desde a época da Rainha Victoria.

Bauer, naturalmente era a força por trás dessas atividades. Contudo, somente um punhado de Membros anciões dispunha de informações suficientes para fazer esta conexão, já que uma exaustiva expurgação de elementos desleais das fileiras da Inquisição coincidiu com a subida da nova Inquisidora Geral ao poder. Os Censores da Sociedade mapearam praticamente todos os membros que estavam espionando ativamente para a Família, uma porcentagem relativamente alta de indivíduos "simpáticos" à situação angustiante dos Amaldiçoados, e uns quantos Leopoldinos totalmente inocentes que aprenderam o verdadeiro significado de "sofrer pela causa". Somente um punhado de espiões sobreviveu a essa "Inquisição entre os Inquisidores" e agora vivem com medo de seus camaradas e de serem descobertos. A maioria desses espiões, temendo as armadilhas que possam conduzi-los às masmorras da Sociedade, abandonaram seus patronos secretos.

Uma nova energia vigora entre a maioria dos Inquisidores, porém um mal-estar muito conhecido também continua a existir — sob uma aparência ligeiramente diferente. Ao mesmo tempo em que Bauer toma providências para que seus braseiros estejam sempre acesos, que as rodas de tortura estejam lubrificadas e que haja bastante chumbo derretido à mão nos calabouços da Inquisição distribuídos pelos cinco continentes (a Ásia continua a desafiar a organização), o uso da tortura voltou novamente a ser um assunto espinhoso. Onde antes havia uma maioria que expressava o seu desejo de ver esses métodos reinstaurados, agora existe uma minoriaatormentada com essas práticas. O verdadeiro problema nesse caso, é que esses escrúpulos morais estão

dilapidando uma das armas mais poderosas da Inquisição contra os vampiros: a Fé Verdadeira. Esta qualidade, inerente a certos indivíduos, é capaz de repelir um vampiro, sem a necessidade de se recorrer a cruzes, água benta ou qualquer outro símbolo sagrado — na verdade, nas mãos de descrentes, esses objetos são completamente inúteis contra os Membros. Monsenhor Carpaccio tinha uma profunda compreensão sobre os efeitos que endurecem a alma e sufocam a fé daqueles que fazem uso da tortura contra qualquer criatura, ainda que se trate de um morto-vivo. Ele encarava a destruição rápida dos vampiros não como uni assassinato, mas como um ato de misericórdia; a tortura.

Infelizmente, Inquisidora Geral Bauer está imune a esses escrúpulos, convencido de que ela é a retidão de sua cruzada e seus métodos similares. Curiosamente, ela é um dos inquisidores raras com ampla experiência tanto como um torturador e verdadeira fé impressionante. Ainda mais preocupante, especialmente para a adesão forte Católica da Ordem, são as alegações de que este "dualismo" - sua palavra - dá-lhe uma vantagem sobre as criaturas da noite. Em suas mentes, a coisa toda não é apenas moralmente perigosa, mas estranhamente, impregnado das heresias dos séculos antes dos tempos de combustão.

Aos olhos de alguns de seus mais ortodoxa e devota, a Sociedade de Leopold pagou um preço para a escolha de Bauer como seu líder. É verdade, ela está travando a guerra santa contra os vampiros e sua laia (ela vê os lobisomens, entre outros, como ferramentas de vampiros) que a maioria dos inquisidores queriam - e necessária - para lutar. Com as faculdades de combate que ela estabeleceu no deserto de Nevada Black Rock e nos Pirenéus espanhóis, ela também está melhorando a disponibilidade da organização para a guerra. Agora, muitos inquisidores no campo carrego uma espada ou cana-de-um "gladius dei" e são muito hábeis em seu uso. Bauer ainda pessoalmente instrui seus subordinados nas técnicas adequadas para a organização de congregações em caça às bruxas, monstros, até mesmo ao ponto de usar meios modernos e redes sociais.

Infelizmente, ela é incapaz de resolver problemas espirituais dos seus soldados, que são substanciais. Alcoolismo, depressão, dependência e à pornografia são abundantes entre Leopolders. Além disso, é inegável que um número significativo de elite ética da Sociedade se separaram de seus companheiros sobre a questão da tortura, apesar de estes indivíduos altamente morais ainda têm de tomar qualquer ação formal contra seus companheiros. Quanto Bauer si mesma, ela mostrou um estresse significativo dos rigores curso de sua posição. No tempo desde a sua ascendência, o cabelo se tornou completamente branco, ela excomungou um pouco de sua oposição vocal, e anulou sem o seu consentimento dos casamentos de membros leigos cujos vidas pessoais "intruso" em cima de sua vigilância.

Inquisidor

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

Habilidades: Acadêmicos (Teologia) 3 Prontidão 2, Esportes 2, Briga 2, Condução l, Expressão 2, Liderança 3, Armas Brancas (bengala-espada) 3, Ocultismo 3, Furtividade 2.

Humanidade: 5 a 10 (os Inquisidores tanto podem ser santos, como tão depravados quanto os monstros que combatem), **Força de Vontade:** 9

Equipamento: Bengala-espada, rosários, crucifixo, estacas, Bíblia, maçarico.

Nota: Uns poucos Inquisidores têm nível igual a l na sua Característica Fé Verdadeira. Em geral, embora não obrigatoriamente, tais indivíduos têm o nível de Humanidade igual a 9 ou mais.

A Fé Verdadeira

A Fé Verdadeira é uma Característica especial possuída por poucos no Mundo das Trevas. Se por um lado, muitos mortais são mais ou menos devotados a uma crença em algum tipo de Ente Superior ou causa sagrada, somente uns poucos possuem o ardor e a convicção profunda que são capazes de protegê-los contra criaturas como os vampiros. Repare que, embora a maioria das lendas sobre vampiros retrate os Amaldiçoados sendo repelidos por crucifixos e similares, a Fé pode se manifestar de diversas formas. Um judeu devoto pode conseguir proteger-se de vampiros com sua Estrela de David, ou um taoísta pode consegui-lo entoando preces especiais, enquanto um cristão desprovido da Fé Verdadeira verá que seu crucifixo por si só é impotente contra os mortos-vivos.

Essa Fé não é necessariamente aumentada através da experiência. Certamente, ela pode surgir em função de uma experiência pessoal, mas ela é mais vital do que isso, sendo acima de tudo uma medida da convicção e da força interior. Ela também não é algo que vem de fora de um indivíduo, que possa ser imputado por algum deus ou anjo. Quer suas crenças estejam correias ou não, essas pessoas acreditam naquilo com tanto fervor que essa convicção as protege. A critério do Narrador, a Fé pode aumentar ou diminuir, de modo a refletir o zelo e a confiança religiosa de uma pessoa.

Como qualquer outra Característica, a Fé tem valores que variam de l a 5. O grau exato de proteção que é proporcionada ao indivíduo por essa Característica depende deste valor, conforme explicado abaixo. E óbvio que isso serve apenas como orientação. Os Narradores deverão fazer as adaptações necessárias para adequá-la ao tom de suas histórias, ou aumentar a dramaticidade da crônica.

• Qualquer personagem com Fé pode tentar proteger-se de vampiros brandindo um símbolo sagrado ou murmurando preces. (Esse é o cliché hollywoodiano onde o vampiro recua diante de um crucifixo.) A pessoa faz um teste de Fé contra uma dificuldade que é igual à Força de Vontade do vampiro. O número de sucessos indica o número de passos que o vampiro é obrigado a recuar. Se não for obtido nenhum sucesso, o vampiro não precisa recuar, mas também não poderá adiantar-se. Uma falha critica significa que o vampiro pode avançar sem problemas. Além disso, se o crucifixo, Bíblia ou outro símbolo for posto em contato com qualquer parte do corpo do vampiro, cada sucesso causa um nível de dano agravado à vitalidade, queimando a sua carne.

•• Um mortal com nível de Fé igual a 2 ou mais é capaz de resistir à Dominação de um vampiro se gastar Força de Vontade (tipicamente, um ponto protege por alguns turnos).

••• Uma pessoa com Fé igual a 3 ou mais pode sentir a presença de um vampiro. Ela não precisa tentar sentir essa presença conscientemente, mas é necessário que ela esteja em um lugar quieto e tranquilo — talvez meditando sobre a Bíblia, lendo o Torah, fazendo orações etc. A pessoa não pressentirá o vampiro se estiver preocupada (p. ex., discutindo) ou em um lugar barulhento, cheio de gente (cercada por uma multidão, ou no meio de um banquete etc.). Esta habilidade não precisa ser infalível; o Narrador só deve permitir que a pessoa pressinta o vampiro quando isso for conveniente à trama. Observe que a pessoa não sabe exatamente o que está pressentindo com sua Fé; tudo o que ela saberá é que há algo sujo ou maligno rondando-a.

••••O mortal não pode ser transformado num carniçal e não é afetado por nenhuma das Disciplinas que alteram a percepção mental como Presença e Ofuscação.

••••• A pessoa é tão pura, tão santificada, que é capaz de incutir no vampiro sentimentos de ódio, desgosto, terror por si próprio, e inclusive dor física. Qualquer vampiro que ouça a pessoa rezar, pregar ou recitar salmos, ou que seja tocado por essa pessoa, pode se ver forçado a fugir imediatamente de qualquer jeito. Um vampiro que seja incapaz de fugir ficará reduzido a um trapo balbuciante, enrodilhado no chão aos gritos, ou em prantos, soluçando ou implorando perdão. Para evitar a necessidade de fuga, o vampiro precisa gastar um ponto de Força de Vontade por turno ou fazer um teste de Vigor a cada turno (dificuldade igual a 5 + seu nível de Inteligência). E isso mesmo — quanto maior a Inteligência do vampiro, maior a dificuldade, porque ele se sentirá mais culpado e mais torturado.

Em teoria, é possível a um mortal possuir um nível de Fé maior do que 5, mas somente um em um bilhão será assim — é o tipo de gente idolatrada e venerada como santo. É pouco provável que eles façam parte de uma crônica (e, com certeza, no máximo numa pequena participação), mas seus poderes seriam imensos.

Na verdade, existe uma forma fácil de um vampiro detectar uma pessoa que tenha algum nível de Fé, sem ter de enfrentar alguma experiência dolorosa — a Percepção da Aura sempre a delata. Um mortal que tenha Fé fica com a sua aura alterada permanentemente, tendo um "halo" dourado/prateado envolvendo seu corpo. A força da Fé determina a intensidade do brilho deste halo. Observe que o halo não é visível para qualquer um; somente a Disciplina Auspícios o revela.

Lembre-se de que a Fé representa um comprometimento total da pessoa com suas crenças, portanto, aquela pessoa agirá de acordo com isso. Aqueles que têm níveis elevados de Fé podem parecer fanáticos, ou até mesmo insanos para quem não compartilha a mesma religião.

Cainitas normalmente não tem classificações de fé, embora ainda seja possível (ver Qualidades p. 494).

O Governo dos E.U.A

O governo no Mundo das Trevas tende a ser um bloco niilista que se move pouco como um todo, mas que permite inúmeros departamentos individualmente motivados e organizações. Considerando as influências exercidas pelos conspiradores, as sociedades secretas e os diversos grupos de criadores de intrigas, numerosos demais para citar — e todos esses maquinadores somam-se às múltiplas facções de vampiros que consideram a si próprios os mestres dos titeriteiros. Até certo ponto, os esforços de todos esses manipuladores se anulam reciprocamente, ou nos colocam em dificuldades por coisas tão insignificantes como incompetência burocrática ou ganância desmedida.

Milagres acontecem mesmo no meio desse caos — como foi o caso da "recente descoberta" que a Agência de Segurança Nacional fez sobre a existência da ameaça dos Membros, por meio de um mecanismo literalmente caótico. Por caminhos tortuosos, a ASN, um braço de monitoramento de informações do serviço secreto dos EUA, obteve alguns dispositivos que são capazes de diferenciar os vampiros e os carniçais dos mortais. Com entusiasmo impressionante e no mais absoluto segredo, a organização instalou esses "analisadores caoscópicos" em locais como o Aeroporto Internacional de Dulles, o Pentágono, o Antigo Prédio do Poder Executivo, o Capitólio e a Casa Branca, tudo sob a fachada de novos detectores de metal. Por motivos óbvios, ninguém que não faça parte da ASN está inteirado sobre a verdadeira natureza desses pontos de verificação, incluindo os operadores dos diversos detectores de metal reais que estão em funcionamento. Nem mesmo o presidente sabe que ele e seus funcionários estão sendo monitorados diariamente pelos agentes da ASN que procuram pelos assim chamados "corpos-sombrios", uma referência ao aspecto dos Cainitas quando vistos através de um caoscópio. Entre o pessoal da própria ASN, somente três pessoas em funções-chave conhecem a verdade: o General Ray Shivers, o Coronel Alec Riley e o Coronel George Johnstone. Adicione-lhes o acompanhamento pessoal real, e o total chega a duas dezenas... e um deles é um vampiro desonesto, que não reconhece mestre algum e utiliza estas informações para seus próprios fins.

A discrição da ASN sobre esse assunto advém, em parte, da sua sistemática de trabalho. Os mestres da espionagem, cautelosos e paranóicos, não confiam em ninguém, principalmente nos seus companheiros de outras agências. Nem mesmo o pessoal do Gal. Shivers compartilha com seus colegas civis da ASN qualquer informação relativa a essa invasão dos escalões governamentais por essas misteriosas entidades de corpos-sombrios. E mais, existe a dúvida natural sobre o quão influentes esses infiltra-mentos inumanos podem ser: Será que eles já controlam o FBI, a CIA, o Congresso, o presidente? O mais importante, porém, é a incerteza ainda maior que está implícita nessa questão: A ASN sabe que o que eles descobriram não é totalmente humano, mas os membros da organização ainda não têm muita certeza quanto ao que os corpos-sombrios realmente são.

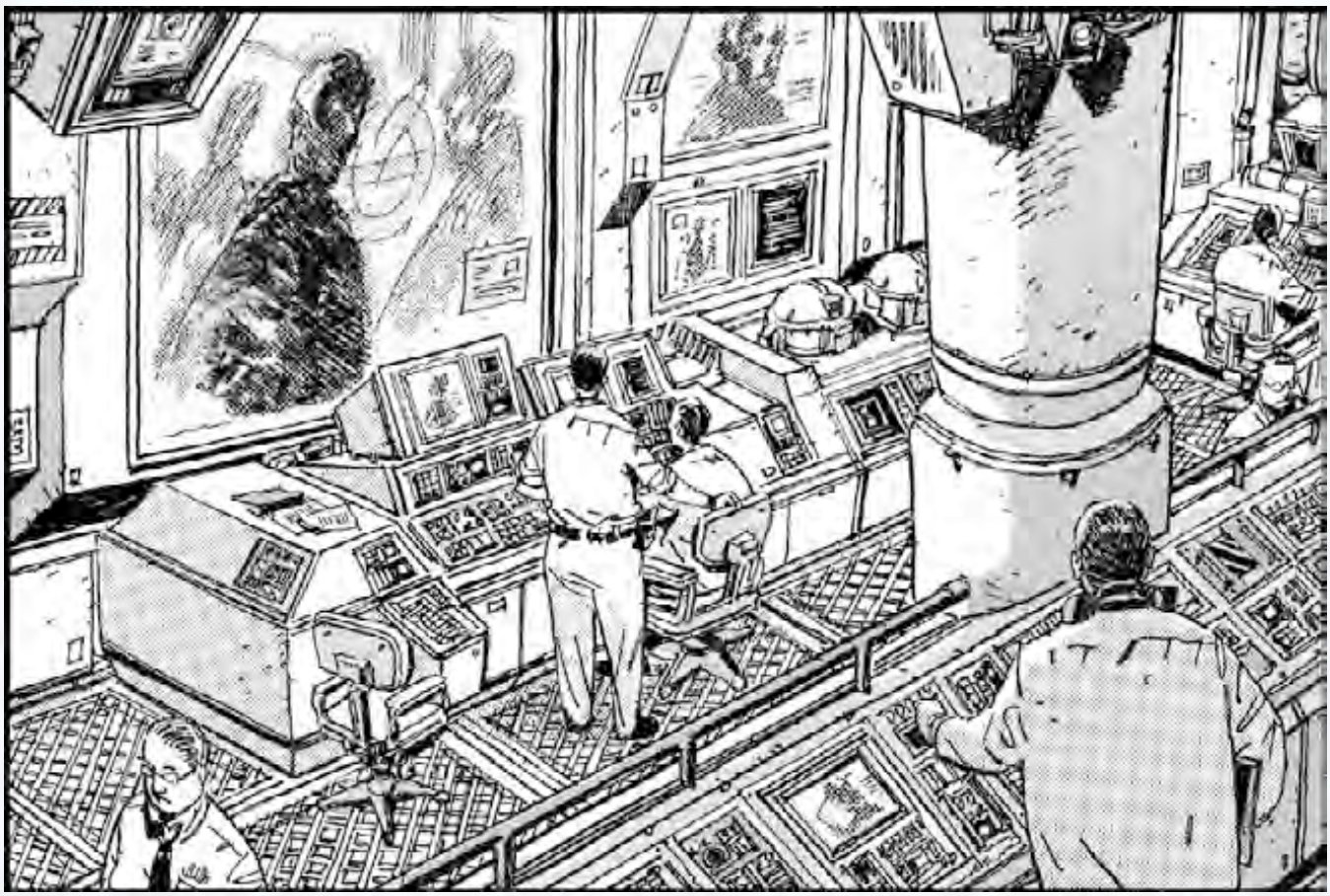
Algo que confunde esses observadores secretos é a própria razão que os incentivou a usar o caoscópio, e que os vem incomodando desde a primeira vez em que o oficial da ASN viu uma dessas máquinas ser demonstrada no quartel-general da Ala de Pesquisa Paranormal, uma instalação de pesquisas localizada em Vermont. Depois que o General Shivers vislumbrou as aparições pululando no Mundo Inferior, ele sugeriu que o que os cientistas da APP haviam realmente descoberto era uma espécie de dimensão paralela, e não a prova da existência de vida após a morte. Ele então ordenou que todos os despachos de segurança da APP fossem suspensos e que uma versão melhorada do caoscópio fosse instalada, de imediato, na Casa Branca. Quatro meses e um bilhão de dólares mais tarde, o velho Guerreiro de Gelo estava em seu posto de observação, procurando por coisas parecidas com aquelas que ele vira na APP. O que ele tem visto ultimamente foram alguns carniçais e um vampiro que participou de um jantar oficial, mas vistas através do caoscópio, essas criaturas são facilmente confundidas com os corpos desencarnados que Shivers já tinha vislumbrado antes. A conclusão a que ele

chegou foi perfeitamente razoável — de que as suas entidades transdimensionais estavam possuindo os corpos dos oficiais de Washington para manipular o governo. Acontece, também, que ele estava errado, embora, curiosamente, não tenha errado por muito.

Até certo ponto, o triunvirato militar da ASN está "reinventando a roda" com seus brinquedinhos caros. Além do mais, eles poderiam ter economizado um dinheirão, se alguém tivesse tido a idéia de focalizar algumas câmeras com filtro infra-vermelho sobre uns quantos daqueles Cainitas de corpos gelados. Mesmo sem dispor dessas ferramentas, o General Arthur Clifford, predecessor de Shivers, tinha uma noção muito mais acurada sobre a verdadeira natureza dos Membros. Infelizmente, esse conhecimento era mútuo e alguns Cainitas desconhecidos conseguiram desacreditar Clifford e fazer com que ele fosse expulso. Com isso, Shivers, Riley e Johnstone foram para o topo da ASN, porque eles eram reconhecidamente céticos no que se refere ao sobrenatural — em contraste com a imagem da pessoa totalmente crédula e fantasiosa que foi feita de Clifford.

De qualquer modo, os substitutos de Clifford sabem agora muitas das coisas que ele já sabia, mas eles estão interpretando os dados de uma maneira bem diferente. Por exemplo, eles sabem a respeito dos traidores de sua organização, os agentes Bruce Higgins e Felicity Price. Mais do que isso, a ASN também identificou os vampiros que controlam esses dois peões. A agência já está catalogando o que ela apelidou de "extradimensionais conhecidos" e seus contatos "normais". Conforme a extensão da influência dos Membros no comércio mundial, no governo e nos meios de comunicação vai ficando mais clara para o General Shivers e seus auxiliares, a "guerra do reconhecimento" que a ASN está preparando parecerá mais do que um luxo exagerado. Quando chegar o momento, os agentes da ASN que vêm sendo treinados em trajes espaciais blindados, dotados de inibidores de aura e placas espelhadas serão informados em primeira mão contra o quê eles têm sido preparados para lutar. E, quando esse momento chegar, os Filhos de Caim perceberão a insensatez que é desprezar a tecnologia, do mesmo modo que os mestres dessa tecnologia descobrirão que o mundo está cheio de coisas muito mais estranhas do que a ciência e a razão juntas jamais serão capazes de explicar.

É lógico que, nesse meio tempo, os outros grupos federais da inteligência e outras agências de justiça (e, até mesmo o pessoal civil da ASN que está fora do circuito principal) continuam a agir como antes do advento do caoscópio, devido à natureza secreta do instrumento. No FBI e na CIA, somente um punhado de agentes esparsos (alguns deles espiões colocados ali há anos pelo General Clitford da ASN) têm uma vaga idéia sobre atividades sobrenaturais. O



Departamento de Casos Especiais (também conhecido como DECAE), pertencente ao FBI, só continua existindo graças ao imorredouro apoio do Senador Jesse Grubbhold. Afinal, a queda de Arthur Clifford não facilitou a vida de ninguém na obtenção de qualquer tipo de subvenção federal extra-orçamentária para a perseguição de criaturas sobrenaturais. Da mesma forma, isto é o que impede que o Departamento de Caos Especiais de dedicar atenção no que seus agentes suspeitam ser "terroristas domésticos de radicalização paranormal." Aproximar de qualquer coisa parecida em uma entrevista é uma excelente maneira de encontra risos do departamento e ser transferido como assistente da fronteira que separa os EUA do México "no caso de qualquer chupacabras pular a cerca", assim são os agentes de segurança com um interesse nos Membros tem que se contentar com a caça furtiva de inteligência onde podem.

É uma pena, pois a simples caçada dentro e ao redor dos círculos burocráticos já seria incrível. Nos Centros de Controle de Doenças Infecto-contagiosas em Atlanta, diversos indivíduos estrategicamente colocados, a maioria deles sob controle mental vampírico, cuidam de acobertar incidentes que envolvem sangue ou cadáveres "suspeitos" (isto é, de Cainitas). A ausência de funcionários ligados ao sangue nesses locais, foi fruto de um esforço consciente de vários líderes dos Membros, para evitar confusões com epidemiologistas intrometidos, já que a vitae permanece quimicamente distinta do sangue humano, mesmo nos carniçais. Porém, essa manobra também serve para proteger esses conspiradores da detecção caoscópica. Os instrumentos utilizados são inúteis na identificação de vítimas da Dominação e Presença. Ainda assim, não é preciso muito para que uma evidência escape a esses guardiões e com isso permita que os verdadeiros investigadores de doenças da agência tenham um vislumbre do quadro geral.

Nos níveis federal, estadual e municipal da justiça, as coisas são muito semelhantes ao que se vê nos altos escalões: um número enorme de policiais, xerifes e guardas estaduais tentando fazer seu trabalho, a maioria deles completamente alheios às várias facções que lutam noite após noite para cooptar, iludir ou influenciar a polícia de alguma maneira. Existem policiais carniçais, mas eles estão muito abaixo dos radares da ASN, por assim dizer. E, como no topo, os inúmeros esforços para preservar a Máscara, descobri-la, deter esse ou prender aquele frequentemente terminam numa boa limpeza e os policiais podem tratar dos seus assuntos como planejado.

Agente do Governo

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

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 3, Computação l, Condução 3, Armas de Fogo 3, Investigação 4, Armas Brancas 2, Ocultismo l, Política 2, Furtividade 2.

Humanidade: 6 a 8, **Força de Vontade:** 7

Equipamento: Pistola pesada, terno preto, óculos escuros típicos, distintivo e cartão de identificação, instrumentos eletrônicos de vigilância.

O Arcano

Os membros desta sociedade secreta estão entre os mais destacados mortais que perseguem o conhecimento do sobrenatural no Mundo das Trevas. Eles são eruditos, bibliotecários e arqueólogos, herméticos e herboristas, cabalistas, criptógrafos e estudiosos do ocultismo. Desde a Era Vitoriana, os 300 acadêmicos e exploradores do Arcano aventuram-se nos cantos mais estranhos e escondidos do mundo, para aprender tudo o que puderem sobre o invisível e o desconhecido.

Há muito tempo, esses mortais aprenderam que, às vezes, o invisível e o desconhecido têm dentes afiados e apetites repugnantes. Os Arcanistas também aprenderam que os vampiros não gostam nem um pouco de ser o objeto de investigações, e isso foi comprovado enfaticamente pela destruição da casa-sede de Boston em 1910, causada pelos Cainitas. A perda de vidas e de livros insubstituíveis em consequência dessa destruição, fizeram com que os Arcanistas se tornam em mais cautelosos em r elação a aprofundarem-se nos segredos dos Membros. Apesar disso, os vampiros continuaram a representar um foco para a curiosidade do grupo — e para sua culpa coletiva. Vários deles têm argumentado ao longo dos anos que fazer-se de cego às atividades dos vampiros é tornar-se cúmplice do genocídio.

Ultimamente, sem o conhecimento da maior parte de seus companheiros, diversos Arcanistas começaram a agir nessa área. Nenhum dos membros da organização, entretanto, pode ser qualificado corno tolo e poucos deles se consideram guerreiros, portanto, nesse contexto, "agir" significa compilar informações criteriosamente e redirecioná-las. Assim, vários dos recentes ataques da Inquisição (sobre o qual os Arcanistas ficaram sabendo há muito tempo, também) contra covis de Membros têm suas origens secretas nos arquivos do Arcano. Do mesmo modo, o Reverendo Jebediah Brown, um caçador de bruxas independente e ex-Arcanista ainda acredita que os roubos sistemáticos de informações secretas que ele pratica nas capelas do Arcano passam desapercebidos — mas a verdade é que ele também não passa de mais uma ferramenta nessa intrincada guerra de gabinete.

Nem mesmo os Arcanistas participantes destas "campanhas" estão a par dos esforços uns dos outros. Devido ao enorme perigo que a investigação de vampiros pode representar para a organização inteira, tal atividade é motivo para a explusão. Assim, os Arcanistas se dedicam a ficar "espicaçando os caçadores de bruxas" individualmente, ou em grupos de dois a três no máximo, tomando sempre cuidados extremos para preservar seu anonimato. Nenhum

membro se arrisca tanto nessas perseguições clandestinas quanto Sandeep D'Souza, Chanceler da Capela de Nova Delhi e herdeiro natural da Grande Chancelaria do Arcano. Todavia, desde que ele se viu no meio de um tumulto desenfreado provocado por vampiros do Sabá há um ano em Frankfurt, e viu de perto as depredações, D'Souza mudou muito. Ele não entende porque foi poupado, e isso fez inicialmente com que ele se sentisse mais culpado, mas acabou por conduzi-lo ao seu rumo atual. O Arcanista não se sente à vontade em usar outras pessoas como peões contra os Membros, mas hoje em dia ele não admite a idéia de indolência diante do assunto.

A maioria dos pesquisadores de mistérios da organização continua a encontrar vampiros pelos mesmos métodos e no mesmo tipo de lugares em que sempre encontraram: inesperados. Foi através da análise de relatórios feitos por Arcanistas que estavam pesquisando coisas totalmente diferentes (inclusive o Graal), que D'Souza e seus associados conseguiram localizar muitos refúgios esparsos de vampiros. Naturalmente, algumas de suas deduções se baseiam na verificação de locais onde alguns de seus colegas desaparecidos parecem ter sumido. Com grande parte do mundo em um estado de agitação religiosa, o Arcano encontrou Membros em maior número e mais variadas ideologias do que tinha imaginado existir. Este fato faz com que a abstinência do chanceler seja cada vez mais difícil de manter - embora ele tenha ido tão longe como "sugeriu" que os discretos eruditos Arcanos de meios imediatos testassem suas próprias fronteiras. D'Souza pretende avaliar o seu sucesso nesses empreendimentos clandestinos, e não tem idéia de quão perto seu próprio segredo e maquinações estão com os temidos e odiados vampiros, que ele observa.

Erudito Arcano

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

Habilidades: Acadêmicos 4 (ou mais), Computador 3, Esportes l, Condução l, Etiqueta 2, Expressão 2, Investigação 3, Armas Brancas l, Ocultismo 4, Ciências 3.

Humanidade: 8, **Força de Vontade:** 7

Equipamento: Laptop ou tablet, biblioteca completa, automóvel, coleção de parafernália ocultista, conta bancária elevada.

Criminosos

Já há bastante tempo, os Membros consolidaram sua influência sobre partes da Cosa Nostra, da Máfia Russa, dos cartéis de drogas de Cáli e Medellín, e sobre várias gangues de rua, étnicas, de motoqueiros etc. Os vampiros usam esses criminosos como bucha de canhão, como obstáculos às autoridades, bodes expiatórios quando as escaramuças da Jyhad chamam a atenção de algum meio de comunicação que não esteja sob o controle vampírico, e até mesmo como rebanhos que podem muito bem ser aproveitados e de quem ninguém sentirá falta se um Cainita ficar muito voraz ao se alimentar. Devido à ignorância e à superstição comuns entre muitos criminosos, pode-se obter uma certa vantagem de boatos sobre a capacidade do "Chefão" enxergar através das paredes, ou rir das balas disparadas contra ele, etc. Entretanto, a maioria dos vampiros prefere exercer sua influência em segredo absoluto, por isso muitos marginais não têm a menor idéia sobre a existência dos Membros nem de seus planos.

Mas, ultimamente, alguém andou modificando essa equação. Alguns bandidos de nível médio escolhidos a dedo, inclusive diversos tenentes da Máfia, chefes da Organízatsiya, um chefe de rua do Cartel de Cáli e elementos de várias outras afiliações andaram ouvindo palestras sobre a história dos Cainitas, sua morfologia e estrutura de poder. Os informantes em questão são instruídos e astutos. Eles espalham sementes de conhecimento que têm a probabilidade de incitar um determinado chefão, ou uma gangue, contra um vampiro específico ou todos os Membros em geral. Ao jogar com os receios e as ambições dos mortais, esses visitantes misteriosos já acenderam o estopim do que promete se transformar numa guerra de gangues de proporções épicas — ou até apocalípticas.

Em várias áreas de Detroit, por exemplo, violência de rua está em uma elevação de todos os tempos. Depois que um homem se apresentou para os membros do pelotão local da droga colombiana, demonstrou poderes sobrenaturais, afirmava ser um mensageiro de Deus, e enganou líder Cainita da tripulação a revelar sua verdadeira natureza, as coisas logo ficaram pretas. Rapidamente, seguiram-se diversos conflitos entre gangues, assim que os mafioski do Brooklyn, armados de AK-47s e estacas juntaram-se ao grupo. Em Manhattan, vampiros do clã Giovanni reagiram com brutalidade depois que alguns de seus habituais colegas colombianos estouraram um dos refúgios do clã e serraram alguns carniçais ao meio. Disputas parecidas se espalham por Miami, Los Angeles e Chicago.

A maioria dos Membros afetados reagiu prontamente e com isso conseguiu evitar maiores danos na primeira onda de violência Na verdade, a única baixa entre os vampiros foi a de Simon Vermelho, o azarado chefe do bando de traficantes de Montego Bay. Pôr um fim à guerra entre gangues tornou-se, dessa maneira, um desafio tanto aos esforços individuais como combinados. A violência desenfreada e a presença difusa do Sabá dificultaram as investigações dos justiçares da Camarilla nas cidades visadas, mas nenhum desses fatores evitou a impressão generalizada entre os Membros de que esses eventos eram parte de um ataque cuidadosamente orquestrado. Porém, um detalhe consistente sobre os informantes veio à tona: Embora os relatórios compilados até o momento dessem conta de uma grande variação quanto à raça, gênero e descrição, todos esses informantes identificavam-se como "Caitiff".

Naturalmente, esse precioso bocado de informação foi recebido tanto com consternação, como com ceticismo entre os Cainitas. Parecia uma tentativa por demais transparente para criar ainda mais rupturas em suas fileiras, além de um empreendimento excessivamente estúpido e inútil para que esses vampiros desgarrados sequer pensassem em tentar. Seja como for, quem quer que tenha cometido este ato de guerra (em todos os sentidos) era grande conhecedor da cultura dos Membros. Os responsáveis — ou talvez, o responsável, já que alguns vampiros suspeitavam que se tratasse de algum tipo de metamorto solitário — sem dúvida eram seres sobrenaturais, uma vez que muitos dos informantes diziam ser anjos que estavam ajudando a redimir as "almas imortais" dos bandidos e demonstravam habilidades extraterrenas. Infelizmente para os Cainitas, muitos dos criminosos abordados dessa maneira eram suscetíveis a tais argumentos.

Entre as consequências imediatas dessa ação inimiga inclui-se a redução da utilidade dos criminosos organizados para os Membros e a desagradável possibilidade de ter de fazer uma "limpeza" nas gangues. A alternativa a longo prazo é ainda menos animadora, já que alguns Membros estão preocupados que as recompensas pela caça a vampiros possa vir a se tornar popular entre os escroques rápido demais. Os ânimos nas ruas das grandes metrópoles andam decididamente alterados, e somente os Cainitas mais poderosos (ou os mais temerários) continuam a supervisionar organizações criminosas diretamente. Ainda não é possível saber se a situação vai piorar — sobretudo considerando-se o anonimato do(s) perpetrador(es).

Chefão/Bandido

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

Habilidades: Prontidão 2, Briga 3, Esportes 3, Condução 2, Finanças 2, Armas de Fogo 3 (ou mais), Armas Brancas 2, Segurança 3, Furtividade 2, Manha 3 (ou mais), Lábia 2.

Humanidade: 6 (em geral menos), **Força de Vontade:** 6

Equipamento: SMG, Colete à prova de balas, carro de médio porte, faca, cópia digital de operações detalhadas.

Lobisomens

As cidades pertencem aos Membros, e a raça de Caim adota sua gaiola dourada como um símbolo de orgulho. A verdade da situação é um pouco mais complexa, no entanto. Os interstícios entre as cidades e os trechos de desertos desocupados que cercam as comunidades pertencem às criaturas que se autodenominam Lupinos. Estes são os homens-lobos, os lobisomens, e nos territórios fora das cidades, sua vontade e ira é a lei.

Os vampiros falam com medo das capacidades dos Lupinos para a violência. Até mesmo o Brujah mais bruto e o mortal Assamita dão aos lobisomens enorme vantagem, os metamorfos se consideram uma raça guerreira e sua raiva fica perto do ápice. De fato, os Membros e Lupinos têm estado em guerra desde tempos imemoriais, e para cada metamorfo, é uma guerra santa. Mesmo que certamente vampiro compartilham com os lobisomens algumas similaridades — afinidade com animais, uma besta que orienta seus movimentos, a capacidade de assumir outras formas — isso não ajuda. Quando os vampiros e lobisomens se encontram, o derramamento de sangue é quase certo de acontecer.

Mesmo o mais sábio dos anciões teme a crueldade do homem-lobo, tanto por sua quase indestrutibilidade como a sua capacidade de infligir carnificina. Membros Experientes dizem que a maior ameaça representada por um lobisomem não é apenas o seu potencial para invocar a violência, mas para suportá-la também. Um lobisomem é um desafio para um círculo inteiro de vampiros jovens, alguns Lupinos reverenciados podem muito bem serem capazes de ficar no mano-a-mano com um círculo de vampiros anciões. A reputação do lobisomem por sua capacidade de combate ser tão grande que arrogantes bandos do Sabá às vezes assumem o desafio de caçar estas criaturas e provar sua superioridade. É um orgulho sobre o qual poucos Cainitas podem ostentar.

Sussurros entre vampiros bem-viajados implica que os homens-lobo não são as únicas criaturas que podem assumir as peles de animais selvagens. Aqueles que podem assumir a forma de corvos, tubarões, gatos grandes, ou mesmo aranhas circulam entre o reino da noite. Se existe alguma verdade nesses contos ainda não foi confirmada, mas inegavelmente, nas noites de hoje, é apenas uma questão de tempo.

Poderes e Fraquesas

• Os Lupinos podem assumir a forma de lobos e de humanos, assim como formas intermediárias que associam características de ambas. A mais aterradora de todas é sua forma de combate de "homem-lobo", uma máquina de matar de 3 metros de altura, com cabeça de lobo, que inspira um terror sobrenatural nos humanos. Quando nesta forma, seus Atributos Físicos são duplicados, mas eles não podem usar os Atributos Sociais em relação a outras criaturas que não os próprios lobisomens e as feras selvagens (exceto para intimidar ou aterrorizar, evidentemente).

• Lobisomens criam um efeito conhecido como o Delírio que é semelhante a uma "Máscara forçada." Quando criaturas não sobrenaturais observam um Lupino em forma de batalha ou usando um poder místico, são muito propensos a fugir, e depois tendem a racionalizar o evento em suas mentes, não importa o quão longe eles tem que chegar para justificá-lo. Isto pode ocasionalmente ajudar um Membro a proteger suas próprios violações da Máscara, embora um Membro em estreita proximidade com um lobisomem, provavelmente, tem outras preocupações mais imediatas.

• Os Lobisomens podem atacar várias vezes a cada turno, e costumam realizar duas a seis ações num único turno (como o uso da Rapidez). Eles também entram em frenesi tão depressa quanto qualquer Brujah e, quando estão nesse estado assassino, não perdem nenhum ponto de vitalidade devido a ferimentos.

• Os Lupinos curam-se com incrível rapidez, regenerando um nível de vitalidade a cada turno. Somente o fogo, a prata, ou as garras e dentes de outras criaturas sobrenaturais (como as presas de um vampiro) são capazes de provocar ferimentos duradouros num. lobisomem, sendo que eles são capazes de curar mesmo esses ferimentos da mesma maneira que os humanos. Mas, o pior é que os lobisomens conseguem absorver esse dano com facilidade. Considere que todos os tipos de dano — contundente, letal e agravado — podem ser absorvidos com o Vigor normal do lobisomem. Entretanto, como eles são seres vivos, o dano por contusão aplicado a eles não é dividido ao meio como no caso dos mortos-vivos.

• Os lobisomens alimentam seus poderes naturais com a Gnose, uma medida da sua energia espiritual inata. Esta Gnose é uma "bateria" de várias qualidades, como os pontos de sangue. Os lobisomens readquirem Gnose por meio de profunda meditação, ou barganhando com os espíritos.

• Aparentemente, os Lupinos são capazes de cruzar invisivelmente o "mundo dos espíritos", e às vezes surgem do nada, para atacar seus adversários.

• O acônito não é de nenhuma valia contra os Lupinos, porém a prata é, realmente, o seu calcanhar de Aquiles. Os lobisomens não são capazes de absorver o dano causado por armas de prata e não conseguem regenerar tais ferimentos com a rapidez habitual.

• Os Lupinos podem recorrer a estranhos poderes místicos, não muito diferentes das Disciplinas dos Cainitas e, se tiverem tempo, podem elaborar alguns rituais à semelhança da Taumaturgia. Esses poderes dependem da área de especialização e podem ser representados por

Disciplinas — assuma que um batedor tem alguma afinidade com Ofuscação, um xamã com a Taumaturgia etc.

• Os Lobisomens não tem a mesma moralidade como vampiros, mas uma pontuação Humanidade é fornecida como uma métrica áspera e para efeitos mecânicos que exigem uma pontuação.

Lobisomen Adolecente

Atributos (humanos): Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3.

Habilidades: Acadêmicos 1, Prontidão 3, Empatia com Animais 2, Esportes 2, Briga 3, Acuidade 2, Ofícios 2, Armas de Fogo 2, Intimidação 3, Investigação 2, Liderança l, Armas Brancas 2, Ocultismo l, Furtividade 3, Sobrevivência 3

Disciplinas Equivalentes: Rapidez 3, Potência l, Metamorfose 4

Humanidade: 7, **Força de Vontade:** 5, **Gnose:**4

Lupino Veterano

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

Habilidades: Acadêmicos 1, Prontidão 3, Empatia com Animais 3, Esportes 2, Briga 4, Acuidade 3, Ofícios 2, Expressão l, Armas de Fogo 2, Intimidação 3, Investigação 2, Liderança l, Medicina l, Armas Brancas 3, Ocultismo 3, Furtividade 3, Sobrevivência 4

Disciplinas Equivalentes: Rapidez 4, Potência 2, Metamorfose 4

Humanidade: 6, **Força de Vontade:** 7, **Gnose:**6

Metamorfo Ancião

Atributos (humanos): Força 5, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Acadêmicos 1, Prontidão 4, Empatia com Animais 4, Esportes 4, Briga 5, Acuidade 3, Ofícios 2, Expressão 3, Armas de Fogo 2, Intimidação 4, Investigação 2, Liderança 4, Medicina l, Armas Brancas 5, Ocultismo 4, Furtividade 4, Sobrevivência 5

Disciplinas Equivalentes: Rapidez 5, Dominação 2, Fortitude 2, Ofuscaçáo 3, Potência 3, Metamorfose 4, uma outra Disciplina 4

Humanidade: 5, **Força de Vontade:** 9, **Gnose:** 8

Festins Perigosos

O sangue Lupino é um material potente e exerce grande fascínio sobre os Cainitas. O sangue de um lobisomem é tão rico, que embora o seu corpo só contenha o volume correspondente a 10 pontos de sangue, um vampiro é capaz de extrair até 25 pontos de sangue do Lupino antes de secar completamente suas veias. Mesmo que um Cainita só disponha de tempo suficiente para dar uma sugada de um ponto de sangue, ele ganhará dois pontos para a sua reserva. Entretanto, o poder sobrenatural do sangue dos lobisomens também o torna um vinho perigoso.

Um vampiro que se alimente de sangue de lobisomem fica muito mais suscetível a entrar em frenesi e ao Rötschreck enquanto houver sangue lupino em seu organismo. Cada ponto de sangue lupino aumenta a dificuldade para resistir ao frenesi em um ponto — é isso mesmo, se um personagem beber somente dois pontos de sangue do volume total de um Lupino, a dificuldade dos seus testes para resistir ao frenesi aumenta em dois pontos.Mesmo que o vampiro seja bem sucedido em sufocar a sua Besta, ele se torna paranóico e irascível enquanto o sangue permanecer em seu organismo. Em alguns casos, certos vampiros chegaram a adquirir perturbações temporárias por terem se alimentado de licantropos particularmente irritadiços.

Correm boatos de que o sangue Lupino é capaz, inclusive, de proporcionar níveis de Potência ou Rapidez. Entretanto, nem sempre isso acontece. Parece que essa capacidade está relacionada com a própria linhagem do lobisomem e depende do grau de pureza de sua herança. Infelizmente par a os pretensos caçadores, os Lupinos de linhagens mais puras costumam ocupar posições de liderança em suas matilhas e, francamente, descartar os escalões inferiores para ir atrás do líder é o tipo de decisão que costuma ser fatal.

Magos

Nada aterroriza mais um imortal do que aquilo que ele não compreende. E nenhum vampiro, independentemente da idade, é realmente capaz de compreender os magos. Mesmo os Membros que um dia pertenceram àquela fraternidade arcana ficam confusos diante de seus métodos ensandecidos. Iluminados por uma sabedoria incompreensível, os magos fazem a criação dançar a seu bel-prazer — é o tipo de poder assusta os vampiros.

Onde feitiçaria (ou "magika", como os assistentes insistem em soletrar isso) veio originalmente é um segredo perdido no tempo. Alguns afirmam que Lilith aprendeu as artes mágicas, e que ela passava por eles para os mortais que ela adorava. Se isso for verdade, então os magos estão relacionados com a Família através da mesma linhagem, e é possível que o antigo feudo entre os seguidores de Caim e os seguidores de Lilith pode ter sido passada para os vampiros e os magos.

Independentemente de suas origens, no entanto, a magia é uma força real, e vem em muitas variedades. Um poderoso mago pode realizar proezas dignas de um filme de fantasia, mas a maioria prefere os efeitos mais sutis. Estranhas coincidências são as ferramentas do mago moderno, não uma bola de fogo ou um demônio enlouquecido. Uma vez que os magos são mortais, muitas vezes visíveis a olho nu, a realização de suas tarefas diárias até que estejam prontos para assumir o Kindred. Um mago não é páreo para um vampiro em uma luta straight-up, no entanto, para assistentes muitas vezes colocar armadilhas e esquemas, bem como os vampiros em si. Conflitos entre vampiros e magos mais vezes lembram partidas de xadrez do que partidas de gaiola, mas quando necessário, o mago ainda tem o poder de transformar um Cainita de pedra ou queimá-lo com o poder do sol.

Vampiros têm tentado por séculos para aprender os segredos dos magos, mas sem sucesso. Laços de sangue, abraços, pactos místicas, e até mesmo rasgando suas mentes produziram apenas tufos de magia verdadeira. Parece que a própria vida é de alguma forma ligado a estas Artes, e que é a única coisa que os vampiros nunca pode realmente ter.

Os conflitos, habilidades e política dos magos que as dividiu em várias facções distintas, muitas vezes conflitantes:

Mágicos, Bruxos, e Milagreiros

Quando o vampiro típico pensa de magos, eles costumam pensar aqueles mortais que praticam as artes da feitiçaria e bruxaria, as pessoas envolto em roupas da Nova Era

e cercado por adornos rituais. Muitos recém-nascidos supor que esses magos são fraudes, até que uma maldição fulminante ou uma greve de iluminação coincidência mostra-lhes o erro de seus caminhos.

O Feiticeiros do Clã Tremere frequentemente referência a sua longa associação histórica com magos herméticos. Um desses grupos, a Ordem de Hermes, tem uma relação amor / ódio com o complexo Tremere que remonta quase mil anos, para a fundação do clã em si. Séculos de guerras, tréguas e alianças mais tarde, os dois grupos decidiram apenas evitar um ao outro sempre que possível. Naturalmente, isto significa que eles secretamente espionar uns aos outros e armam ciladas para o outro lado para cometer um erro.

Outros mágico cultos são mais escondido e muito menos previsível. Por exemplo, uma facção mantém os costumes pagãos de seus antepassados, praticando uma forma de magia do sangue que lhes permite atuar como guerreiros metarmorfos e curandeiros pacíficos, em igual medida. Enquanto muitos idosos têm pelo menos ouviu falar destes rituais sangrentos, poucos compareceram pessoalmente, e menos ainda conseguiu converter com sucesso um em um peão.

Xamãs e logues

Esses magos são enigmas, aprimorando suas mentes e corpos de forma estranha e poderosa. Alguns comungar silenciosamente com os espíritos, enquanto outros prática mística artes marciais, e outros ainda o escambo com fantasmas e deuses mortos utilizando rituais primitivos.

Em geral, esses magos tendem a ser secreta. Eles afetam o vestido e linguagem de tribos perdidas, ou misturar e combinar para integrar mais facilmente no "moderno primitivo" subcultura. Ao contrário dos magos de outras facções, esses xamãs do século 21 evitar magia chamativo, concentrando-se nas emoções, pensamentos, manipulando ou elementos. Em geral, eles querem existir fora da Jyhad, apenas trazendo seu grande poder de suportar quando é forçado a lidar com o vampiro. Além de alguns Gangrel e o Setita ocasional, os vampiros estão felizes em deixar-lhes o inferno sozinho.

Techno-Aberrações

Intrigante para alguns recém-nascidos, mas incompreensivelmente aterrorizante para a maioria dos idosos, estes magos da tecnologia mistura, magia e humanidade de formas bizarras. Alguns construir vírus de computador intensamente poderosos, infectando enormes bancos de dados e levando serviços essenciais offline, enquanto outros se escondem na Internet, em busca de informações secretas para usar em seus conflitos em curso. O mais estranho de tudo são aqueles que realmente enxerto peças mecânicas em seus próprios corpos, adquirindo-Disciplina como poderes - força desumana, a percepção sensorial surpreendente, e até mesmo armas escondidas. Algumas delas são tão profundamente entrelaçada com suas máquinas que o seu sangue tornou-se tóxico para os vampiros, apenas lembrando vitae mortal, em tudo.

Estas facções místicos são mais propensos a atacar uns aos outros como a Família, trancado em uma luta sombria que os vampiros mal pode compreender. Anciãos falar de assistente de guerras que destruíram cidades de volta na Idade das Trevas, e há pouco para sugerir que eles pararam nas noites modernas. Seja qual for a verdade, os magos são um grupo misterioso, e qualquer vampiro que a imortalidade valores faria bem para evitar esses poderosos mortais tanto quanto possível.

Poderes e Fraquezas

Poderes mágicos são diversas. Para simular um repertório mágico, o Narrador pode atribuir um grupo de disciplinas como o seu "arsenal". Disciplinas comuns incluem Taumaturgia, Auspícios, Dominação, Presença, Metamorfose, Ofuscação, e Tenebrosidade. Poderes incomuns incluem Animalismo, Rapidez, Fortitude, Potência, Necromancia, e Quimerismo. Um jovem mago poderia comandar cinco ou mais pontos, um experiente um 10 ou mais, e um poderoso mago pode ter mais de 20.

Mais algumas coisas que valem a pena lembrar:

• Magos são mortais. Enquanto eles podem tentar absorver ataques de contusão, eles não podem absorver dano letal ou agravado sem evocar algum tipo de armadura ou utilizando proteção cibernética. Magos não curam danos, sem a passagem do tempo, a menos que algum feitiço medicinal é empregada (cura nível de saúde de um por sucesso).

• Enquanto alguns possuem uma rara celeridade, como a energia, a maioria dos magos atuar apenas uma vez por turno.

• Magos não são imunes ao laço de sangue, e o abraço destrói seu poder para sempre.

• As demandas Magia vontade, portanto, os mágicos muitas vezes têm pontuações de Força de Vontade entre 6 e 10.

• Magos tem acesso a Quintessência energia chamada, que podem reabastecer através da exposição a áreas místicas ou acesso a itens mágicos que armazenam essa energia. Ao usar Disciplinas equivalentes, eles gastam pontos de Quintessência em vez de pontos de sangue, similares aos lobisomens e Gnosis (p. 378).

• Embora os magos não dependam de idade para suas artes, os poderosos podem ter Geração efetiva Antece-

dentes para refletir suas proezas arcanas. Quanto mais poderoso o mago, maior a sua efetiva "Geração".

• Uma síndrome estranha conhecida como Paradoxo ataca magos cujo os feitiços são demasiadamente flagrantes. Um teste naturalmente "1" em uma mágica extremamente óbvia (voo, uma bola de fogo, mudança de forma, uma cadeia de armas-levitando em volta do mago, etc) faz as coisas irem muito mal. O Bruxo Paradoxo encontra seus feitiços escapando ou seus corpos entram em colapso. Alguns são varridos para o inferno por forças demoníacas. Assim, os magos são cautelosos com o uso da magia abertamente, mesmo em torno de vampiro.

• Um vampiro com Taumaturgia ou Contramagia Taumatúrgica pode tentar contrariar um feitiço de magia dirigida a ele, um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 6) "absorve" tais magias, reduzindo a potência do ataque em um nível (ou morrer) por sucesso. Um vampiro que elimina os sucessos de um mago neutraliza feitiço do mago. Um magos também pode ativar essa capacidade em torno de vampiros, bem como, usando sua contramagia contra Disciplinas Afins.

• Os Magos não têm a mesma moralidade como vampiros, mas uma pontuação Humanidade é fornecida como uma métrica áspera e para efeitos mecânicos que exigem uma pontuação.

Praticante Jovem

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

Habilidades: Acadêmicos 2, Prontidão 3, Esportes 2, Acuidade 3, Briga 2, Condução 2, Empatia 2, Armas de Fogo 3, Intimidação 2, Armas Brancas 2, Ocultismo 4, Manha 3, Lábia 3

Disciplinas Equivalentes: Auspícios 2, Dominação 2, Presença 1, Metamorfose 1, Taumaturgia 3 (uma ou duas trilhas)

Humanidade: 7, **Força de Vontade**: 5, **Quintessência:** 10

Equipamento: Faca, diversas armas de fogo, instrumentos rituais (velas, cordas, giz, roupões de banho, cálice), roupas intimidantes

Alto Mago

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Acadêmicos 5, Prontidão 3, Esportes 2, Acuidade 4, Condução 1, Empatia 4, Etiqueta 3, Finanças 2, Armas de Fogo 1, Intimidação 4, Investigação 3, Liderança 2, Medicina 2, Ocultismo 5, Lábia 3

Disciplinas Equivalentes: Auspícios 4, Quimerismo 3, Dominação 2, Fortitude 2, Ofuscação 4, Presença 3, Taumaturgia 5 (muitas trilhas e rituais)

Humanidade: 5, **Força de Vontade:** 9, **Quintessência:** 12

Equipamento: Santuário, ampla biblioteca, instrumentos para rituais (livros, lâminas, giz, velas, poções, incenso), a espada-bengala, roupas sob medida

Abominação Tecnológica

Nota: Beber o sangue venenoso de Abominação é prejudicial — que provoca um nível de dano agravado por ponto de sangue consumido pelo vampiro.

Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Acuidade 4, Briga 3, Computador 4, Condução 3, Armas de Fogo 4, Intimidação 4, Investigação 4, Roubo 5, Direito 2, Armas Brancas 3, Ocultismo 4, Ciência 3, Furtividade 2, Manha 2, Tecnologia 4

Disciplinas Equivalentes: Auspícios 2, Dominação 2, Fortitude 4, Potência 3, Presença 3

Humanidade: 3, **Força de Vontade:** 8, **Quintessência:** 10

Equipamento: Armas automáticas, coletes, supercomputador disfarçado como um smartphone, sedan preto blindado, preto casaco, óculos de sol espelhados

Fadas

A fadas são seres estranhos e enigmáticos existem tanto entre os mortais quanto entre os sobrenaturais sem deixar traços de sua presença. Fadas modernas são muito diferentes dos duendes e dos poderosos espíritos das florestas conhecidos em eras passadas. Em vez disso, eles escondem sua magia na forma humana, embora por que eles andam no Mundo das Trevas é desconhecido.

Anciões se recordam das fadas de antigamente, embora as fadas tenham mudado de aparência, os Membros que interagiram com elas afirmam que a mudança foi muito pequena — se é que houve alguma — quanto à sua natureza. Elas ainda são criaturas das regiões agrestes e é melhor para os Filhos de Caim que eles as evitem. Poucos dos que lidam com elas saem-se bem nas barganhas; e, mesmo nesse caso, a maioria dos vampiros sofre alguma mudança ou é levado à loucura. A simples presença dessas criaturas de sonho pode fazer com que um vampiro sofra dores excruciantes de agonia e perda. A beleza física e espiritual das Fadas pode despertar sentimentos mortos há tempos em um vampiro — um anseio por acreditar na magia, ou um sentimento pungente por sua inocência perdida — que podem levá-lo ao desespero ou à loucura.

Na maior parte do tempo, as fadas são invisíveis aos mortais, seu verdadeiro eu escondido. Somente aqueles que sabem o que procurar pode perfurar a ilusão que os esconde, e mesmo assim não é fácil nem seguro fazê-lo. As fadas por privacidade não reagem bem aqueles que procuram desmascará-las. Elas preferem mostrar suas verdadeiras naturezas só quando escolhem, e não antes. As fadas assumem muitas formas. Algumas são reais e extremamente belas, enquanto outros são terríveis e ameaçadores. Depois que fazem sua presença conhecida, o encontro é muitas vezes esquecido, como se fosse um sonho desbotado.

Uns poucos Cainitas, sobretudo Malkavianos e Ravnos, caçam-nas por seu sangue, pois acreditam que ele é mais potente do que o sangue dos mortais. Sabe-se que os Tremere também buscam pelo sangue feérico, por vários motivos doentios. Entre aqueles que afirmam ter saboreado este doce néctar, a experiência é bastante variada. Alguns vampiros dizem que o sangue feérico tem sabor quase, ou totalmente, idêntico ao dos mortais; outros falam de alegria extasiante, qualidades alucinógenas ou experiências transcendentais. Alguns o comparam à sensação dos raios de sol matutinos brilhando em seus rostos novamente — tanto pela satisfação quanto pela dor provocada.

Pouco se sabe sobre os costumes ou a sociedade da fadas. Parece que a atividade fadas aumenta muito durante certas épocas do ano, tais como os equinócios e solstícios, bem como durante os festivais, como o Mardi Gras. Vampiros podem encontrar fadas, a qualquer momento, no entanto, mesmo que não tenham consciência disso.

Sabe-se menos ainda sobre a sua magia. Seus poderes parecem ser alimentados por uma fonte que elas chamam de Glamour, mas a forma pela qual esse Glamour é utilizado e como é restaurado continuam sendo mistérios. Alguns Membros tecem teorias de que as fadas restauram seu Glamour em épocas especiais do ano e que é por isso que a sua atividade aumenta. Outros afirmam que elas retiram a sua energia de lugares secretos de grande beleza natural. Certos integrantes do Clã Toreador acreditam que as fadas obtêm o seu poder através de uma ligação com a arte e os artistas mortais. Mais de um Toreador já entrou em conflito com um desses seres por causa de um determinado artista ou músico talentoso.

Fadas encontradas em uma história de **Vampiro** devem permanecer distantes e misteriosas. Mesmo se um vampiro de alguma forma fazer amizade com um desses seres, a alienação deve ser constantemente reforçada. Além disso, o fato de que as fadas são tão vibrantes e cheias de vida servirá como um lembrete constante de que o vampiro perdeu juntando as legiões de mortos-vivos — uma situação que poderia se tornar rapidamente intolerável.

• As Fadas curam-se como os mortais, embora muitas conheçam a magia de cura. Elas são capazes de absorver o dano letal, mas não de reduzir o dano de contusão à metade. Elas só sofrem dano agravado devido ao fogo. Se forem atacadas com uma arma feita de ferro "frio" (não-forjado), a fada não pode absorver o dano.

• Elas acham a presença dos vampiros desagradável e procuram evitar os mortos-vivos. Elas podem ocultar suas formas feéricas das vistas de um vampiro, mas a Disciplina Auspícios costuma permitir que um vampiro descubra o disfarce.

• Fadas gastar Glamour o equivalente às Disciplinas da mesma forma que os lobisomens fazer com Gnosis (p. 378).

• A fadas não tem a mesma moralidade que os vampiros, mas uma pontuação de Humanidade é fornecida como uma métrica rústica dos efeitos mecânicos que exigem pontuação.

Trapaceiro Pooka

Estes embusteiros frequentemente se parecem com animais, ao menos quando revelam seu eu feérico. Os Membros estudiosos da cultura das fadas acreditam que esses Pookas sejam capazes de se metamorfosear no animal que eles representam, de maneira similar aos Lupinos, embora isso jamais tenha sido presenciado. Os Pookas sentem prazer em provocar e atormentar os outros.

Atributos: Força 2, Destreza 5, Vigor 2, Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio2

Habilidades: Prontidão 3, Empatia com Animais 2, Briga 3, Esportes 5, Acuidade 3, Performance 3, Ocultismo 2, Roubo 5, Furtividade 5, Lábia 4

Disciplinas Equivalentes: Animalismo 2, Auspícios 2, Quimerismo 3, Rapidez 2, Ofuscação 4, Metamorfose 4

Humanidade: 6, **Força de Vontade:** 6, **Glamour:** 6

GUERREIRO MANJALÉU

Essas fadas animalescas vicejam na carnificina. Sua sanguinolência pode ser tão feroz quanto a de um vampiro em frenesi de sangue. Antigamente os Manjaléus deliciavam-se em mergulhar seus gorros no sangue das suas vítimas.

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

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 4, Roubo 2, Intimidação 4, Armas Brancas 4, Manha 3, Segurança 2, Furtividade 2

Disciplinas Equivalentes: Rapidez 3, Fortitude 2, Ofuscação 3, Potência 2

Humanidade: 10, **Força de Vontade:** 5, **Glamour:** 5

Encantadora Sidhe

Olhar para um desses seres magníficos é como olhar para o próprio Céu. A beleza de uma Sidhe é suficiente para estontear o vampiro mais experiente. Ela é capaz de tecer glamoures e ilusões que entorpecem os sentidos e deixam suas vítimas paralisadas de medo ou espanto.

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 4. Aparência 7, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Acuidade 5, Empatia 3, Etiqueta 4, Expressão 4, Intimidação 3, Liderança 4, Ocultismo 4, Performance 4, Lábia 2

Disciplinas Equivalentes: Rapidez l, Quimerismo 5, Dominação 4, Ofuscação 4, Presença 5

Humanidade: 15, **Força de Vontade:** 7, **Glamour:** 10

Aparições

Os mortos inquietos, espíritos persistentes de mortais falecidos têm estado entre nós desde que os Cainitas existem, ou talvez antes. Muitos denominam a si próprios de Aparições e eles estão ligados ao mundo dos vivos por causa de alguma Paixão, algum negócio inacabado no reino dos vivos. Nem todo mortal falecido manifesta-se como um dos Inquietos, mas todos os que o fazem retêm elos com pessoas, lugares ou objetos de suas vidas. Essas âncoras físicas são capazes de governar a existência movida pela emoção das aparições, que retiram seu sustento das emoções fortes, de modo parecido como o dos Membros com o sangue.

Aparições, embora normalmente sejam incorpóreas, podem aparecer entre os vivos sob variados disfarces, por meio de uma gama de poderes similares às Disciplinas vampíricas. Os pratos lançados por mãos invisíveis, os sussurros vindos do nada, as imagens inquietantes que

fulguram nos limites da percepção — tudo isso faz parte da bagagem de truques das aparições, e os Cainitas não são imunes a essa magia. Vampiros assombrados são duplamente amaldiçoados e esses desafortunados costumam ser desprezados pela sociedade dos Membros. Porém, as aparições não podem uivar e chocalhar pelos caminhos dos Reinos da Carne (o mundo cálido, onde as pessoas ainda têm carne e ossos) impunemente. Existe a Mortalha que as impede, uma barreira espiritual que separa os vivos dos mortos.

A maioria dos Cainitas, Com exceção do clã Giovanni, consegue eludir qualquer envolvimento com as aparições. Os vampiros que fazem o contrário às vezes arrependem-se de suas ações. Uma pessoa morta com um rancor contra um vampiro pode tornar-se um aborrecimento ou uma ameaça. Somente aqueles com conhecimento em Necromancia tem alguma recurso contra os mortos inquietos.

Poderes e Fraquezas

• As Aparições "alimentam-se" de emoções; isso recarrega a sua reserva de paixão, que é usada para energizar suas habilidades mágicas (muito parecido com pontos de sangue). Vampiros em estado de frenesi podem, muito bem, estar fortalecendo um oponente fantasmagórico.

• As Aparições manifestam-se com mais eficiência em lugares "mal-assombrados" e lugares onde um grande sofrimento ou um trauma tenham deixado um resíduo psíquico (campos de batalha, câmaras de tortura, a ponte de onde saltou um suicida, etc). Nesses locas, a Mortalha entre os mundos dos vivos e dos mortos é mais frágil.

• A natureza física dos Cainitas e a incorpórea das Aparições impossibilita as lutas convencionais entre eles. Os vampiros podem influenciar um dos Inquietos pela manipulação de seus grilhões (objetos ou pessoas importantes ao fantasma em vida), ou podem afetar uma aparição diretamente com Taumaturgia, Necromancia ou outras Disciplinas. Por seu turno, as aparições podem possuir mortais para atacar um Cainita ou lançar objetos inanimados invisivelmente.

• As Aparições normalmente são invisíveis, a menos que elas queiram ser vistas. Contudo, os vampiros são capazes de observá-las com o uso de Auspícios.

• Alguns Giovanni encontraram-se com fantasmas verdadeiramente malignos e cheios de ódio, que puseram-se a tornar a vida de seus pretensos mestres completamente miserável. Esses espíritos sombrios parecem "viver" com o único objetivo de infligir dor e parecem realmente abastecer-se disso. Outros espíritos parecem temê-los e referem-se a eles como Espectros.

• As Aparições são capazes de afetar as terras dos vivos, embora isso lhes custe um grande esforço. Nos Reinos Sombrios, entretanto, elas conseguem infligir dano com facilidade aos incautos que invadem seu território. (Os valores à direita da barra "/" refletem o nível da aparição nos Reinos Sombrios).

Recém-Falecido

Essa aparição recém-criada é geralmente bem petulante e ainda mantém elos signicativos com o mundo mortal. Contudo, ela é inexperiente quanto aos caminhos do Mundo Inferior e do sobrenatural, o que com frequência a conduz a surpresas desagradáveis.

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

Habilidades: Acadêmicos 1, Prontidão 3, Briga 1, Burocracia 2, Computação 2, Acuidade 2, Empatia 3, Intimidação 2, Investigação 1, Direito 2, Armas Brancas 1, Ocultismo 2, Política 1, Furtividade 1, Manha 1, Lábia 2

Disciplinas Equivalentes: Auspícios 1, Quimerismo 1, Demência 2, Dominação 1, Vicissitude 1

Humanidade: 6,**Força de Vontade:** 5, **Reserva de Paixão:** 5

Espectro

A morte e o tempo não melhoraram essa aparição em nada. Talvez ele tenha morrido tão cheio de raiva e ódio em seu coração que o seu lado negro o consumiu totalmente na

morte, ou talvez a sua amargura o tenha conduzido lentamente para a escuridão. Qualquer que seja a razão, ele agora tem o medo e a dor por companheiros. Os espectros parecem se comunicar por meio de uma consciência compartilhada e, se um deles precisa de ajuda, pelo menos outros três responderão aos seus apelos.

Atributos: Força 0/3, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência l, Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Briga 4, Acuidade 3, Intimidação 3, Armas Brancas 3, Ocultismo 2, Furtividade 2, Manha 3, Lábia 3

Disciplinas Equivalentes: Auspícios 2, Quimerismo 4, Demência 4, Ofuscação 2, Tenebrosidade 3, Presença 2, Metamorfose 2, Vicissitude 4

Humanidade: 3, **Força de Vontade:** 7, **Reserva de Paixão:** 9

Alma Antiga

Ela pode ter morrido há décadas ou séculos. Esses possuidores de tamanho poder não são vistos com frequência nos Reinos Sombrios, uma vez que o tempo desgastou alguns de seus elos com o mundo mortal. Aqueles que chegam a surgir são considerados como algumas das aparições mais fortes e mais temíveis.

Atributos: Força 0/4, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência l, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Acadêmicos 2, Prontidão 3, Briga 2, Burocracia 4, Computação 3, Acuidade 5, Empatia 3, Intimidação 3, Investigação l, Direito 2, Armas Brancas 2, Ocultismo 2, Política l, Furtividade 3, Manha l, Lábia l

Disciplinas Equivalentes: Auspícios 2, Quimerismo l, Demência 4, Dominação 3, Presença 2, Taumaturgia 3 (A Sedução das Chamas 3, Movimento da Mente 3), Vicissitude 3

Humanidade: 1,**Força de Vontade:** 9, **Reserva de Paixão:** 10

Demônios

O vampiro se julga o dono da história. Eles governaram a humanidade das sombras moldado suas crenças desde tempos imemoriais. No entanto, há criaturas mais velhos do que os Membros, criaturas que afirmam ser anteriores à toda humanidade. Essas criaturas têm seu próprio lugar na crença mortal, e as suas próprias metas nas cidades do que é regra para vampiros. Estas criaturas possuem os corpos dos fracos e depravados, ou assombram relíquias antigas e lugares.

Poucos vampiros consideram a existência de demônios, afinal, não são os próprios vampiros se decaídos e condenados? Por que ir à procura de criaturas mais miseráveis? Para a maioria dos vampiros, demônios são criaturas míticas, produto da imaginação mortal e talvez dos sonhos dos iludidos Membros cultistas. Mesmo aqueles que acreditam e normalmente aderem a lenda mortal. Vampiros que se depararam com demônios, porém, percebem que eles são tão reais como as garras dos Lupinos. Eles têm visto coisas que não deveriam ver, e que nem homem ou vampiro deveria saber.

Claro, alguns vampiros adoram os demônios... e alguns até os caçam. Os Baali acreditam que os demônios são suas crianças da noite, expulsos do céu por um Deus narcisista que criou a humanidade para satisfazer sua vaidade. Eles dizem que esses espíritos dormem na terra, debaixo das ruínas das primeiras cidades. Eles acreditam que os nomes dos demônios lhes concede o poder, mas que conhecê-los concede o poder de demônios sobre elas. Eles afirmam que os demônios eram o verdadeiro poder por trás do mais antigo dos falsos deuses mortais. O mais poderoso dentre eles pode levar demônios a sair, para o mundo material.

Alguns dos demônios afirmam que não foram sempre criaturas das trevas. Na verdade, muitos devem fidelidade a uma criatura chamada Portador da Luz. Os demônios dizem que eles foram os servos de Deus antes dos mortais serem criados, e que só caíram porque amavam demais a humanidade. Dizem que eles testemunharam Caim matar Abel, e viram a maré de sangue desencadeada pelo primeiro assassinato. Então os demônios disseram... mas eles também são mentirosos notórios.

Derrotados, os demônios que estão abrigados em carne mortal, operam tanto quanto os vampiros fazem. Eles tramam uns contra os outros para ter domínio sobre os mortais, cujas orações devoram. Eles mesmo se organizam em hierarquias feudais que se estendem por cidades e regiões. Eles concedem poder aos seus cultistas, que levarem a sua palavra blasfema. Eles não podem exercer a influência que os vampiros fazem sobre as instituições humanas, mas eles certamente as cobiçam.

Os Terrestres, demônios que assombram objetos ou lugares, são de uma ordem diferente. Eles também planejam, mas suas mentes antigas ficam enlouquecidas, com seus planos de sair do sonhos febris. Eles alegam que já foram deuses da humanidade, assim como os Baali dizem. Seus cultos são da forma mais antiga, abrangendo inúmeras gerações. Eles exigem sacrifício e depravação de seus seguidores. Os Terrestres são os mais poderosos dos demônios, mas estão presos em seus redutos ou relicários.

Poderes e Fraquezas

• Todos os demônios praticam alguma forma de posse, sem um anfitrião , eles são arrancados aos gritos de volta para qual seja o inferno de onde vieram. Os derrotados são demônios menores, cuja essência pode ser contido em um invólucro mortal. Eles possuem os seres humanos cujas almas são vagamente ligadas a seus corpos, como os jovens, os enfermos, ou aqueles totalmente mergulhados no pecado. Os Terrestres são geralmente mais potentes, e possuem artefatos antigos ou lugares profanos. Se esses demônios maiores tentarem possuir uma máquina mortal, eles rapidamente destroem de dentro para fora. Alguns demônios têm sido capazes de possuir vampiros, mas raramente por muito tempo; seus objetivos em tais corpos são usualmente desastrosos para os proprietários originais.

• Os demônios podem assumir formas apocalípticas que mostram a sua verdadeira natureza, e que manifestam traços monstruosos como asas, chifres e garras. Alguns fazem isso, transformando seus anfitriões, enquanto outros são capazes de projetar-se temporariamente fora de seus corpos ou relicários. Potências como Percepção da Aura podem revelar este forma para o vampiro curioso.

• Os Demônios são imunes a todas as formas de controle da mente. No entanto, quando convocados, eles podem ser obrigados pelos termos de barganha com os seres humanos ou vampiros.

• Muitos poderes demoníacos são comparáveis àqueles dos vampiros, como a capacidade de vincular os mortais à sua vontade, remodelar carne humana, ou convocar o fogo infernal. O caído tipicamente exibe poderes equivalentes as disciplinas na gama 1-5 pontos, enquanto que as potências de comando Terrestres de seis pontos ou mais.

• Como os vampiros, demônios tomam o poder dos mortais. Enquanto o Membro se alimenta de sangue, essas criaturas se alimentam da fé de seus seguidores. Um cultista mortal ou escravo deve oferecer de bom grado a sua devoção, embora o demônio pode estar a fim de obtê-la. Aqueles mortais que fazem pactos com os demônios lhes fornecem um fluxo constante desta energia, que pode então usar para alimentar os seus poderes (use "Fé" no lugar de sangue para as disciplinas equivalentes).

• Alguns membros de seitas são imbuídos com o poder dos demônios, podendo manifestar milagres dos espíritos escuros sem ser diretamente possuído.

• Os Demônios são constantemente atormentados por lembranças obscuras e uma atração espiritual para voltar a sua prisão infernal. Além disso, os Caídos são muitas vezes confundidos pelas memórias de seus hospedeiros. Este tormento pode resultar em um comportamento errático, estragando os planos de um modo perigoso.

Tentador caído

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

Habilidades: Prontidão 2, Acuidade 4, Computador 1, Condução 2, Empatia 2, Etiqueta 4, Expressão 3, Finanças 4, Intimidação 4, Direito 3, Liderança 4, Ocultismo 2, Performance 2, Política 5, Furtividade 1, Lábia 5

Disciplinas equivalentes: Dominação 2, Fortitude 2, Daimoinon 4

Humanidade: 3, **Força de Vontade:** 7, **Fé:** 7

Profanador Terrestre na Escuridão

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5 (possui atributos físicos apenas quando projetando forma demoníaca)

Habilidades: Prontidão 3, Acuidade 4, Expressão 3, Finanças 4, Intimidação 3, Liderança 4, Medicina 3, Armas Brancas 3, Ocultismo 3, Performance 2, Política 3, Furtividade 1, Lábia 5

Disciplinas equivalentes: Dominação 6, Potência 6 (apenas em forma demoníaca), Vicissitude 6

Humanidade: 1, **Força de Vontade:** 10, **Fé:** 10

Bestiário

Os vampiros são criaturas urbanas e raramente interagem com as feras selvagens. Na verdade, a maioria dos animais teme os Filhos de Caim sibilando ou rosnando à aproximação das criaturas antinaturais. Apesar disso, certos vampiros, (especialmente aqueles com a Disciplina Animalismo), usam animais como companheiros, espiões ou soldados. Nesses casos, às vezes os animais também são transformados em carniçais, principalmente pelos vampiros dos Clãs Gangrel e Nosferatu.

Animais normais são descritos com traços apenas físicos e mentais. Eles também têm habilidades, refletindo habilidades inatas ou treinadas. Características entre colchetes são instiladas através do contato humano e de formação; um animal no deserto não tem estas habilidades. Animais treinados também podem ganhar força de vontade. Animais com níveis de vitalidade incluindo Incapacitado podem sobreviver mais do que aqueles sem - outros morrem quando extrapolam os níveis de vitalidade. A Característica pontos de sangue reflete quantos pontos um Cainita pode drenar para se alimentar a partir de uma besta. (Note que o sangue animal é bem menos satisfatório do que a vitae humana; alguns animais têm mais sangue do que um ser humano e realmente têm classificações mais baixas em pontos de sangue.) Danos causados por animais são tidos como letais, embora pequenas criaturas podem infligir dano por contusão, a critério do Narrador.

Qualquer um dos animais abaixo podem ser transformados em rebanho carniçal com uma dose mensal de pelo menos um ponto de sangue do vampiro; tais companheiros ganham força de vontade, um ponto de Potência, 2 pontos de sangue utilizáveis, e habilidades treinadas (mais informações sobre carniçais na p. 496). Os cães são frequentemente transformados em carniçais por conta da sua lealdade e inteligência. Os cães raramente atraem a atenção, e podem ser facilmente treinados. Os gatos têm sido associados a criaturas da noite, e mais de um vampiro tem mantido um companheiro felino através da transição do mortal para o imortal. Ainda assim, estes não são os limites de animais carniçais. A maioria dos animais domésticos (e muitos selvagens) foram transformados em carniçais em um ponto ou outro.

Jacaré

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

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 2, Furtividade 3

Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Mordida com 7 dados; golpe com a cauda com 6 dados

Reserva de Sangue: 5

Nota: Jacarés e crocodilos têm um dado de absorção de dano equivalente a couraça, utilizável contra dano letal ou de contusão.

Morcego

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

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Furtividade 2

Força de Vontade: 2, Níveis de Vitalidade: OK, -1, -3

Ataque: Mordida com um dado

Reserva de Sangue: 1/4 (1 ponto de sangue equivale a quatro morcegos)

Nota: Os morcegos voam a até 25 mph / 40 kph. Os vampiros que usam a Disciplina Metamorfose para transformar-se em morcegos são maiores e mais agressivos do que os morcegos normais.

Urso

Atributos: Força 5, Destreza 2, Vigor 5, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Intimidação 2, Furtividade 1

Força de Vontade: 4, **Níveis de Vitalidade:** OK, OK, OK, -1, -1, -1, -3, -3, -5, Incapacitado

Ataque: Com as garras com 7 dados; mordida com 5.

Reserva de Sangue: 5

Pássaros

Pássaro pequeno (Tentilhão, papagaio, etc)

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

Habilidades: Prontidão 3 [Performance (mimetismo) 3]

Força de Vontade: 1, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, -2, -5

Ataque: Assédio (morrem em todas as paradas de dados -1 ao direcionar para o assediado)

Reserva de sangue: 1/4 (1 ponto de sangue equivale a quatro aves pequenas)

Pássaro Grande (Falcão, Corvo etc)

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 1, Intimidação 2 [Briga 3, Empatia 4, Intimidação 4]

Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, -1, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Garra dois dados; mordida com um dado (apenas no desespero)

Reserva de sangue: ½ (1 ponto de sangue equivale a dois grandes pássaros)

Nota: Um pássaro pode voar normalmente de 25 a 50 mph (40 a 80 kph).

Camelo

Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 4

Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Chute seis dados; mordida com quatro dados

Reserva de sangue: 6

Felinos

Lince

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Esportes (Escalada) 3, Briga 3

Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, -1, -2, -5, incapacitado

Ataque: Mordida quatro dados; garra com três dados

Reserva de sangue: 4

Gato doméstico

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

Habilidades: Prontidão 3, Esportes (Escalada) 3, Briga 2, Intimidação 2, Furtividade 4 [Empatia 2, Lábia 2]

Força de Vontade: 3, Níveis de Vitalidade: OK, -1, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Mordida um dado; garra um dado

Reserva de sangue: 1

Leopardo (Jaguar, Pantera, etc)

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

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 3 [4 Intimidação, Furtividade 3]

Força de Vontade: 4, **Níveis de Saúde:** OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Mordida cinco dados; garra com quatro dados

Reserva de sangue: 5

Tigre (Leão, etc)

Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 4, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 3 [4 Intimidação, Furtividade 3]

Força de Vontade: 5, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Mordida de seis dados; garra para cinco dados

Reserva de sangue: 5

Chimpanzé

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Esportes (Escalada) 3, Briga 2 [Empatia 2, Língua Gestual ou Linguagem Mérito em Pictogramas]

Força de Vontade: 5, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Mordida de cinco dados; garra para quatro dados

Reserva de sangue: 4

Cães

Cão de Pequeno Porte (Chihuahua, Pug, etc)

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

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3 [Empatia 2, Performance 1, Furtividade 3]

Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, -5

Ataque: Mordida dois dados

Reserva de sangue: 1

Cão médio (Beagle, Border Collie, etc)

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Sobrevivência (Rastrear) 3 [Empatia 2, Intimidação 1, Furtividade 2]

Força de Vontade: 3, Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Mordida três dados; garra dois dados

Reserva de sangue: 2

Cão grande

(Pastor Alemão, Grande Dinamarquês, etc)

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

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 3, Sobrevivência (Rastrear) 3 [Empatia 2, Intimidação 3, Furtividade 2]

Força de Vontade: 5, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Mordida cinco dados; garra quatro dados

Reserva de sangue: 2

Cavalos

Cavalo de Pequeno Porte (Pônei, potro, etc)

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

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 1 [Briga 2, Empatia 2]

Força de Vontade: 2 **Níveis de Vitalidade:** OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, incapacitado

Ataque: Atropelar ou coice seis dados, morder três

Reserva de sangue: 3

Cavalo grande

(Garanhão, Clydesdale, etc)

Atributos: Força 6, Destreza 2, Vigor 5, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 1 [Briga 3, Empatia 2, Intimidação 2]

Força de Vontade: 4, os **Níveis de Vitalidade:** OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Atropelar ou coice sete dados; morder três

Reserva de sangue: 4

Nota: Os cavalos normalmente temem os mortos-vivos, mas podem ser treinados como montarias.

Porcos

Porco Pequeno (suínos domésticos)

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

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 2

Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK, OK, -1, -1, -2, -4, Incapacitado

Ataque: Mordida dois dados

Reserva de sangue: 3

Porco Grande (Javali)

Atributos: Força 4, Destreza 2, Vigor 5, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 2 [Intimidação 2]

Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK, OK, -1, -1, -2, -4, Incapacitado

Ataque: Mordida quatro dados; chifre cinco

Reserva de sangue: 4

Rato

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

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 3, Briga 1, Furtividade 3

Força de Vontade: 4, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, -5

Ataque: mordida um dado

Reserva de sangue: 1/4 (1 ponto de sangue equivale a 4 ratos)

Nota: Os ratos são muitas vezes transformados em carniçais e usados como espiões e guardas pelos Nosferatu. Eles frequentemente atacam em bandos (ver as regras abaixo).

Cobras

Cobra Constritora

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

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, 3 Briga

Força de Vontade: 4, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Constrição quatro dados por turno

Reserva de sangue: 2

Cobra Venenosa

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

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, 3 Briga

Força de Vontade: 4, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Mordida dois dados (veja Venenos e Drogas, p 301.)

Reserva de sangue: 1

Aranha

Atributos: Força 0, Destreza 3, Vigor 1, Percepção 1, Inteligência 1, Raciocínio 3

Habilidades: Nenhum

Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK, Esmagado

Ataque: Nenhum dano, mas pode ter mordida venenosa (ver p 301.)

Reserva de sangue: Nenhum

Nota: Personagens devem fazer um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7) para perceber aranhas sobre eles.

Lobo

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 3, Furtividade 2

Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, -1, -3, -5, Incapacitado

Ataque: Mordida quatro dados; garra quatro dados

Reserva de sangue: 2

Bandos e Enxames

Embora as Características discriminadas acima identifiquem indivíduos, alguns animais fazem ataques em massa. Ao invés de tentar determinar o que cada um dos membros do bando ou enxame causa, faça um teste para ver se o enxame causa dano ao personagem. Relate os resultados a partir daí.

Na tabela adiante, estão relacionadas as estatísticas para cada tipo de animal. Faça a avaliação de dano com o total de dados de dano relacionado uma vez por turno (dificuldade 6), e permita que os personagens tentem esquivar-se ou absorver o dano resultante. Este dano é do tipo letal, ou possivelmente de contusão no caso de criaturas pequenas ou fracas. Os bandos atacam uma vez por turno para cada personagem e agem na ordem de iniciativa indicada na tabela.

Se um personagem se esquivar, ele pode movimentar-se normalmente pelo restante do turno. Caso contrário, seus atacantes reduzem sua velocidade de deslocamento à metade do normal. Se eles provocarem mais do que três níveis de vitalidade de dano em um turno (depois que o alvo absorve o dano), ou se o jogador sofrer uma falha crítica numa determinada jogada, o personagem é derrubado e sobrepujado. Ele só pode se mover um ou dois metros por turno e a dificuldade do ataque do enxame cai para 5. Os esforços para erguer-se e continuar a se movimentar (ver "Queda", p. 279) têm dificuldades mais altas do que o habitual (indo, tipicamente, para 7 ou 8).

Os níveis de vitalidade relacionados refletem a quantidade de dano necessária para se dispersar o bando. Dois níveis de vitalidade adicionais destroem os atacantes completamente. Pistolas, fuzis e armas brancas pequenas (facas, soco inglês, garrafas, garras, mãos nuas) infligem um único nível de vitalidade por ataque, não importando quantos sucessos nos testes de ataque e de avaliação de dano forem obtidos (ou seja, o ataque atinge somente uma criatura). Espingardas, submetralhadoras e armas brancas maiores (espadas, bastões, tábuas, correntes) causam dano normal (cada sucesso obtido no teste elimina um nível de vitalidade ao enxame como um todo), assim como ataques de área (coquetéis Molotov, tempestades de gelo, rajadas de vento, explosões). Os enxames e os bandos não absorvem dano.

Dependendo do tamanho do bando, dois ou mais personagens podem ser afetados e podem contra-atacar. Qualquer um que ajude um personagem derrubado também pode ser atacado. Um humano é capaz de sobrepujar alguns bandos ou enxames (como os de ratos ou insetos), mas é incapaz de lidar com outros tipos (como os constituídos por hienas ou aves).

Animal	Dano	Níveis de Vitalidade	Iniciativa
Insetos pequenos	1	5	2
Insetos grandes	2	7	3
Insetos voadores	2	5	4
Pássaros, morcegos	4	9	5
Ratos	3	7	3
Ratos grandes	4	9	3
Felinos selvagens	4	6	6
Cães selvagens, lobos	6	15	4

Capítulo Dez: Linhagens

"Eu aprendi com eles a tomar a escuridão do sangue,
as feridas da carne, o mal do mundo.
E embora eu possa morrer, você, minha cria vai viver."

- O Livro de Nod

Desde a primeira publicação de **Vampiro**, os sete clãs se transformaram em 13, com um número impressionante de ex-Clãs, sub-Clãs e linhagens, além disso. Este capítulo inclui atualizações de muitas dessas linhagens, de modo que os antigos fãs podem gostar de brincar com elas novamente, e novos jogadores podem ter uma idéia de como realmente diversificado **Vampiro** é.

Jogando com as Linhagens

As linhagens descritas neste capítulo são raras, ou em alguns casos, totalmente extintas nas noites modernas. Isso significa que tais personagens não são viáveis para os jogadores retratarem? Nem um pouco. Jogando com o último membro sobrevivente de, digamos, Tremere Telyavic é uma oportunidade para um grande drama. Exige apenas que o jogador e o Narrador estejam prontos para os tipos de situações que isso produz.

Pode-se argumentar, então, que um jogador ao criar um personagem está apenas tentando ser "mais original" do que os outros vampiros. Possivelmente, mas e daí? Se o objetivo é contar uma história convincente, para se concentrar nos personagens que são, por padrão, mais interessantes do que qualquer outro (isto é, seus personagens), então por que não criar algo que não existe em outro lugar? Se você se sentir obrigado a jogar com os Irmãos de Sangue, e de alguma forma quebra os laços do círculo e tem a autonomia alcançada, e em seguida, faz uso dela (com a aprovação do Narrador). Basta ter a consciência de que isso forma uma relação com o Mundo das Trevas que jogando com um pintor Toreador não têm — e talvez isso não seja uma coisa ruim.

História e Vampiros

Enquanto novatos modernos têm pouca compreensão de como os anciões sobreviveram aos séculos passados, alguns vampiros ainda hoje ativos lembram dos capadócios, Lamia e outras tais linhagens. Como tal, é necessário notar que a Camarilla e o Sabá foram ambos criados *após* a queda de alguns dos Clãs.

Até meados do século 15 ou algo assim, a sociedade vampírica partiu os Clãs em dois grupos: Altos Clãs e Baixos Clãs. Os que estão entre os Altos Clãs são Brujah, Capadócios, Lasombra, Toreador, Tzimisce, e Ventrue. Baixos Clãs são Assamitas, Seguidores de Set, Gangrel, Malkavianos, Nosferatu, Ravnos, Tremere (ainda considerados usurpadores pelo que fizeram ao Salubri). As linhagens que não sobreviveram além (ou muito além) da Idade das Trevas — Anda, Capadócios, Lamia, Lhiannan e Noaid — têm estereótipos e citações extraídas desses grupos, ao invés da Camarilla ou Sabá.

Baali

Até mesmo os monstros têm seu bicho-papão, e os vampiros não são exceção. Alguns senhores muitas vezes, tentam manter os novatos crescendo como vampiros entorpecidos em seu próprio poder, praticar esse método é como explicar-lhes que tipo retorcido de poder maléfico os espera nas sombras. O Baali é o tal poder.

História — ou lenda, talvez — afirma que a cria de um Antediluviano fez um pacto com forças além da compreensão humana, a fim de fazer guerra aos treze Clãs. Ele tomou o nome de Baal-o-Destruidor, e ele levou seus apóstolos contra a Segunda Cidade. A batalha foi terrível, e não houve quem fosse poupado — Demônios e Vampiros igualmente pereceram. Mas os Baali e seus aliados profanos foram derrotados e fugiram, e ao longo dos milênios, eles desapareceram da memória, da lenda, ao conto de advertência.

Os Baali ainda existem, no entanto. A Inquisição eliminou os estúpidos e os descuidados, mas deixou o inteligente e paciente. Alguns entraram em torpor, enquanto outros simplesmente alegaram filiação em outro Clã e pediu proteção. Agora, nas noites modernas, a linhagem encontram-se mais ativos e concentrados o que não acontece há séculos. Baali são exploradores e buscadores de segredos. Eles vão fazer quase tudo e praticamente todos se sacrificariam para ter acesso aos mistérios ocultos. Eles desperdiçariam a riqueza que acumularam, fariam negócios que pode não ser possível esperar sobreviver, e fazem isso sem apologia ou qualquer intuito de desculpa. Eles parecem saber que estão em declínio, e que sua linhagem está por desaparecer nas brumas do tempo.

A linhagem tem inimigos, afinal de contas. Infernalistas — os que adoram demônios são assim chamados — são um dos muito poucos seres que podem ser chamados de "inimigos comuns" pela maioria dos habitantes do Mundo das Trevas, Vampiros ou não.

Apesar de seus números e a série de inimigos, o Baali são perigosos. Eles não são negociadores de Fausto, em busca de conforto ou até mesmo conhecimento. Eles não desejam reinar no Inferno. Eles acreditam — eles *sabem* — que o mundo está condenado. O Fim dos Tempos está aqui, e cada sacrifício que eles fazem, cada assassinato que incitam, é mais uma fenda na barragem que segura o dilúvio de sangue chamado Gehenna. Se eles têm que morrer para quebrar essa barragem, que assim seja. Eles morrem, sabendo que o que eles fazem é o que deve ser feito.

Apelido: Demônios

Seita: Enquanto o indivíduo Baali pode fingir que pertença à Camarilla ou, menos comumente, ao Sabá, a linhagem como um todo não reivindica nenhuma seita.

Aparência: Alguns novatos adornar-se com a parafernália satânica. Alguns Baali vestem roupas caras, e outros não se preocupam. Algumas pessoas ficam tão obcecadas que negligenciam aparência exterior. Baali anciões cercam-se de insetos, ratos ou outras pragas.

Refúgio: Baali costumam aninhar-se em locais de antiguidade. Bibliotecas, universidades e as casas senhoriais atraem os Demônios. Não importa onde o Baali faça seus refúgios, porém, a presença do vampiro muda o lugar. Animais nocivos se insinuam em primeiro lugar, e não há esforço que possa afastá-los.

Antecedentes: O temperamento Baali fica acima da profissão. Professores, sacerdotes excomungados, operários, artistas, todos se juntaram às fileiras Baali. A linhagem mesmo produz os seus próprios recrutas, retirados das famílias carniçais levantadas ao longo dos anos para produzir a prole que amamentou das verdades profanas que os Baali recitam como um evangelho.

Criação de Personagem: Atributos Mentais, especialmente Percepção, é geralmente primário. A capacidade de um Baali em seduzir e atrair depende de sua visão sobre o que uma pessoa realmente quer. Atributos Sociais também são úteis, como o Baali precisa de ambos para manter suas identidades em segredo e convencer os outros a se abrir para eles.

Disciplinas do Clã: Daimoinon, Ofuscação, Presença

Fraquezas: Baali não podem suportar olhar ou manusear objetos de qualquer fé. Demônios devem desviar os olhares de tais objetos, e tocá-los queima sua carne. Além disso, se tem um longo conflito com Baali e a Fé Verdadeira, qualquer bloqueio ou efeitos de dano são dobrados.

Organização: Os Baali se reúnem em cabalas com números de três a 13. Supostamente, essas cabalas respondem ao fundador da linhagem. Qualquer Demônio está disposto a morrer para proteger seus companheiros de cabala, não por qualquer lealdade ou afeto à eles, mas porque eles estão todos condenados de qualquer jeito.

Estereótipos

Camarilla: *Cedo ou tarde, as máscaras têm de soltar. Dedique todo o tempo que você precisa. Vamos esperar.*

Sabá: *Uma colméia em que para se esconder. Basta aprender como as abelhinhas dançam primeiro.*

Seguidores de Set: *Eles têm a idéia certa. Eles apenas estão jogando para o time errado.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Satanistas? Eles não são ... espere. Você acha que eles se preocupam com Satanás?*

Sabá: *Há uma razão para nós gastarmos tanto tempo com fidelização, e não é porque nós pensamos que os Lambedores da Camarilla vão se infiltrar.*

Ravnos: *Você não iria acreditar no que eu já vi.*

Citação: *'E eis um cavalo amarelo, o nome daquele que estava montado sobre ele era Morte, e o Inferno o seguia.' Já reparou que está no passado? Essa não é uma tradução ruim.*

Irmãos de Sangue

Os Irmãos de Sangue são vampiros apenas em um sentido muito vago. Eles são a tropa de choque do Sabá, criados por Tremere e feiticeiros Tzimisce para que a Espada de Caim tenha soldados leais que ainda possam passar por humanos. O processo de criação (os Irmãos de Sangue não se submetem a um abraço) apaga qualquer individualidade e personalidade, deixando-o apenas forte, selvagem, e quase sem sentido quase-vampiro.

Irmãos de Sangue geralmente são criados em pequenos grupos de três a 10. Esses grupos — chamados de "círculos" — tornam-se unidades familiares ligadas por uma espécie de mente colmeia. O Sabá também geralmente organiza-os um Tzimisce molda a carne dos rostos do círculo de modo que eles fiquem idênticos.

Os Frankensteins são uma arma secreta para o Sabá por várias razões. O Sabá constata que, embora a lealdade dos Irmãos de Sangue é irrepreensível, não possuem muito em termos de criatividade. Eles não são capazes de truques, táticas inteligentes, ou a improvisação, a menos que outro vampiro possa direcioná-los no campo, em tempo real (que não é impossível, dada a tecnologia de comunicação moderna), eles não são bons para muito além do simples, missões diretas. Segundo, é muito difícil e arriscado criá-los. Criar um círculo de Irmãos de Sangue significa matar meia dúzia de pessoas. Enquanto o Sabá não tem problema com isso, por si só, um padrão de desaparecimentos pode ser indício de autoridades mortais e observadores da Camarilla pensando o mesmo que a Espada de Caim está tramando algo.

Finalmente, o Irmãos de Sangue são mais úteis como um ataque surpresa, e os sobreviventes desses ataques correm o risco de repassar conhecimento dos irmãos e suas fraquezas. Criando muitos, mesmo que fosse possível ou prático, significaria que, eventualmente, algum Tremere da rival Camarilla poderia descobrir como os prejudicar, ou mesmo como reverter a magia que os mantém estúpidos, leais e úteis. Alguns rumores dizem que isso já aconteceu, mas que os Tremere não estão dispostos a compartilhar esse conhecimento com a Camarilla ainda.

Apelido: Frankensteins

Seita: Os Irmãos de Sangue pertencem exclusivamente ao Sabá. Um irmão de sangue que vem através do processo de criação com sua individualidade intacta é destruído.

Aparência: Um irmão de sangue, muitas vezes parece idêntico aos outros em seu círculo, impedindo quaisquer queimaduras ou outras marcas que poderia ter adquirido em batalha. Geralmente vestem-se iguais. Os membros do círculo tornam-se agitados quando vêem um ao outro como "diferente".

Refúgio: Irmãos de Sangue permanecem em qualquer refúgio que é fornecido para eles pelo Sabá. Enquanto o círculo é autorizado a permanecer junto, eles não parecem se importar muito com amenidades.

Antecedentes: A vida mortal de um Irmão de Sangue é irrelevante. Tudo o que uma pessoa precisa fazer para se tornar um Irmão de Sangue é cruzar o caminho do vampiro errado na noite errada. O Sabá mata o alvo, tira o cabelo do corpo, suaviza as suas características, e coloca-lo com quatro ou cinco outros, e depois disso não restará nenhum traço do homem que era.

Criação de Personagem: Irmãos de Sangue priorizam os Atributos Físicos e Talentos. Natureza e Comportamento são geralmente os mesmos, escolhas comuns são Conformista, Valentão, e Monstro. Irmãos de sangue geralmente não têm muito em termos de Antecedentes além de Geração e Mentor (seu manipulador ou criador).

Disciplinas do Clã: Fortitude, Potência, Sanguinus

Fraqueza: Irmãos de Sangue não podem abraçar. Se tentar fazê-lo, o mortal simplesmente morre.

Além disso, os Frankensteins literalmente sentem a dor um do outro. Quando um irmão de sangue sofre uma penalidade de dano, todos os membros do círculo sofrem a mesma pena para o próximo turno. Se dois irmãos de sangue são feridos, apenas a pena do maior dano se aplica. Irmãos de Sangue não sofrem continuamente essas sanções, a menos que um deles sofra um novo dano.

Organização: A linhagem como um todo não tem organização. São leais ao Sabá, e os membros são de outra maneira leais aos seus círculos. Os Irmãos de Sangue tratam seus manipuladores com lealdade completa, no limite do servilismo. Eles tratam os outros Membros do Sabá com deferência silenciosa.

Estereótipos

Não Sabá: *Mate. Não obedeças.*

Sabá: *Obedeça. Não matarás.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Eu costumava ter uma musa. Ela foi adorável, esculpida, cabelo dourado-mel. Ela desapareceu uma noite. E então por acaso ao passar por Detroit, eu à vi na rua.* Seis *delas.*

Sabá: *Eu sei que eles são assustadores. Não pense neles como Cainitas.*

Seguidores de Set: *Por que não pensamos nisso?*

Citação: *Estranho. Matar? Assista. Assistindo. Matar? Assistindo. Matar?*

Filhas da Cacofonia

As Filhas da Cacofonia surgiram como uma linhagem distinta em algum momento durante o século 19. Antes disso, é claro, sempre havia vampiros que viam na música e no canto uma maneira de permanecer saudáveis. Membros estudiosos acreditam que as filhas originaram-se a partir do sangue do Clã Toreador (por sua apaixonada busca artística) ou Malkaviano (dada a sua propensão em causar loucura), mas seus poderes sobrenaturais apontam mais para o Clã Ventrue. É discutível, como a "primeira" filha da Cacofonia, teve origem é desconhecido.

Independentemente das suas origens, as Sereias (como são chamadas em círculos de Membros) são todas cantoras, e a linhagem sempre foi predominantemente feminina.

Na verdade, as Filhas da Cacofonia tem como base de suas não-vidas a música. Elas andam por toda a eternidade sempre com música em seus ouvidos, e que faz parecer disperso ou leviano para outros Membros. Esta é uma das razões pelas quais, junto com sua raridade, que nenhuma grande Seita de vampiros os considera uma ameaça ou muito mais do que uma diversão. Individualmente, no entanto, pode-se ter a oportunidade de conhecer uma Sereia e me pergunto por que é que aqueles que passam muito tempo ouvindo suas músicas sempre parecem mudados com a experiência.

Apelido: Sereias

Seita: Sereias podem cair bem em qualquer Seita que detenha o poder local. Se solicitado, a maioria das Filhas se identificam como independentes ou alegam participação na Camarilla.

Aparência: A Sereia pode ser uma musicista de rua vestida de brechó-chique, com piercing e tatuagem punk ou uma artista de alta classe com dinheiro e prestígio. Além do fato de que as filhas são em grande parte mulheres, o seu aspecto é muito variável.

Refúgio: A maioria das Sereias têm uma sala silenciosa com boa acústica, onde podem cantar sem ouvir ninguém. Por mais que a maioria das Filhas adorem tocar, elas preferem ficar sozinhas após o término do "show", e assim a aparência de seus refúgios não é tão importante quanto manter seu sigilo.

Antecedentes: A maioria das Sereias eram cantoras antes do Abraço. Muito ocasionalmente, uma Filha Abraça alguém que nunca desenvolveu a sua habilidade em cantar, mas estes descobrem seus talentos rapidamente.

As Filhas não discriminam com base no estilo musical. Cantora de jazz, nu-metal vagabundo, a diva da ópera, performer de salas sensuais — Uma Sereia pode ser qualquer cantora.

Criação de Personagem: Atributos Sociais tendem a ser primários. Expressão e Performance são quase sempre altos, e muitos têm fama. Sereias não morrem sem colher o benefício de seus fãs (Rebanho). Aqueles com menos sorte, muitas vezes ainda têm contatos no show business.

Disciplinas: Fortitude, Melpominee, Presença

Fraqueza: As Filhas da Cacofonia ouvem música constantemente. Esta poderia ser uma forma de sinestesia, ou pode ser uma alucinação.

Esta canção constante distrai as Filhas tanto quanto as guia. As dificuldades em todos os testes de Percepção aumentam em dois. Filhas da Cacofonia não podem ter Prontidão acima de 3 pontos.

Organização: Seu número é pequeno demais para serem verdadeiramente organizadas, mas às vezes as Sereias agem como um. De vez em quando, por toda parte Sereias se apresentam em uma performance na mesma noite. Eles não necessariamente cantam as mesmas músicas, mas todas as sereias de vigília cantam exatamente ao mesmo tempo.

Estereótipos

Camarilla: *Gostaria de ouvir outra, meu senhor?*

Sabá: *Muito bem. Você não se importa se eu cantarolar um pouco, então?*

Toreador: *Apenas a sua arte tinha o poder real, como minha.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *É a política do príncipe não deixar fratricida sem resposta, mesmo entre os Clãs menos importantes – será que você poderia parar de cantar por um instante?*

Sabá: *Se não podemos tê-las em forma como a nossa, você torna-as suas, irmãs!*

Giovanni: *Eu não sei o que elas estão falando nas músicas. Eu tenho uma suspeita desagradável, porém, eu poderia ouvir se eu quisesse.*

Citação: *Eu ouvi a canção de como morri. Ela me levou para fora na escuridão e no frio, e veio aos meus lábios com o sangue da minha mãe-irmã. E agora eu canto, porque acabar com a música seria acabar com todos.*

Gárgulas

Os Tremere revelaram a linhagem Gárgula em 1167 DC, e os escravos foram uma constante, e raros, parte da sociedade Cainita desde então. Gárgulas podem, de fato, ser uma das razões pela qual os Tremere não foram exterminados inteiramente em seus primeiros poucos séculos de existência. Estes estranhos quase-vampiros frequentemente se parecem com os seus homónimos de pedra — de pele rochosa, feios, criaturas aladas que existem apenas para servir aos seus senhores.

Ou como foi o caso em várias centenas de anos. Porém, recentemente, muitos escravos estão se livrado das correntes e se filiado a Camarilla. Por que os Gárgulas optam por aliar-se à seita que também protege seus antigos mestres é uma incógnita. Uma das teorias é que funciona como um tapa na cara de todos Feiticeiros, mas a maioria dos membros não dão crédito aos Gárgulas por serem sofisticados. Mais provavelmente, os Cabeças de rocha simplesmente perceberam que, na Camarilla, seus talentos serão reconhecidos e ninguém vai tentar dar ordens em torno deles (pelo menos não diretamente).

Gárgulas são criados a partir de outros Membros, e este fato terrível faz a sua criação um tópico raramente discutido na educada sociedade vampírica. O Tremere começa com um Membro Gangrel, Nosferatu, ou Tzimisce e realiza rituais obscenos, rituais sangrentos utilizando seu sangue, coração e pele. Vitae de outro vampiro (a partir de um dos outros dois Clãs) é usada para provocar uma mutação violenta, resultando em alguns Gárgulas de aparência puramente hedionda (base Nosferatu), algumas de olhar feroz (base Gangrel), e alguns aparentam saliências ósseas e músculares (base Tzimisce). Os Gárgulas não podem se passar por humanos.

Os Tremere toleraram a presença dos Gárgulas na Camarilla da melhor forma possível — não é como se pudessem voltar a escravizá-los facilmente, apesar de tudo. Mas as relações obviamente são tensas. A revolta dos Gárgulas e a indução na Camarilla dos já quase condenados Gárgulas escravos restantes, com seus mestres

agora a monitorá-los não terão piedade a qualquer sinal de traição. Os Tremere também não estarão a cima plantando sugestões hipnóticas nas mentes de seus escravos, de modo que se nunca *se* rebelem, eles ainda têm uma função para o Clã.

Apelido: Tradicionalmente escravos, embora Gárgulas livres têm sido conhecidos por rachar cabeças por serem chamados assim. Outros apelidos comuns são Cabeça de Rocha, Fugitivos, Homens livres, e Grotescos.

Seita: Gárgulas normalmente se unem à Camarilla. Não é impossível um escravo se juntar ao Sabá, mas a linhagem como um todo desaprova isso.

Aparência: Nem todos os Gárgulas parecem com os grotescos de pedra que são encontrados cuspindo água da chuva sobre edifícios antigos, mas todos são um pesadelo. Alguns têm tufos de cabelo saindo aleatoriamente sobre seus corpos, ou estranho, andar galopante. A maioria dos Gárgulas são cinza, pele de rocha. Todos os Gárgulas têm asas. Estas crescem conforme o vôo do personagem (ver p. 447) aumenta.

Refúgio: Gárgulas Escravos dormem onde quer que seus mestres lhes permita — armários, porões, criptas, celas. Gárgulas livres preferem dormir em refúgios altos acima do solo. Torres e arranha-céus em desuso são os favoritos. Gárgulas são geralmente músculos para outros Membros, às vezes trocam um refúgio por alguns ossos de esqueleto.

Antecedentes: A criação de Gárgulas raramente mostra um padrão discernível. A Mudança tortura o corpo do novo Gárgula, como ossos alongados e divididos para formar as asas. As deformações da face, que não deixam nada mortal reconhecível ou vampírico. Eles raramente lembram de sua não-vida ou existência mortal.

Criação de Personagem: Criados para serem escravos, Gárgulas especializam-se em Atributos Físicos, Talentos e algumas Habilidades selecionadas (Armas Brancas, por exemplo). Todos os Gárgulas começam com um ponto livre na Disciplina de Vôo. A aparência é sempre zero. Gárgulas criados pelos Tremere são da mesma geração que o Membro que serviu de "base".

Disciplinas do Clã: Vôo, Fortitude, Potência, Visceratika

Fraqueza: Os escravos são hediondos. Grotescos que assumem formas diferentes, mas sempre resultando em aparência zero. Eles também são altamente suscetíveis ao controle da mente a partir de qualquer fonte. A pontuação de Força de Vontade de um Gárgula (corrente ou permanente) é considerada com dois pontos menos quando for usada para resistir tais poderes.

Organização: Gárgulas têm um forte senso de comunidade. Eles geralmente mantêm refúgios comunais. Às vezes Gárgulas apresentam petições ao príncipe para a liberação de Gárgulas escravos, mas muitas vezes eles simplesmente rasgam os proprietários de escravos em pedaços. Quando sem comunidade, os Gárgulas são propensos a Abraçar e construir a sua própria.

Estereótipos

Camarilla: *Nossa nova casa. Aqui, não há gritos ou ataques nos queimando com espelhos e luz. Aqui, eles pedem educadamente, e nós somos livres para pedir pagamento em sangue. Paraíso.*

Sabá: *Eles são tão brutais. E eles amam isso. E ainda assim, quando penso neles, meus olhos começam a arder. Por que isso acontece?*

Tremere: *Eu nunca vou ser escravo novamente. Nunca.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Foda-se, Merlin. Eles pertencem a todos nós agora.*

Sabá: *Onde pensam que acham as matérias-primas para fazer esses monstros? Ah, a Camarilla civilizada.*

Ravnos: *Você caminha para a cidade? Boa sorte! Não se esqueça de olhar para cima!*

Citação: *Senhor. Por que você a queimou? Ela só queria voar livre por uma noite... sim, senhor. Eu obedeço.*

Precursores do Ódio

Os Precursores do Ódio são uma linhagem pequena que emergiu das brumas do passado e lançou sua sorte com o Sabá. Os Precursores são acusados de serem todos mais velhos, e assustadoramente poderosos. Embora a sua súbita aparição sugere um longo ataque de torpor, eles não se comportam como vampiros recém-despertos. Na verdade, eles afirmam que foram mortos nos últimos cinco séculos.

Os Precursores do Ódio lembram cadáveres apodrecidos, bem como os Samedi. De fato, os vampiros que conhecem ambas as linhagens sugerem uma origem comum, mas uma vez que nem o Samedi nem os Precursores discutem suas origens publicamente, é apenas especulação.

Os Precursores foram membros do Sabá por um tempo curto, mas durante esse tempo se fizeram de valor inestimável. A Espada de Caim, por falta de membros Giovanni, tem certa dificuldade em lidar com fantasmas. Isso pode levar a assombrações problemáticas, uma vez que o Sabá mata pessoas o suficiente para que a visitação fantasma possa se tornar um problema. Os Precursores podem exorcizar estas sombras vingativas, ou, melhor ainda, transformá-las em espiões incorpóreos e escravos. E por tudo isso, os Precursores nada perguntam, exceto pelo favor de ser reembolsado posteriormente.

O Sabá, por sua vez, não é geralmente dado ao favor da negociação que se encontra dentro da Camarilla, mas o que os Precursores trazem para mesa é valioso demais para perder. E, além disso, se acredita que o conto de fadas sobre as origens nobres e "vingança contra os agiotas traidores" que os Precursores vezes volta, a sua paixão é palpável. Esse tipo de zelo assassino é sempre bem-vindo a Espada de Caim.

Apelido: Lazarentos

Seita: Os Precursores do Ódio pertencem inteiramente ao Sabá. Dito isto, uma vez que a linhagem, obviamente, tem muitos segredos enterrados, é impossível saber se algum Lazarento reivindicou participação na Camarilla ou permanece como independente.

Aparência: Os Precursores preferem ficar ocultos em seus refúgios, ou pelo menos ficar entre os Membros, e por boas razões. Eles se assemelham a cadáveres encolhidos e emagrecidos. Sua pele cresce esticada e branca, e as gengivas se retraem, dando a impressão de um crânio, branqueado sorridente. A maioria dos Precursores usam roupas fluidas ou mortalhas funerárias, para melhor realçar a sua afinidade com a morte.

Refúgio: Ao contrário da maioria dos vampiros Sabá, os Precursores do Ódio não participam dos bandos, e portanto não usam refúgios comunais. Eles geralmente escolhem tocas distantes da interferência mortal, mas perto o suficiente do sustento que eles não querem para o sangue

(ou cadáveres de suas artes horríveis). Criptas, laboratórios fora de uso, e matadouros são escolhas comuns.

Antecedentes: O Antecedente de um "típico" Precursor é impossível saber. Todos eles são anciões, e como eram em vida foi perdido no tempo. Eles parecem mostrar evidências de uma educação clássica, e um sobrevivente de uma batalha entre um Precursor e uma gangue de Brujah Camarilla mencionou que o Lazarento usou um estilo de luta que se originou em Florença. Além dessas pistas esparsas, no entanto, os Precursores e suas verdadeiras identidades são desconhecidas.

Criação de Personagem: Os Precursores do Ódio tendem a ter conceitos mórbidos e um tanto violentos. Eles são obcecados por vingança, morte e os horrores além-túmulo. Atributos e Habilidades Sociais não são uma prioridade. Atributos Mentais e Conhecimentos geralmente são altamente cotados, mas seu status como anciões significa que eles são formidáveis em todas as linhas (e implica numa quantidade significativa de gasto no Antecedente Geração ao começar).

Disciplinas do Clã: Auspícios, Fortitude, Necromancia

Fraqueza: Não importa o quanto sangue um Precursor consuma, sua pele fica pálida. Além disso, todos os Precursores parecem cadáveres enrrugados. Eles têm o nível de Aparência sempre 0 e falham automaticamente nos testes de Aparência.

Organização: Os Precursores têm algum tipo de organização interna, mantêm contato até mesmo se encontram ocasionalmente. Eles se comunicam usando mensageiros fantasmagóricos, e viajam para conhecer uns aos outros usando métodos que outros Cainitas não podem igualar. A maior parte do Sabá não sabe bem quantos Precursores existem ou o que poderiam fazer.

Estereótipos

Camarilla: *Quanto mais as coisas mudam....*

Sabá: *Eles não podem vencer. Mas não queremos ganhar.*

Seguidores de Set: *Eles têm a idéia certa. Eles estão apenas jogando para o time errado.*

Giovanni: *O troco está chegando muito em breve, e nesse dia todo o seu dinheiro não vai significar nada.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *O que tenho que fazer, soletrar para você?*

Sabá: *Você deveria ter visto o olhar dos seus companheiros quando seus escravos fantasmas se viraram e saltaram sobre eles. Eu amo esses caras!*

Giovanni: *Quantas vezes tenho que dizer? Os Capadócios estão mortos. Nós matamos eles.* Ponto.

Citação: *É incrível como os mortos podem te ensinar sobre vingança. Nós temos os ouvido por séculos.*

Kiasyd

Os Kiasyd são uma linhagem do Clã Lasombra; isso é óbvio, dado que estes Membros estranhos fazem uso da Disciplina Tenebrosidade. Mas a sua aversão ao ferro, o seu poder ímpar de Mytherceria, e muito da sua aparência demonstra mesmo uma ascendência estranha.

Os Kiasyd são independentes, focados mais em seus estudos do que sobre as causas da Espada de Caim. Os que fazem a adesão no Sabá não estão intensamente envolvidos em atividades da seita. Alguns especulam que os Lasombra mantêm algum poder sobre eles — que os Guardiões criaram os Kiasyd, da forma como os Tzimisce criaram os irmãos de sangue? Tenha o Kiasyd, qualquer que seja sua origem, deve ao Lasombra algum débito? Seja qual for a natureza desse relacionamento, parece beneficiar o Sabá.

Os Kiasyd são, em via de regra, calmos e estudiosos. Eles preferem ficar abrigados dentro de seus refúgios, debruçados sobre textos antigos, mapas, artefatos e outros pedaços de antiguidade. Outros vampiros, ao que parece, não conseguem entender como uma linhagem de vampiros que são muito *estranhos* poderiam ser nada mais do que estudiosos. Ao ouvir o que o burburinho diz, os Kiasyd podem se alimentar apenas do sangue de bebês, ou fadas, ou virgens imaculadas. Sua herança de outro mundo não vem da boa gente, mas de demônios e das forças do Inferno. Sua aparência estranha não é por causa de mutação em sua vitae, mas um aviso dado por Deus: Estes não são vampiros. São *outros*.

Apelido: Excêntricos

Seita: A maioria Kiasyd pertence ao Sabá, pelo menos nominalmente. Alguns raros se identificam como vampiros da Camarilla, e outros são independentes. Uma vez que os Kiasyd não gastam muito tempo em torno de si, se eles podem ajudá-lo (veja abaixo), é difícil chegar a uma conclusão sobre suas preferências coletivas.

Aparência: Os Kiasyd não são chamados de "Excêntricos" apenas por conta do seu comportamento. A maioria deles têm bem mais de seis pés de altura (dois metros ou mais), esbeltos e finos. Sua pele não é apenas pálida, como a maioria dos vampiros, mas brilha levemente ao luar. Seus olhos são amendoados e não possuem pupilas visíveis. Elas são muitas vezes violeta ou um jato de cor preta. Suas orelhas são levemente pontiagudas. Os Kiasyd as cobrem com chapéu ou bandana ao sair entre os mortais, mas, mesmo assim, a sua altura e tom de pele os fazem sobressair.

Refúgio: A maioria Kiasyd passa anos construindo seus refúgios, melhorando a segurança, instalações da biblioteca, e outras amenidades. Eles são protetores ferozes de suas casas, e não permitem hóspedes sem convites explícitos. Quando eles convidam, no entanto, os tratam bem, oferecendo vitae de ótima qualidade, quartos confortáveis e, claro, muito material de leitura.

Antecedentes: Curadores de museu, estudantes talentosos, bibliotecários, especialistas em livros raros e acadêmicos de todos os tipos são escolhas prováveis para Abraços Kiasyd. Os Excêntricos querem os seus descendentes para serem estudiosos, polidos e educados, e não querem perder tempo instruindo-os sobre os princípios básicos de compreensão erudita.

Criação de Personagem: Atributos Mentais e Conhecimentos geralmente são primários, apesar de todos os Kiasyd ter algum grau de Etiqueta. Ocultismo é, evidentemente, uma capacidade comum. Recursos, Geração e Contatos (com outros parentes) são Antecedentes apenas comuns. Os Kiasyd têm dificuldade de misturar-se com mortais tempo suficiente para obter outros.

Disciplinas do Clã: Dominação, Mytherceria, Tenebrosidade

Fraqueza: Além de sua aparência um tanto bizarra, Kiasyd também tem uma alergia ao ferro. Tocar ferro requer uma jogada imediata para evitar o frenesi, e todas as armas feitas de ferro frio infligem dano agravado ao Kiasyd.

Organização: Os Kiasyd não gozam da companhia um do outro, o que é estranho, considerando o pouco que eles têm em comum com todos os outros. Após um curto período de instrução (50 anos no máximo, e este período vem sendo muito mais curto nas noites modernas), uma criança Kiasyd é liberada do refúgio de seu senhor e não é mais responsabilidade do Kiasyd ancião.

Estereótipos

Camarilla: *Uma grande experiência. Eu não acho que seguiu muito do seu curso ainda, mas tem tanta coisa para arrumar.*

Sabá: *Qual é a cor do arrependimento? Qual é o sabor de uma dívida ruim? Gosto do ferrugem em minha boca.*

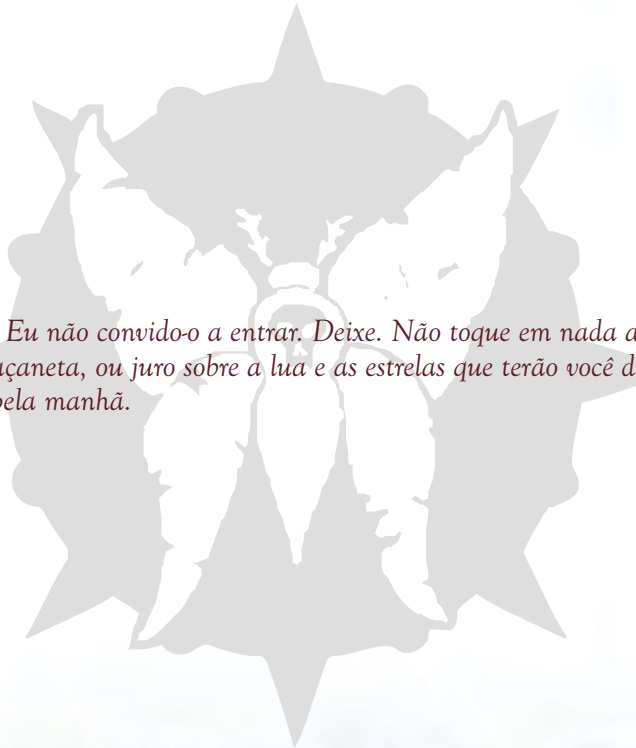
Ravnos: *Eles têm algum senso de como a realidade realmente funciona. Uma vergonha desperdiçá-lo em truques de salão.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Prova de que o Sabá precisa ser exterminado agora. Eles vão aceitar qualquer um, mesmo adoradores do demônio.*

Sabá: *Três vampiros andam num bar, e o quarto era um Excêntrico, então o bar o decapitou. Captou?*

Ravnos: *Não vire as costas para esses caras, cuspa no chão onde andar, e pelo amor de tudo que é mais sagrado, não roube seus livros.*



Citação: *Eu não convido-o a entrar. Deixe. Não toque em nada a não ser o chão e a maçaneta, ou juro sobre a lua e as estrelas que terão você do outro lado do espelho pela manhã.*

Nagaraja

Uma linhagem bizarra de bruxas comedoras de carne, Nagaraja são lendas, temidas por vampiros em todos os lados da Jyhad. Como resultado de seu apetite hediondo, Nagarajas foram caçadas até quase a extinção nas noites modernas por inimigos políticos e por fantasmas dos quais elas se alimentam. Alguns destes vampiros ainda espreitam nas trevas, no entanto, continuam seus planos sutis.

Embora não são particularmente acessíveis com as suas origens, Nagaraja supostamente procede do Oriente Médio. Estão associadas a um culto da morte naquela região, que ritualmente consume carne humana e abriu portas para as terras dos mortos. Como estes cultistas se tornaram vampiros se perdeu na história, mas os poucos vampiros que conheceram o Nagaraja têm teorias: talvez um errante Giovanni comerciante abraçou-os, talvez eles tentaram seguir os passos de Tremere, ou poderiam ser os últimos sobreviventes Capadócios. O Nagaraja se recusam a confirmar ou negar tais especulações, no entanto, para que a verdade e rumores continuam a se entrelaçar em torno destes vampiros misteriosos.

Alguns dos comedores de carne pertencem a uma seita de vampiros Conhecida como Tal'Mahe'Ra ou como a "Verdadeira Mão Negra", aparentemente distinta da Mão Negra do Sabá. O que o Tal'Mahe'Ra está fazendo nas Terrasdos Mortos não é claro, nem por que a guerra com os Mortos Sem Descanso, mas sua cidade no submundo é o lar de um número de Nagaraja. Os que estão na terra dos vivos são independentes, agora tentam ganhar a qualquer não-vida que podem.

Apelido: Carnívoros

Seita: Os Nagaraja se recusam aderir inteiramente à qualquer orientação Camarilla ou Sabá, mas em cidades da Camarilla seguem as regras, assim como eles podem (dada a sua fraqueza).

Aparência: Nagaraja têm dentes pontudos, irregulares, em vez das habituais presas retráteis. Isso significa que eles raramente sorriem, e eles tendem a falar calmamente em torno de mortais — a menos que planejem comê-los.

Refúgio: O Nagaraja tomam refúgios onde podem. Uma coisa que o comedores de carne tentam incorporar em seus refúgios, quando podem, é um meio para a eliminação de corpos. Eles não têm o luxo de simplesmente beber um pouco de sangue como outros vampiros fazem.

Antecedentes: A maioria dos Nagaraja são bem-educados, e muitos têm algum conhecimento médico (ou da sua vida mortal ou adquirida pós-Abraço). Pequenos números da linhagem fazem afirmações mais difícil de apoiar. Alguns Nagaraja eram padres ou cultitas antes do Abraço, alguns antiquários, e alguns outros exorcistas ou caçadores de fantasmas .

Criação de Personagem: Nagaraja costumam ter Conceitos e Naturezas solitários ou egoístas, embora seus Comportamentos podem ser praticamente qualquer coisa. Atributos Mentais são geralmente primários, assim como os Conhecimentos. Os Antecedentes mais comuns para Nagaraja são Contatos, Recursos e Lacaios, embora poucos Mentores deformados Abracem as crias.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Dominação, Necromancia

Fraqueza: O Nagaraja requer carne crua em além do sangue

para sobreviver. Para cada noite que um Nagaraja fica sem consumir carne, ele perde um dado acumulado de todas as suas paradas de dados Físicos. Comer um ponto digno de carne restaura um dado nas paradas até o vampiro "atualizar." Um corpo humano tem 10 "pontos de carne", que funcionam como pontos de sangue: A cada ponto de carne consumido pelo Nagaraja equivale ao aumento nos pontos de sangue em um. Ao contrário de pontos de sangue, no entanto, tomar um "ponto de carne" a partir de uma fonte, acarreta em um nível de dano letal não absorvível a fonte. A carne de consumo Nagaraja deve ser relativamente nova, embora não necessariamente "viva". Fato, que faz alguns Nagaraja manter provisões de cadáveres preservados ritualmente em seus refúgios. Essa fraqueza não permite-lhes comer alimentos ou consumir outros líquidos.

Organização: Enquanto alguns afirmam que esta linhagem pertence ao Tal'Mahe'Ra em sua totalidade, há exceções amplas. Um dado Nagaraja pode manter contato com outro, mas a linhagem como um todo não tem organização.

Estereótipos

Camarilla: *Um guarda-chuva, até que as gotas cresçam fortes o suficiente para quebrá-lo.*

Sabá: *Talvez possamos matá-los? Não. O contágio se enraizou.*

Giovanni: *Você acha que é tão poderoso e decadente? Quanto é esquisito.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Problema fantasma? Vá para a casa arruinada na 65ª e siga o cheiro. Você vai encontrar um cara que pode te ajudar. Leve um mortal que não goste.*

Sabá: *Esses caras têm reservas que você não pode ver ou tocar. Além disso, não faço idéia.*

Ravnos: *Ei, quando pegaremos um monte de cabeças de toalha?*

Citação: *Seu destino é inevitável, mas me serve, e o protegerei disso, enquanto eu puder.*

Salubri

O Salubri já foi um verdadeiro Clã. O fundador do Clã, Saulot, dizia ser um guerreiro superlativo, bem como um juiz imparcial. Também foi dito que ele cresceu progressivamente mais desgostoso com os assuntos Cainitas ao longo do tempo, e cansado dos constantes, ciclos sangrentos de violência e traição. Ele saiu de sua casa para terras distantes do leste. Quando voltou, estava alterado. Ele estava tranquilo e contemplativo, mas também um pouco fatalista. O mais surpreendente, porém, ele tinha desenvolvido um terceiro olho na testa. Saulot Abraçou novas crias, e seu Clã lentamente foi dividido em duas linhas distintas — Salubri "guerreiro" e "curandeiro". Por séculos, eles atuaram como consultores, guarda-costas, e sábios para outros Cainitas e, em menor medida, mortais.

E então veio a diablerie de Saulot.

Os magos da linha Tremere recém-criada encontraram o corpo entorpecido de Saulot, e drenaram seu sangue e alma. Eles usurparam o poder de um dos Clãs de Caim, e enviaram os Salubri em uma espiral descendente da qual nunca se recuperaram. Hoje à noite, há rumores de que existem apenas sete membros da linha por vez, sendo respeitado sempre a qualquer momento.

Os rumores dificilmente morrem, no entanto. Saber que Membros Salubri modernos são diableristas que consomem seus próprios Senhores (e o fazem abertamente — parricídio é quase desconhecido entre os outros Clãs, mas eles não *admitam* a ele) e removem as almas dos outros Membros. Os Sugadores de Almas são, supostamente, um Clã de profanadores e mentirosos de séculos passados, possivelmente envolvidos com culto ao demônio, e comprovadamente parte do Sabá (ver Salubri *antitribu*, p. 431). Eles formulam, muito razoavelmente, a forma como o Salubri são capazes de atingir a Golconda com alguma regularidade. Eles se perguntam como qualquer linha pode se sustentar com tão poucos membros. E, finalmente, colocam esta questão: mesmo que essas duas primeiras noções sejam tomadas como dado, por que o Salubri precisa se submeter a diablerie? Por que suas crianças *precisam* consumir almas dos seus senhores, se não há algum defeito na linhagem em si?

Apelido: Ciclopes, ou, menos gentil, Sugadores de almas

Seita: Os Salubri são independentes, embora às vezes se disfarçam de outros Clãs e se misturam com a Camarilla. Os Salubri, no entanto, estão apenas tentando sobreviver tempo suficiente para chegar a Golconda e passar seu sangue. A política sectária não significa nada para eles.

Aparência: Cada Salubri tem um terceiro olho no centro de sua testa. Normalmente, Salubri são muito poucos para que qualquer generalização sobre a sua aparência seja possível. Suas fileiras em noites modernas incluem crianças, idosos e adultos de todas as raças.

Refúgio: Salubri não são bem-vindos na maioria das cidades, e isso significa que seus refúgios estão situados em ambientes isolados. Eles também costumam ter várias rotas de fuga, e só detem as posses que o personagem possa carregar em uma mochila. Partidas rápidas não são incomuns para os membros desta linhagem, então Salubri não se apegam aos seus refúgios.

Antecedentes: O Salubri Abraça pessoas que sentem a possibilidade de encontrar a Golconda. Curadores, professores, sensitivos, e outras pessoas com altas classificações de Humanidade são boas escolhas, embora ocasionalmente o Salubri Abrace pessoas más, na esperança de vê-los resgatados (ou, pelo menos, colocá-los nesse caminho).

Criação de Personagem: Atributos Sociais ou Mentais são muitas vezes primários, assim como Conhecimentos. A maioria dos Salubri também têm classificações dignas em Empatia. Todos Salubri devem ter cinco pontos de Geração (para representar a diablerie de seu senhor), e a maioria tem pelo menos um ponto de Rebanho também.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Fortitude, Obeah

Fraqueza: Salubri têm dificuldade de se alimentar de fontes relutantes. Se um Ciclope insiste, perde um ponto de Força de Vontade.

Organização: Os Salubri não são como uma linhagem organizada. Na verdade, quando Salubri se encontram, tendem a ser sobre a instrução de seus senhores — o último desejo de um Ciclope dado a criança, pode ser para procurar outro membro da linhagem e entregar uma mensagem ou aspectos salariais.

Estereótipos

Camarilla: *Julgue um homem por suas companhias.*

Sabá: *Peixes tem que nadar, pássaros tem que voar, guerreiros tem que fazer guerra.*

Tremere: *O inimigo. Para eles, não pode haver perdão.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Sim, sim. Eu ouvi as mesmas coisas que você. Considere a fonte.*

Sabá: *Nós temos alguns arranhões abertos, a qualquer hora que você desejar um homem mais.*

Giovanni: *Ei, Tremere. Eu sinto sua dor.*

Citação: *Eu digo isso e significa que verdadeiramente – sem ônus o que já Carreguei é mais pesado do que o que este novo olho viu.*

Samedi

Se os Nosferatu são repulsivos e os Precursores do Ódio são hediondos, uma palavra ainda não foi inventada para descrever os Samedi. Assemelhando-se a nada mais do que a zumbis, cadáveres pútridos, esses vampiros ímpares tem seu nome e origem no Caribe e da religião de Vodoun (popularmente conhecido como vodu). Baron Samedi, na lenda, era um *loa* da morte e da adoração dos ancestrais. Os vampiros que levam seu nome e rosto (Samedi são frequentemente retratados como cadáveres, embora não sejam tão repugnantes como um) muitas vezes também partilham seu comportamento rude, brusco. Na verdade, o vampiro que responde pelo nome de "Baron Samedi" parece ser o fundador, ou pelo menos o mais antigo membro existente, da linhagem.

Os Samedi podem parecer ser uma ramificação dos Nosferatu, mas seus poderes de Tanatosi — uma Disciplina dedicada à manipulação de carne morta — fala de uma conexão com os Giovanni ou seus antecessores condenados, os capadócios. Se for esse o caso, porém, o Samedi e o Giovanni seguiram caminhos separados há muito tempo, pois um não tem nada de bom a dizer sobre o outro. A razão para essa inimizade não é algo que os membros de qualquer lado discutam em público, mas os Giovanni aparentemente tem uma história com Baron Samedi. O Barão, ainda ativo nos assuntos da linhagem, se recusa a discutir o "acordo" que ele teve com Augustus Giovanni, mas deve ter sido algo de gravidade para a antipatia mútua ter persistido.

Samedi assumem os papéis de executores e assassinos da sociedade Cainita. Eles não fazem isso por motivos ideológicos, como os membros dos Clãs, e assim encontram trabalho com vampiros que querem conseguir o que pagam. Os Samedi não tem contratos contra Nosferatu ou, estranhamente, vampiros Giovanni sem uma pesada taxa, falar de algum respeito ou medo desses Clãs. Como acontece com tantos outros fatos sobre a sua linha, o Samedi não têm nada a dizer sobre o assunto.

Apelido: Cadáveres

Seita: Samedi ocasionalmente se unem à Camarilla ou ao Sabá, mas a maior parte, deles se consideram independentes.

Aparência: Dizer que um Samedi se assemelha a um cadáver em decomposição não é, infelizmente, de maneira nenhuma, um eufemismo. Sua carne é macia e tende a vazar fluidos se pressionada com alguma força. Suas

orelhas e narizes apodrecem (mas ainda funcionam normalmente), e pequenos pedaços de sua pele tendem a desfazer-se e crescer. A pele dos olhos e dentes se retrai, dando-lhes a aparência de caveiras sorridentes, mas muita carne se apega ao crânio deles para atingir o horror limpo dos Precursores do Ódio. Alguns Samedi são coriáceos e secos, como múmias desembrulhadas. Estes Cadáveres ainda fedem, mas seu fedor é mais uma reminiscência de flores podres e velha decadência do que putrescência fresca.

Refúgio: O Samedi fazem refúgios em lugares onde um cadáver em decomposição e seu fedor não estão fora de lugar. Necrotérios, funerárias, cemitérios e porões de casas de embalagem de carne são opções do Samedi ocasional. Alguns membros da linhagem escolhem morar debaixo da terra, como os Nosferatu, mas isso leva a conflitos entre os Cadáveres e os Ratos de Esgoto.

Antecedentes: Os Samedi são uma linha relativamente jovem. Não existem Samedi com mais de 250 anos. A maioria dos mais velhos são oriundos das ilhas do Caribe ou do sul dos Estados Unidos. Samedi novatos nem sempre compartilham esta conexão para Vodoun, mas frequentemente eram perto da morte (de uma forma ou de outra) antes do Abraço.

Criação de Personagem: Enquanto Atributos Físicos são uma prioridade para os Samedi trabalharem como assassinos e executores, muitos Samedi se inclinam para as características mentais. Samedi raramente têm Antecedentes Rebanho ou Recursos e sua distante e solitária natureza significa que Mentor e Aliados são igualmente raros.

Disciplinas: Fortitude, Ofuscação, Tanatose

Fraqueza: Os Samedi, como mencionado, estão podres além das palavras. Personagens Samedi têm Aparência 0, e automaticamente falham em testes de Aparência.

Organização: Os Samedi raramente são organizados. Eles podem se cruzar caminhando ocasionalmente e falam de comércio, mas nenhum plano ou horário existe nessas reuniões, pelo menos o tanto quanto qualquer um fora da linhagem pode dizer.

Estereótipos

Camarilla: *Cuidado. Esses palhaços têm uma razão incorporada para nos lançar ao fogo, e eles não têm medo de usá-lo.*

Sabá: *Eles são mais honestos do que a Camarilla, de qualquer modo. Mas eu já cheiro como um idiota morto, não preciso realmente ser um idiota morto.*

Giovanni: *Só porque é mais velho que eu não quer dizer que dou a mínima para o que você pensa, dago.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Estamos todos de acordo que a nossa sobrevivência repousa sobre os mortais que não sabem sobre nós, certo? Que tal se livrar do zumbi, diz, violação da Máscara?*

Sabá: *Eles seguem o Barão, eu prefiro dançar com Erzulie. Mas é bom saber que a família ainda fala.*

Giovanni: *Assim, eles podem encher de merda seus estômagos mortos. Isso não é necromancia. Isso é, como, biologia.*

Citação: *Se divirta comigo uma vez mais e vou abraçar você, sua cadela presunçosa.*

Brujah Verdadeiros

O Clã Brujah que a maioria dos Membros conhece nas noites modernas não é, segundo a lenda, a verdadeira linhagem do Antediluviano conhecido como "Brujah." A estranha linhagem conhecida como Brujah Verdadeiros alegam que a cria de Brujah, Troile, cometeu a diablerie sobre ele e roubou o controle do Clã.

Diz-se que, Brujah, não foi o guerreiro de sangue quente / estudioso que muitos vampiros associam com a ralé, mas sim um sério, introvertido apaixonado. Por que, então, ele optou por Abraçar primeiro um maníaco como Troile é um mistério que provavelmente nunca será totalmente explicado.

Os Brujah Verdadeiros nunca foram sujeitos a um expurgo maciço como os Salubri ou os Capadócios eram, mas eles não Abraçavam frequentemente e nunca se recuperaram do roubo do seu status de Clã. Sua cidade — a Cartago do mito Cainita, na qual os vampiros abertamente governaram mortais — supostamente caiu devido à traição das crias de Troile (apesar de outras histórias que sugerem a influência demoníaca). A partir daí, a linhagem desapareceu da história. Alguns membros notáveis da linhagem apareceram ao longo da história, mas nas noites modernas apenas historiadores vampiros ou aqueles que tiveram a chance de conhece-los podem falar de sua existência.

Qualquer que seja a sua verdadeira origem, os Brujah Verdadeiros permaneceram com uma presença pequena, mas constante na sociedade vampírica. Às vezes, eles usam a sua verdadeira natureza abertamente, enquanto outros alegam ser membros de outros Clãs (indicando o seu Clã como "Brujah", por exemplo, e não se preocupam em corrigir o equívoco que se segue). Seu foco principal é a busca do conhecimento, e para isso eles fizeram algumas estranhas alianças. Um Brujah Verdadeiro alia-se ocasionalmente com os Seguidores de Set, e às vezes até mesmo presta serviços de consultoria para o Sabá em troca de acesso ao segredos e locais normalmente inacessíveis para eles.

Apelido: Sábios

Seita: Os sábios tornaram-se mais ou menos independentes. Eles seguem as regras da Camarilla, quando nas suas cidades, e evitam o Sabá para que não sejam pressionados a servir ou serem destruídos. Embora não seja impossível para um Brujah Verdadeiro juntar-se a Espada de Caim, a maioria deles não pode reunir o fervor necessário.

Aparência: Em noites passadas, os Brujah Verdadeiros eram predominantemente de ascendência grega ou norte Africana. À medida que os séculos passaram, porém, os Sábios Abraçaram a descendência de toda a Europa e, eventualmente, o Novo Mundo. Nas noites modernas, Brujah Verdadeiros tendem a se vestir profissionalmente, se encaixando melhor com as definições acadêmicas de sua preferência.

Refúgio: Alguns Brujah Verdadeiros mantêm múltiplos refúgios em todo o mundo, e usam conforme viajam buscando qualquer tipo de conhecimento que mais os fascinar. Outros ficam mais perto de uma determinada cidade, geralmente com uma universidade secular ou outro centro de aprendizagem nas proximidades. Em ambos os casos, seus refúgios tendem a ser limpos, bem conservados, e austeros.

Antecedentes: Não é inteiramente correto dizer que o Brujah Verdadeiro só abraça acadêmicos e estudiosos, mas é bastante raro fazerem o contrário. Sábios as vezes Abraçam por curiosidade ou mesmo despeito, mas a maior parte, escolhem pessoas cuja capacidade de aprendizagem e de conhecimento acumulado iria beneficiar seus senhores.

Criação de Personagem: Atributos Mentais e Conhecimentos geralmente são primários. Senhores Brujah Verdadeiros instruem suas crianças nos fundamentos do Ocultismo e alguma forma de combate (apenas não é prático ser incapaz de lutar). Natureza e Comportamento são muitas vezes semelhantes, se não idênticas, e nunca nada é forçado ou apaixonado.

Antecedentes comuns incluem Recursos, Contatos e Rebanho.

Disciplinas do Clã: Potência, Presença, Temporis

Fraqueza: Brujah Verdadeiros perdem muito de sua capacidade emocional quando são abraçados, e sua capacidade de simpatia continua a deteriorar-se à medida que envelhecem. Todos os testes de Consciência e Convicão são feitos com +2 de dificuldade (máximo de 10), e novos níveis em Consciência, Humanidade Convicção, e Trilhas da Sabedoria custam o dobro do valor normal de experiência.

Organização: Embora sua raridade impeça reuniões frequentes, a linhagem se une duas vezes por século, para discutir assuntos que afetam a todos. Os membros mais antigos da linhagem determinam o local e hora específica da reunião. Fora destas reuniões maiores, muitos Brujah Verdadeiros ficam em contato através de cartas, sejam manuscritas ou digitais.

Estereótipos

Camarilla: *Depois de um certo ponto, um sistema se torna auto-sustentável, mesmo que já não tenha qualquer semelhança com o seu propósito original, que é muito grande para desmontar.*

Sabá: *Eu suspeito fortemente que o futuro de todos os Membros possa ser encontrado nesta Seita. E também espero que esteja errado.*

Brujah: *Um equivocado, ladrão zangado ainda é um ladrão.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Sim, eles parecem todos espertos e merda. Meu pai me contou histórias. Não confie neles, só jogue com eles.*

Sabá: *Passei uma noite muito agradável conversando com um deles há alguns anos. Lamento que o temperamento não os induza a se juntar a nós. Pelo menos são educados.*

Seguidores de Set: *Nossos novos amigos. Nós ainda estamos, eu admito, procurando a melhor forma de tentá-los. Eles parecem não querer nada.*

Citação: *Eu o poupei noite passada porque não finalizamos a conversa. Eu poderia poupá-lo hoje à noite, se achar que amanhã você ainda possa interessar.*

Ahrimanes

O estranho conto das Ahrimanes começa com uma Gangrel Sabá *Antitribu* chamada Muricia. Apanhada entre duas facções Gangrel do Sabá, ela viu como seus companheiros de matilha foram puxados para dentro do conflito e, finalmente, mortos. Ela renunciou ao Sabá e ao Clã Gangrel inteiramente, agora chamando-se de "Ahrimane", e apelou para magia xamanista para se alterar. Como exatamente isso foi feito ainda é um mistério. Uma teoria é que Muricia era uma anomalia antes mesmo de tentar seu trabalho mágico, e teve acesso a poderes que outros vampiros não. Outra teoria (possivelmente mais plausível) é que Muricia tinha a ajuda de feiticeiros mortais que estavam esperando como seria o efeito e espalharia para todos os Membros do mundo, esterilizando-os e prevenindo quaisquer novos vampiros de estarem sendo criados.

Independentemente da origem, Muricia descobriu que não era capaz de criar novas crianças da noite ou laços de sangue. Ela, no entanto, retinha a capacidade de transformar os outros Membros (em Gangrel diferentes) em tudo o que ela tinha se tornado. Ela manteve as características animalescas que possuía adquiridas durante sua não-vida anterior, no entanto, pode ter sido seus olhos de gato que emprestaram a sua linhagem uma alcunha.

Muricia ampliou a oferta de "tornar-se Ahrimane" a qualquer Gangrel mulher que desejasse. Ela deixou bem claro que não estava interessada em realizar o processo em vampiros do sexo masculino, embora as razões específicas para isso permaneçam obscuras. Poucos Gangrel se juntaram a ela, tendo se refugiado sul dos Estados Unidos e evitado contato com outro Sabá.

As Ahrimanes nunca foram numerosas, e embora elas permaneceram nominalmente aliadas ao Sabá, Muricia deixou bem claro que elas deveriam ser deixadas sozinhas. Este isolamento pode ter as condenado, no entanto. No final de 1990, todo o contato com os gatos cessou. Os investigadores encontraram, algum tempo depois, seus refúgios que estavam vazios, e ninguém ouviu falar delas desde então. Mais o Sabá acredita que as Ahrimanes foram destruídas, mas admitem que é possível que Muricia possa ter levado a sua linha numa

peregrinação espiritual em algum lugar fora do alcance dos Membros.

Apelido: Gatas

Seita: As Ahrimanes formavam uma seita independente, ou mais precisamente, um grupo de indivíduos independentes. Se identificaram mais com o Sabá do que a Camarilla, mesmo porque não queriam responder a qualquer ancião (talvez esperem Muricia).

Aparência: Todas as Ahrimanes eram do sexo feminino, e a maioria era ou de ascendência Afrodescendente ou Americanos Nativos (Muricia, aparentemente, não foi parcial para vampiros caucasianos). A maioria das Ahrimanes nunca ia a parte alguma sem armas, e vestidas para lutar. Muitas Ahrimanes mantinham características de animais que sobraram de seu tempo como Gangrel.

Refúgio: Muricia era uma vampira que detinha alguns recursos, ela comprou casas na periferia de várias cidades do Sul da América (na Louisiana, Mississippi e Georgia especialmente). Novas Ahrimanes poderiam fazer seus próprios arranjos ou ficar em uma dessas casas.

Antecedentes: Todas as Ahrimanes foram Gangrel antes de sua transformação mágica. Como tal, seus Antecedentes são variados, tanto como suas as Bestas. O tipo de Gangrel que se tornou um Ahrimane era do sexo feminino, geralmente não-brancas, e frustradas com a situação na sua Seita ou cidade.

Criação de Personagem: Todas as Ahrimanes devem ter pelo menos três pontos em Mentor, para representar a orientação de Muricia. Habilidades de combate e Atributos Físicos são comuns, mas isso foi o máximo de herança das Ahrimanes Gangrel como qualquer outra coisa. Da mesma forma, um ponto ou dois de Metamorfose ou Fortitude seria comum, já que as Ahrimanes começaram a não-vida como Gangrel.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Presença, Spiritus

Fraqueza: O sangue das Ahrimanes era inerte. Elas não são capazes de criar crias ou laços de sangue, e uma pessoa que consumir o sangue Ahrimane não se torna carniçal.

Organização: Como todas as Ahrimanes efetivamente tinham o mesmo "senhor," estavam todas em dívida com Muricia. Ela não tentou controlar ou dominar suas criações, mas manteve o controle sobre elas e as ajudava a desenvolver seus poderes de Spiritus. A linhagem foi bastante coesa, como a "família" de vampiros que são, e ameaçar uma Ahrimane geralmente significava lutar com várias.

Estereótipos

Camarilla: *Eu sufocaria sob seu domínio.*

Sabá: *Deixe-os pensar que correm de nós. Eles nos temem, e não estão errados ao fazê-lo.*

Gangrel: *Os únicos vampiros que entendem a verdadeira liberdade.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Pergunto-me, às vezes, se eu estava errado em rejeitar a oferta. Será que eu vejo as coisas que afirma ter visto? Será que os outros pensam que eu era tão louco quanto pensei nela?*

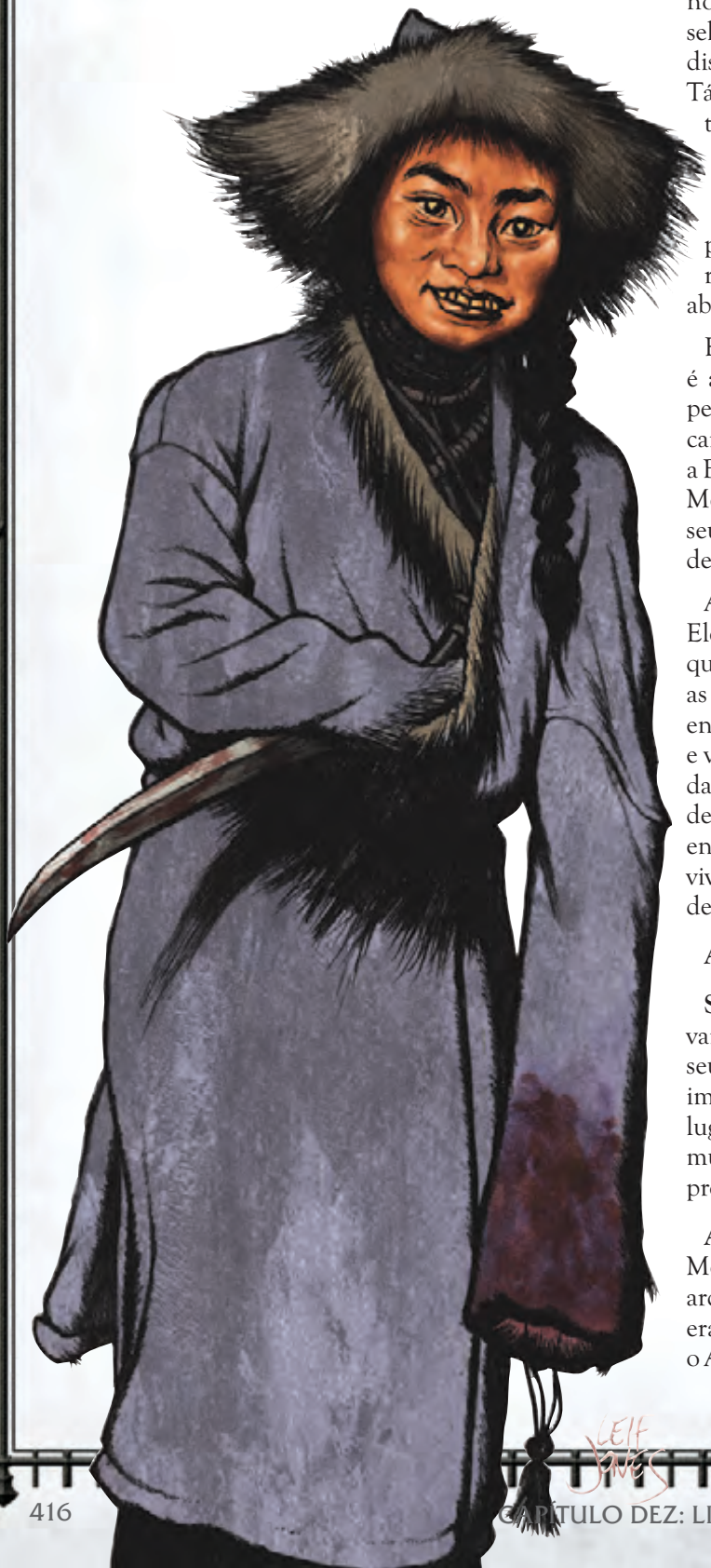
Sabá: *Você sabe que não pode treinar um gato de merda.*

Assamitas: *Mudar o sangue é possível. Eu não gosto da mudança que elas fizeram, mas ainda assim, a sua ambição é admirável.*

Citação: *Somos uma evolução de sua doença, um despertar do pesadelo de Caim. Venha, irmã. Desperte.*

Anda

A Anda foi uma ramificação Gangrel, criada por um Matusalém chamado Dobrul o Bravo. Dobrul, um andarilho com grande respeito pelas hordas Mongóis, abraçou vários de seus guerreiros. Esses vampiros se tornaram guerreiros espirituais do estepe, seguindo as tribos nômades Mongóis e protegendo-as contra ameaças externas.



A Anda tinha ritos complexos que regem o Abraço de um novo Membro. Uma vez que um candidato era selecionado, todos os Anda da área reuniam-se para uma discussão sobre as qualidades do candidato. O prospectivo Tártaro tinha que ser um guerreiro impressionante, mas temperado o suficiente na natureza para entender que apenas protegendo sua tribo de ameaças sobrenaturais exteriores ele poderia manter a saúde suficiente para se alimentar. Uma vez que a decisão tinha sido tomada, o pai prospectivo lavaria o candidato em um rio, um banho ritual funerário na tradição mongol. Ele, então, drena e abraça o novo vampiro.

Esse tipo de ritual e observância governava muito do que é a existência Anda. Longas e solitárias noites vagando pelo estepe, seja com os Mongóis ou sozinhos (e fizeram o caminho sozinhos, às vezes mesmo até Europa Ocidental), a Besta Anda foi a única companhia. Não admira que estes Membros viam a si mesmos como guerreiros espirituais, seu etos brutal o único baluarte contra a loucura e depredação.

A Anda fez guerra contra uma variedade de inimigos. Eles iriam se juntar as tribos nômades contra seus inimigos que escolheram (tanto quanto poderiam, desde que todas as batalhas fossem travadas durante a noite). Eles também entraram em confronto com nativos chineses metamorfos e vampiros, e foi este último grupo que provou ser a ruína da Anda no século 14. O apogeu da linhagem foi o reinado de Kublai Khan, e durante este tempo eles poderiam ser encontrados celebrando abertamente sua natureza morta-viva na China. Quando Kublai morreu, a Anda entrou em declínio, e nenhum é conhecido nas noites modernas.

Apelido: Tártaros

Seita: O Vagante Anda pode se juntar a uma corte de vampiros em particular, pelo menos por um tempo, mas seu impulso irresistível de se manter em movimento impediu de tornarem-se fixos permanentes em qualquer lugar na Europa. Em suas próprias terras, eles assistiam muitas tribos Mongóis chamadas *yasun*, parasitamente protegendo e se alimentando dos mortais.

Aparência: A Anda Abraçava exclusivamente as tribos Mongóis, então eles eram baixos, atarracados, pernas arqueadas de uma vida de equitação. A pele de um Anda era desbotada para um estranho marrom-amarelado após o Abraço.

Refúgio: A Anda morava na estepe, longe o suficiente da sua *yasun* para evitar a descoberta, mas perto o suficiente para alcançá-los quando a noite caia. O verdadeiramente monstruoso ou depravado entre eles não protegia nenhuma tribo, mas levava uma não-vida solitária, alimentando-se como a oportunidade permitia. Essas pobres almas tipicamente caíram em torpor de fome, e se algum Anda ainda existe, é provável que um desses horrores esteja dormindo enterrado em algum lugar na China.

Antecedentes: A Anda não Abraça caprichosamente. Eles escolhiam os seus candidatos com cuidado, uma vez que a escolha estava estabelecida, era feita uma declaração sobre quem iria proteger seu povo. Todos os Anda eram cavaleiros qualificados, rastreadores, guerreiros, e, em algum grau, xamãs.

Criação de Personagem: A não-vida na estepe foi dura. Atributos Físicos eram geralmente primários, com Talentos e Habilidades compartilhando prioridade (especialmente marciais — todo Anda teve alguma facilidade com Armas Brancas, Sobrevivência e Briga). Todas as Disciplinas da Anda eram importantes, mas geralmente para o novato Anda, a aprendizagem da Fusão com a Terra era uma questão de sobrevivência.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Fortitude, Metamorfose

Fraqueza: Como o Gangrel de quem descendiam, Anda ganha características animais do frenezi. Ao contrário do Gangrel, porém, o Anda ganha uma característica a cada vez que entra em *outro* frenesi. No entanto, a Anda sofre uma fraqueza adicional — para cada dia após a terceiro que um Anda dormia dentro da mesma área com raio de uma milha, reduz todas as paradas de dados pela metade (para um mínimo de um).

Organização: Na noite de lua nova, todos os Anda dentro de um determinado raio se reuniam para discutir os movimentos da sua *yasun* e que tipos de ameaças podem exigir sua atenção coletiva. O mais velho Anda em tal reunião recebia o nome *khan*, e era esperado que todos os outros se submetessem à sua autoridade.

Estereótipos

Altos Clãs: *Tribos estranhas. Khans estranhos.*

Baixos Clãs: *Alguns realmente o fazem parecer baixo – doente, louco, fraco. Em outros eu seria chamado de irmão feliz.*

A Visão de Quem está de Fora

Altos Clãs: *Selvagens que andam com os Tártaros. Os bastardos se conhecem.*

Clãs baixos: *Eles vagam pelo mundo, bebendo apenas sangue, dormindo no chão. Eles estão mais próximos de Caim que eu, então, eu os agradeço por isso.*

Citação: *Eu não sou um monstro. Eu sou um pastor. Eu protejo as ovelhas dos lobos como você, porque desejo comê-las.*

Capadócios

A história do Clã Capadócio é trágica, mas ilustra o ciclo parasitário da existência vampírica. Nada dura para sempre em círculos vampíricos, mas nada nunca realmente morre.

Os Capadócios eram um Clã que focou a morte e os mortos-vivos. Seu fundador, um antigo conhecido simplesmente como "Cappadocius" ("da Capadócia"), não tentou governar seu Clã. Ele pediu apenas que continuassem a busca da verdade e os segredos da vida e da morte. Raízes ancestrais do Clã espalharam rumores de estar em algum lugar na Ásia Menor, mas até o final da Idade Média se espalharam por toda a Europa. Conhecidos como estudiosos, místicos e necromantes, os Capadócios foram tão firmemente enraizados na sociedade Cainita do seu tempo como qualquer um dos Clãs da Camarilla é hoje.

Os Profanadores expandiram sua base de conhecimento Abraçando membros de famílias importantes ou estudiosos promissores. Até o século 13 eles tinham incursões em toda a Europa, nos mosteiros, universidades e nos tribunais da realeza, mas também membros e fantasmas entre as classes trabalhadoras. Todos devem, eventualmente, morrer, os Capadócios percebiam, que cada morte era potencialmente uma lição.

Sua atitude, inclusive, teria escrito desgraça do Clã. Eles aceitaram uma família mercadora veneziana chamada Giovanni (família de propensão para convocar e controlar fantasmas teve tanto a ver com o seu Abraço como sua habilidade com finanças). Ao longo dos séculos seguintes, o Giovanni trabalhou seu caminho para a hierarquia do Clã, até que Augusto Giovanni cometeu diablerie sobre Cappadocius. Ao longo dos séculos seguintes, os Giovanni destruíram sistematicamente os capadócios restantes. Nas noites modernas, apenas pequenos remanescentes sobrevivem, como os Precursores do Ódio. A linhagem do restante é desconhecida.

Apelido: Profanadores

Seita: Os Capadócios não sobreviveram tempo suficiente para escolher um lado na divisão Camarilla / Sabá.

Aparência: Os Profanadores foram pálidos e cadavéricos, mesmo para vampiros. Seus cabelos muitas vezes obscurecem um pouco depois do Abraço, dando-lhes ainda mais o ar de uma aparência etérea. Os capadócios se vestem adequadamente para a sua função e papel.

Refúgio: capadócios preferem uma medida solitária ao escolher seus refúgios. Embora tivessem de ficar perto o suficiente dos mortais para se alimentar, muitas vezes

escolhem locais tranquilos para fazer suas casas — mosteiros, criptas, e até mesmo esgotos ou cisternas. Os Capadócios atuam como estudiosos ou consultores desfrutado de uma melhor não-vida padrão, mas, mesmo que muitas vezes escolham lugares que os mortais não tenham interesse em explorar.

Antecedentes: Como regra geral, os Capadócios não estavam preocupados com a etnia ou nacionalidade ao Abraçar, o que significa que não era raro encontrar mouros, judeus, ou mesmo pagãos introduzidos no Clã. Os Profanadores foram mais inclinados a Abraçar as pessoas com um interesse na morte. Isso não significa, necessariamente, *causar* a morte (embora certamente eles abraçaram a sua quota de soldados e caçadores), mas os estudiosos da vida após a morte e religião, coveiros, sacerdotes e todos os eremitas encontraram seu caminho no Clã Capadócio.

Criação de Personagem: Atributos Mentais e Conhecimentos eram muitas vezes primários, e raro era o Capadócio, sem, pelo menos, alguns pontos de Ocultismo. O Clã incluía guerreiros assim como acadêmicos e sacerdotes, e um Capadócio que escolhesse ser um tirano poderia ser uma criatura assustadora, de fato. Para a maior parte, porém, o Clã tendia mais para atividades intelectuais e espirituais, e as opções de Habilidades e Antecedentes refletem isso.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Fortitude, Necromancia

Fraqueza: Como mencionado, Capadócios exibem uma palidez mortal, e isso só piorou para os anciões vampiros. Capadócios jovens foram capazes de se passar por humanos (embora mortais que sabiam o que procurar poderiam apontá-los facilmente), mas anciões Capadócios apresentaram pele murcha e um semblante muito mais atrofiado.

Organização: O Clã Capadócio era, em seu auge, um Clã importante historicamente. Alegou domínio em várias cidades importantes da Europa, e não era incomum Profanadores atuarem como conselheiros espirituais ou místicos para outros Príncipes medievais. Internamente, o Clã tinha pouca hierarquia rígida, mas com o passar dos anos o núcleo do Clã se tornou mais localizado em torno do fundador (que, por sua vez, permitiu que um Giovanni assumisse o controle).

Estereótipos

Altos Clãs: *Temos visto a morte de reis, e é muito parecido com a morte de camponeses. Mas os lugares do descanso final são majestosos, e talvez isso faça a diferença.*

Baixos Clãs: *Quando as torres caírem e os reis são jogados ao chão, que se lembrará de nós? Será o sangue-menor, espero que sejam amáveis em seus elogios.*

A Visão de Quem está de Fora

Altos Clãs: *Cainitas nobres e sábios, embora talvez um pouco curiosos. Nem toda porta precisa ser aberta.*

Clãs baixos: *Impostores. Você quer saber o que a morte pode realmente fazer? Venha para o meu domínio e escute os chocalhos da morte.*

Citação: *Todos devem navegar com Caronte, pouco a pouco. Nós apenas desejamos saber o que perguntar a ele antes de pisar em seu barco.*

Crianças de Osíris

A Mitologia Egípcia está repleta de contos de rivalidade entre Set e seu irmão, Osíris. Vampiros experientes estão cientes de que os Seguidores de Set reividicam origem de um Antediluviano que levou o seu nome a partir desse Egípcio deus-serpente (embora os Setitas certamente parecem pensar em Set realmente como deus). Se for esse o caso, que tal maravilha Cainita foi Osíris? Um conjurador mortal que foi Abraçado? Cria de Set? Ou talvez um outro Antediluviano, perdido no tempo e destruído milhares de anos atrás?

Seja qual for a verdade sobre Set, existiu uma vez um vampiro poderoso chamado Osíris. Ele foi um filósofo e um estudioso em um tribunal Egípcio (cuja dinastia é desconhecida), Abraçado por um vampiro desconhecido que acreditava que seu conhecimento da lei faria dele um aliado útil na batalha para induzir o Egito sob a influência de vampiros. Osíris, no entanto, ficou horrorizado com sua nova condição. Em vez de encontrar o sol, porém, ele tornou-se determinado a enfrentar e expulsar os seus demônios pessoais, e especialmente a sua própria Besta. Seus estudos sobre a sublimação dos impulsos vampíricos podem ter ajudado a formar a base para a busca da Golconda. No mínimo, ele a expandiu.

As Crianças de Osíris poderiam ter se tornado um Clã e continuado nas noites de hoje, mas Set matou Osíris. Tão mortal é a lenda, Set desmembrou seu "irmão" e seu corpo foi espalhado por toda a terra do Egito. Sua irmã, Isis (talvez outro vampiro, mas ninguém ainda parece saber ao certo sobre sua existência) encontrou os pedaços e o remontou, e incrivelmente, Osíris foi ressuscitado. A morte, entretanto, tinha tomado seu preço. Seu sangue ficou inerte, e ele não conseguia mais criar crias. Isso, no entanto, não o impediu de espalhar a sua trilha.

Apelido: Uma vez que até os vampiros sabem muito pouco sobre os Filhos de Osíris e assumem que todos eles estejam mortos, eles não têm um apelido comum.

Seita: A rigor, as Crianças de Osíris são uma Seita, em vez de uma linhagem. Eles não se juntam (e, em virtude de suas próprias leis, não podem) ao Sabá ou a Camarilla.

Aparência: Uma vez que as crianças podem vir a partir de qualquer Clã ou linhagem, sua aparência pode variar muito. Todos eles raspam suas cabeças, todas as noites, ao acordar, e quando em seus templos usam vestes brancas enfeitadas com símbolos místicos e hieróglifos. Quando deixam os templos a negócios, vestem-se de forma simples e ficam imperceptíveis.

Refúgio: As poucas remanescentes Crianças de Osíris no mundo habitam um dos vários templos. Estes templos são bem escondidos e mantidos em segredo de outros

Membros, significa que tendem a se estabelecer em áreas que não se orgulham muito da população de vampiros.

Antecedentes: Crianças de Osíris renunciam seus Clãs porque odeiam a sua condição, mas não querem cometer suicídio. A busca pela Golconda leva alguns Membros para os Filhos, enquanto outros encontram a Seita após se chocarem com os Seguidores de Set.

Criação de Personagem: Crianças de Osíris podem ser de qualquer Clã (exceto Seguidores de Set, enquanto os Filhos podem estar dispostos a aceitar um Setita verdadeiramente arrependido, a situação nunca surgiu). O personagem pode ter qualquer combinação de Atributos e Habilidades, e manter qualquer conhecimento das Disciplinas que tinham antes de entrar. Natureza e Comportamento tendem a ser os mesmos — as Crianças de Osíris são simples e honestas.

Disciplinas do Clã: Como o apropriado para o Clã original do personagem. Crianças Osíris também podem aprender Bardo como uma Disciplina do Clã.

Fraqueza: Conforme apropriado para o Clã original do personagem.

Organização: Cada templo está sob a supervisão de uma Criança de Osíris anciã (o chamado Rei Imortal), e a Seita inteira responde a um vampiro misterioso chamado de Grande Rei Eterno, rumores dizem ser uma cria direta de Osiris de antes de perder a habilidade de abraçar. A Seita se concentra em manter a sua humanidade, que é, naturalmente, uma preocupação bastante difícil, mas também de frustrar as maquinações dos Seguidores de Set sem que as Serpentes saibam que eles ainda existem.

Estereótipos

Camarilla: *A melhor opção para a maioria dos membros, e ainda sim quase não é bom o suficiente.*

Sabá: *Se são menos ruins que as Serpentes, é só porque a Espada de Caim, ocasionalmente, as mata.*

Seguidores de Set: *Osiris voltou da morte para se vingar de Set. E vamos.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Minha pesquisa indica que Osíris e Set podem realmente ter existido uma vez como Cainitas. Estranho, então, que os "descendentes" de Set estão firmes e saudáveis com a venda de drogas nas esquinas, enquanto Osíris parece ter desaparecido totalmente.*

Sabá: *Não, cara. Luis amoleceu. Nós batemos nessa gangue de Setitas no mês passado, se separaram, e então estão falando "Não vou matar mais" ou alguma besteira. O Bispo provavelmente os incendiou. Esqueça.*

Seguidores de Set: *É bom vencer, mesmo que o perdedor não tenha sido uma preocupação real em mil anos.*

Citação: *Eu poderia encontrar o sol, mas temo que o meu coração não iria equilibrar a pena de Ma'at. Até que eu tenha certeza, irei permanecer.*

Lamia

O Lamia foi uma linhagem de Cainitas dedicados à defesa do Clã Capadócio. A fundadora da linhagem, Lamia, afirmou ser filha de Lilith, a primeira mulher de Adão. Segundo a lenda, um Capadócio ancião chamado Lázaro a encontrou desempenhando os ritos sagrados de Lilith, a Mãe das Trevas. Impressionado com sua habilidade e, talvez, tomado por sua beleza violenta, ele a abraçou. Enquanto ela morria e a Mudança a tomava, Lilith deu-lhe uma visão, uma compreensão profunda de seu futuro e dos Capadócios. Quando se recuperou, ela sussurrou algo para Lázaro, e o ancião Capadócio fugiu de terror.

Lamia fez encontrar seu caminho de volta para o Clã, então, sua linhagem tornou-se guardiã dos Capadócios. Eles nunca foram muito numerosos, mas Profanadores importantes muitas vezes tinham pelo menos um pé Górgona ao seu lado. O Lamia aprendeu a se alimentar com moderação, já que sua mordida transmitia doença, e desenvolveu sua própria trilha de Necromancia com base nos quatro humores. Ao longo dos séculos, tornaram-se um importante recurso para os Capadócios. E, no entanto, por trás de sua lealdade talvez tenha sido a uma maior dedicação à Mãe Negra e as visões da sua fundadora.

A Revelação da Mãe Sombria parece ter levado a linha para a tragédia, no entanto. Lamia morreu defendendo os Capadócios quando Giovanni incluindo o Clã. Augustus Giovanni assassinou Lamia e depois veio a diablerie de Cappadocius, o último membro conhecido da linhagem foi destruído em 1718, como parte de uma caçada de sangue Camarilla.

Apelido: Górgonas

Seita: A Lamia estavam em algum lugar entre os Altos e Baixos Clãs. Eles não eram um Clã, mas foram considerados parte do Clã Capadócio no entendimento da maioria dos Cainitas. Outros Cainitas, no entanto, os trataram respeitosamente como funcionários ou soldados, respeito tanto às suas competências como aos seus patronos.

Aparência: O Lamia não compartilha a palidez dos Capadócios. Muitos deles eram de origem mediterrânea ou semita, embora como os Capadócios viajaram por toda a Europa com guarda-costas Górgonas, outras nacionalidades foram adicionadas na linhagem. A linhagem foi predominantemente feminina, mas não era incomum para a Lamia se vestir como homens (geralmente armados e blindados).

Refúgio: O Lamia compartilha o refúgio com seus patronos Capadócios. Quando fazem seu próprio, muitas vezes escolhem criptas e sarcófagos, preferin-

do ficar sozinhos entre os mortos (se alimentar de mortos recentes também minimizou a chance de começar um surto de peste).

Antecedentes: Desde o Abraço de Lamia são quase exclusivamente mulheres, raramente tiveram a chance de abraçar guerreiros treinados. Em vez disso, as Górgonas, muitas vezes escolhem mulheres que tiveram alguma experiência com a morte. Mulheres que tentaram suicídio ou que cometeram um assassinato recente, eram escolhas comuns. Da mesma forma, as mulheres com um interesse acentuado em magia negra ou atividades acadêmicas, em geral, eram candidatas ao Abraço Lamia. A formação em combate poderia vir após o dom da imortalidade.

Criação de Personagem: Todos Lamia obtiveram algum treinamento de combate, geralmente a partir de seus senhores. Atributos Físicos ou Mentais podem ser primários, como Perícias. Lamia também tendem a ter alguma familiaridade com o Ocultismo, tanto dos ritos ensinados a elas por sua própria linhagem e também simplesmente pela proximidade com os capadócios.

Disciplinas: Fortitude, Necromancia Potência,

Fraqueza: A Lamia transmite a "Semente de Lilith", uma doença debilitante disseminada pela sua mordida. Qualquer um que servir de alimento para um Lamia é obrigado a fazer um teste de Vigor (dificuldade 6 para mulheres, 8 para os homens). Se o teste falhar, a vítima contraiu uma Praga Negra como varíola, que é fatal dentro de alguns dias. Qualquer vampiro que tenha consumido o sangue Lamia torna-se um portador da doença até que toda a vitae Lamia tenha sido purgada do seu corpo.

Organização: A relação senhor-criança Lamia era muito forte, como a maioria Lamia tinha de permanecer com os seus senhores durante pelo menos um ano para atingir a habilidade de combate necessária para ser usual. Lamia manteve a liderança da linhagem até sua destruição, mas o fim mais importante e primordial dessa filha era servir os Capadócios.

Estereótipos

Altos Clãs: *Companheiros nossos mestres não podem ser confiáveis. Me curvo, mas com uma mão em sua lâmina.*

Baixos Clãs: *Seus humores são mais puros. Às vezes, puro demais.*

A Visão de Quem está de Fora

Altos Clãs: *Os Profanadores têm a sua própria classe de guarda-costas. Hmm. É triste que eles precisem.*

Clãs baixos: *Alguma coisa está terrivelmente errada com essas portadoras de praga.*

Citação: *Aproxime-se do Príncipe quando eu convidá-lo, ou perde suas mãos.*

Lhiannan

O Lhiannan ostenta uma estranha história de criação. Alegam que seu fundador — um vampiro simplesmente conhecido como Crone — tornou-se ligado a um espírito das florestas. Este espírito era um ser, desesperado com inveja e que poderia, aparentemente, ver que as pessoas destruíam as florestas e queimavam as árvores que o compunha. Juntado a um predador imortal, então, aparentemente o espírito tentaria evitar este destino. Seja qual for a verdade, Lhiannan tinha uma conexão com o mundo natural que nenhum outro vampiro, nem mesmo o Gangrel, pode igualar.

Sempre que um Lhiannan é Abraçado, um fragmento do espírito original se quebra e apodera o novo Cainita. Este espírito fragmento-Lhiannan o permiti usar sua Disciplina Ogham, que, por sua vez, permiti que o estilo de não-vida que o Lhiannan aprecia. Ele também fez o Lhiannan territorial acima de tudo, e os druidas eram bastante limitados em sua mobilidade. O Lhiannan, bem como o Tremere Telyavelic (ver p. 438) encontraram uma causa comum com os povos pagãos da Europa. Isso, infelizmente os coloca em conflito com Cainitas e mortais que seguem a fé cristã.

A linhagem nunca foi numerosa (especialmente porque a criação de um novo Lhiannan significava que o pai fica mais fraco), mas as fogueiras da Inquisição e da propagação da religião cristã teve um efeito severo sobre os Druidas. Até o final do século 14, todos tinham sido destruídos. Nos tempos modernos, porém, rumores do comércio Gangrel, dizem que há vampiros poderosos nas florestas europeias decoradas com símbolos estranhos, sangrentos, por isso, talvez alguns deles sobreviveram — ou, talvez, o espírito da floresta que inicialmente criou a linhagem ressurgiu.

Apelido: Druidas

Seita: O Lhiannan não sobreviveu para ver o advento do Sabá ou da Camarilla. Na nomenclatura histórica, eram decididamente do lado da divisão social dos Baixos Clãs, e a maioria dos Cainitas, provavelmente, não teria conhecido os Gangrel. Lhiannan raramente juntaram círculos sociais, limitado como eles estavam em mobilidade.

Aparência: Os Druidas se assemelhavam aos povos nativos das regiões da Europa que eles chamavam de casa — as Ilhas Britânicas, para a maior parte.

Refúgio: O Lhiannan fez seus refúgios nas florestas da Europa, com a construção de habitações simples ou encontrando abrigos naturais. Às vezes, encontravam um refúgio artificial e matava ou escravizava os habitantes, ou muito raramente supria uma existência na periferia da civilização humana, tendo o papel de um xamã ou mulher sábia.

Antecedentes: Uma vez que se realizava o Abraço significava enfraquecimento, os Druidas só criavam crias de solidão absoluta, ou quando eles encontravam alguém que realmente impressionava. Um espírito pagão com alto-falantes de verdadeira devoção ao seu ofício, ou um lenhador com respeito impecável para as florestas pode ser o suficiente para chamar a atenção de um Lhiannan. O Lhiannan se recusa a Abraçar cristãos, judeus ou muçulmanos.

Criação de Personagem: Todos Lhiannan eram capazes de sobreviver no deserto, e Atributos Físicos, assim como Habilidades e Talentos eram importantes. A Lhiannan atua como um conselho em um acordo mortal e é provável que ter bons Atributos Sociais e Habilidades era apropriado. Rebanho e Lacaios (animais) são Antecedentes comuns.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Ogham, Presença

Fraqueza: O espírito da natureza Lhiannan eram parte, e a marca da sua desumanidade que correu forte dentro deles. Todas as dificuldades para detectar a sua natureza via Auspícios são reduzidos em dois, e até mesmo os seres humanos normais sentem-se vagamente desconfortáveis em sua presença. Além disso, qualquer Lhiannan que deixar o território torna-se agitado — todas as paradas de dados são reduzidas em um dado por semana (para o mínimo de Resistência do personagem) fora. Uma vez que reentrar em seu território, suas paradas de dados voltarão ao normal em algumas horas.

Organização: Uma vez que um Lhiannan Abraça uma cria, ela geralmente mantêm o novo vampiro próximo por alguns anos até que a criança esteja pronta para se defender por si mesma (e a novidade de ter alguém por perto o desgasta). O pai, então, envia a cria para se distânciar e encontrar seu próprio refúgio e território. Os Lhiannan geralmente estão cientes dos membros de sua linhagem cujos territórios sejam adjacentes, mas não havia um sistema de comunicação no local. E isto, é claro, pode ter contribuído para a sua eventual destruição.

Estereótipos

Altos Clãs: *Ninguém que usa essas roupas pesadas, falsas ou que se esquiva de sangue é um líder para mim.*

Baixos Clãs: *Ao aceitar o título de "baixo", eles mostram o que é preciso.*

A Visão de Quem está de Fora

Altos Clãs: *Observe, minha Criança. Esta é a história acontecendo diante de seus olhos.*

Clãs baixos: *Caça o que quiser, mas poupe os loucos, as mulheres que carregam crianças, e qualquer pessoa que vive perto das florestas do leste. E fique longe desses bosques, especialmente quando você usar a cruz.*

Citação: *Quando as árvores estiverem puxando-o para longe, você pode se sentir livre para chamar seu deus. Se ele te salvar, eu lhe darei minha clareira.*

Noiad

Poucos vampiros já contemplaram as luzes do norte. A caminhada para os confins do mundo, em um lugar inóspito para o homem, besta, ou vampiro, com nenhuma maneira confiável para se alimentar, é o suficiente para colocar mesmo o Cainita mais curioso para correr da idéia. E, no entanto, uma linhagem de vampiros conseguiu morar perto o suficiente para ver estas luzes em uma base regular. Essa linha — o Noiad — sentiu que era seu dever sagrado testemunhar as Luzes do Norte e interpretar a vontade dos deuses. Seu fardo mortal, uma tribo nômade chamada Sami, vivia com medo e temor de seus protetores divinos. Os Noiad defenderam os Sami das ameaças externas, tanto naturais como sobrenaturais, e atuaram como xamãs e professores para esses andarilhos. Em troca, a Sami deu seu sangue e manteve os Noiad a salvo durante os longos meses sem escuridão.

É claro, o toque Cainita a tudo corrompe. Os Noiad protegiam os Sami de monstros do desperdício, e seu sangue permitiu aos mortais sobreviverem tempos de fome, mas os Andarilhos também se recusavam a permitir que seus rebanhos mortais mudassem ou a se aperfeiçoar. Intrusos foram desviados ou mortos, independentemente de suas intenções. Quando se tornou claro que a marcha do cristianismo (e os Lasombra trabalhando dentro da Igreja) não podia ser parada, os Noiad empurraram o Sami mais ao norte, longe dos rebanhos que os sustentam e longe do alvorecer de uma nova era. Se o Noiad viram algo na aurora boreal que os estimulasse a esta decisão, ou se era simplesmente medo da mudança, não era importante afinal. Os Noiad levaram os Sami quase à destruição.

Apelido: Andarilhos

Seita: A Noiad nunca pertenceu a uma Seita, e foram em grande parte além da política de vampiro do dia (pelo menos até quando a guerra empurrava-os para o norte a inconveniência-los). Como um desdobramento Gangrel, outros Cainitas teriam os considerado um Baixo Clã, nas raras ocasiões em que outros Cainitas aprenderam o suficiente sobre eles para ter alguma opinião formada.

Aparência: Os Noiad se habituaram abertamente entre os Sami, e abraçavam exclusivamente a população. Mais os Noaid eram de cabelos escuros e fortemente constituídos a partir de um estilo de vida, previamente ao abraço, muito exigente. Seu tom de pele, é um tom mais claro, tendendo a ser mais leve do que os seus companheiros ainda viventes.

Refúgio: Os Sami construíam "refúgios" moveis que poderiam ser arrastados atrás deles enquanto viajavam durante o dia. Se o terreno ou a quantidade tornasse isso impossível, os Sami iriam assistir com admiração como seus protetores celestiais afundavam na terra, só para se juntar a eles na noite seguinte.

Antecedentes: Os Sami selecionados para o Abraço tendem a ser aqueles com talento para a adivinhação, assim como o sonho e a interpretação das estrelas. Os Noiad também observavam crianças descendentes de

famílias que incluíam pelo menos um vampiro, procurando as características que favoreciam. Fisicamente não era a preocupação principal, mas apenas porque os Sami que não eram fisicamente capazes de prosperar em climas ásperos e não viveriam o suficiente para ser considerados para o Abraço de qualquer maneira.

Criação de Personagem: Atributos Físicos não eram necessariamente primários, mas tendiam a ser piores que a média. Todos os Noiad tinham boas classificações em sobrevivência e Empatia com Animais, e pelo menos um ponto ou dois de Esportes, e Armas Brancas. Finalmente, todos os Noiad tiveram pelo menos um ponto no Antecedente Rebanho.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Auspícios, Metamorfose

Fraqueza: Os Noiad foram tão intrinsecamente ligados aos Sami e ao seu papel como protetores divinos da tribo que uma das lendas sobre eles se tornaram realidade. Protetores dos Sami, dizia-se, não poder tragar animais, mas só podiam levar o sustento a partir do sangue do escolhido (isto é, um Sami). O Noiad, na verdade, não podia beber de animais, apesar de serem capazes de beber de qualquer mortal ou Cainita, independentemente da nacionalidade ou etnia.

Organização: Os Noiad geralmente viam um outro, quando vinham para testemunhar as Luzes do Norte (isto também lhes deu a oportunidade de garantir que todos os deuses estavam dizendo as mesmas coisas). Os Noiad também utilizavam animais, carniçais ou aqueles controlados pela Disciplina Animalismo, para manter algum tipo de contato.

Estereótipos

Altos Clãs: *Eles podem fingir saber do espírito seu deus é tudo que eles querem. Eles escreveram o livro, e querem afirmar os feitos do seu deus. Conheço este truque*

Baixos Clãs: *Muitos já foram enganados. Os que não conhecem nos deixa em paz.*

A Visão de Quem está de Fora

Altos Clãs: *Eles sabem mais da verdade do que imaginam. Eu não tenho nenhuma dúvida de que Deus lhes fala nas luzes no fim do mundo. Eu duvido que eles realmente escutem.*

Clãs baixos: *O lobo que se esconde no rebanho deve lembrar-se que não é, em si, uma ovelha.*

Citação: *Nós somos os filhos do sol da meia-noite. Temos uma família. Nós temos o que você nunca pôde. E você quer assolar tudo, não é?*

Variações do Sangue

O restante do capítulo lida com linhagens menores e outras variações dos Clãs. Na maior parte, são desdobramentos dos Clãs principais que diferem apenas de perspectiva ou cultura. Em outros casos, algumas mecânicas de jogo (geralmente fraqueza ou Disciplinas do Clã) que mudam. Essas diferenças sutis podem não ser visíveis para os observadores externos, mas são parte do que torna a sociedade dos Vampiros tão diversa, e tão confusa.

O primeiro grupo são os *antitribu* do Sabá, seguido por outras linhagens nas noites de hoje, assim como alguns que vieram e se foram.

Mudanças Canônicas

Dois Clãs foram fortemente impactados por algumas das mudanças nas edições durante a história de **Vampiro**.

Desenvolvimentos Assamitas

Na continuidade de **Vampiro**, os Assamitas conseguiram quebrar o ritual Tremere que os obrigava a se abster de vitae vampírica. Se o Narrador escolhe exercer essa opção, os Assamitas são revertidos a sua antiga fraqueza, que é um vício de sangue Cainita. Neste caso, um Assamita preferere o gosto da vitae dos Membros, o jogador tem de fazer um teste de Autocontrole ou Instintos (dificuldade igual ao número de pontos de sangue ingeridos +3). Se a jogada falhar, o vício sobe à tona, e ele deve fazer outro teste com Autocontrole ou Instintos na próxima vez que entrar em contato com a vitae vampírica. Se a jogada falhar, o Assamita entra em frenesi, fazendo tudo o que puder para conseguir mais sangue vampírico.

Na mesma continuidade, uma facção dos Assamitas recentemente fez um esforço formal para trazer o Clã sob o auspícios da Camarilla, tanto para a proteção e oportunidade (e para substituir o Clã Gangrel, que acabava de deixar a Seita).

Desenvolvimentos Ravnos

Por opção do narrador, pode escolher por definir a crônica após um evento do agora como a Semana dos Pesadelos. Se este for o caso, os Ravnos são dispersos, tendo perdido o seu Antediluviano e um falso início do Fim dos Tempos, quando algumas das entidades mais poderosas e sobrenaturais no mundo colaboraram, em distensão frágil, para derrubar a ameaça do ancestral deus-do-sangue.

Esta opção não tem efeito mecânico sobre vampiros Ravnos. No cenário no entanto, os Ravnos rapidamente enlouquecem na sequência da destruição de seu progenitor, e passam por um período de canibalismo e frenesi que deixou seus números uma fração insignificante de seu status anterior assim que rasgam-se uns aos outros.

Outros Desenvolvimentos

Há uma série de outros desenvolvimentos dignos de nota, como os Gangrel deixando a Camarilla e os Malkavianos da Camarilla usando Dominação em vez de Demência como uma Disciplina do Clã. Qualquer destes elementos que você decida usar depende de você como Narrador.

Sabá Antitribu

Assamita Antitribu

Quando o Tremere da Camarilla submete o Clã Assamita a maldição, que torna o sangue Vampírico um veneno mortal para o Clã de assassinos, nem todos os membros desse Clã sucumbem. Alguns se separam do corpo principal do Clã, dispostos a enfrentar qualquer castigo que os aguardava, em vez de se submeter a magia do infiel. O resultado foi os Assamitas *antitribu*.

Estes vampiros são Cainitas em um sentido mais direto do Sabá. Eles consideram Haqim como uma abominação, apenas um dos Antediluvianos odiados. Em vez disso, eles reverenciam Caim, e trabalham para tornar-se mais próximos do Terceiro Mortal. Seu método, é claro, é baixar o sua Geração através da diablerie.

Além disso, porém, não se diferenciam muito dos Anjos de Caim a partir do "objetivo final" Assamitas. Tanto

são mestres de caçar e matar e ambos observam rigorosos códigos de honra e zelo feroz onde a sua cruzada em andamento está em causa. Ambos crescem com a pele mais escura à medida que ficaram mais velhos e mais poderosos. E ambas as formas de Assamita acreditam que nas Noites Finais, os verdadeiramente reverentes e devotos devem ser recompensados, enquanto o fraco perecerá em suas presas.

Apelido: Anjos de Caim

Disciplinas: Rapidez, Ofuscação, Quietus

Fraqueza: Assamita *antitribu* têm a fraqueza pós maldição mencionada na barra lateral da página anterior. Na verdade, sua fraqueza nunca mudou, enquanto o resto do Clã, ficou algemado com a maldição de sangue dos Tremere. Sempre que um Assamita *Antitribu* beber sangue de vampiro, o jogador deve testar Autocontrole ou Instintos (dificuldade 3 + o número de pontos de sangue consumidos). Se a jogada falhar, o personagem está viciado.

Uma vez viciado, o personagem vai desfrutar de beber sangue de vampiros sempre que possível. Quando for dada a oportunidade de fazê-lo, o jogador deve testar Autocontrole ou Instintos (dificuldade 6). Se a jogada falhar, o personagem entra em frenesi, e ataca o alvo bebendo tanto sangue quanto puder.

Citação: *O que me dá o direito de ter o seu sangue? Oh, eu não tenho "direito". Tenho o dever.*

Brujah Antitribu

O Brujah *antitribu* são, talvez, os fundadores históricos do Sabá. Foram os jovens membros do Clã Brujah, apesar de tudo, que romperam com seus anciões durante a Revolta Anarquista, e foram esses mesmos Vampiros voláteis que lutaram contra os agentes desses anciões, quando outros vampiros poderiam ter considerado o compromisso.

Brujah *antitribu* são tão instáveis e raivosos como os seus homólogos da Camarilla, mas ao contrário da Ralé, eles não têm que fingir estar no controle. Quando um Brujah *antitribu* quer algo — sangue, dinheiro, propriedades, ou uma nova cria — ele adquire. Esta atitude levou à linhagem a ser uma das mais numerosas no Sabá, e que apóia a Seita com fervor. Eles transformam sua paixão infame e violenta em toda causa que os coloca diante do Sabá. Enquanto eles tradicionalmente não assumem papéis de liderança, quando o fazem empreender suas próprias missões, eles as executam com brutalidade e ostentação impulsiva.

Os Brutos tenha cuidado com outros desconfortáveis. Se isso é por sua maneira de vestir-se, seu apetite mal disfarçado de sangue, ou, simplesmente, por raramente retrair suas presas mesmo em torno de mortais, a linhagem faz o que pode para se destacar. Isso pode significar uma violação da Máscara, é claro, mas os Brujah *antitribu* entendem que são os Condenados — então por que não deveriam levantar um pequeno inferno?

Apelido: Brutos

Disciplinas: Rapidez, Potência, Presença

Fraqueza: A linhagem tem a mesma fraqueza do corpo principal do Clã (p. 51): Todas as dificuldades são aumentadas para resistir ao frenesi em dois, até um máximo de 10. Ao contrário dos Brujah Camarilla, porém, os Brutos não são ou demonstram sensibilidade sobre seu temperamento. Na verdade, eles sentem prazer em sua raiva.

Citação: *Cabeças, mataremos todo mundo aqui. Coroas, só matamos os que ficarem, depois eu arranco as orelhas das bichonas.*

Gangrel Urbano

O Sabá possui duas linhas de Gangrel, Urbanos e Gangrel Rurais. O Gangrel Urbano lembra alguns Membros dos coiotes — eles são criaturas bem adaptadas para a vida selvagem, mas se adaptam a uma existência urbana muito bem. A preponderância de muitas presas nas cidades, juntamente com a mutabilidade inerente do sangue Gangrel, permitiu a linha florescer. Sua associação com o Sabá significa que eles Abracam prolificamente, mas também que sua expectativa de não-vida é curta.

Ao contrário do Gangrel Rural, que pode se dar ao luxo de deixar suas formas animalescas assumir sua aparência e ficar verdadeiramente bestial, o Gangrel Urbano deve adotar uma abordagem mais Nosferatu com a não-vida ou misturar-se com suas presas. Visto de fora, então, estes últimos parecem Vampiros vestidos como humano adequado à sua área e a classe social que imitam. Mas os Gangrel Urbanos são vampiros na maior parte Sabá, e isso significa que eles são predadores. Qualquer disfarce que adotam é estritamente, camuflagem que lhes permitam chegar perto o suficiente para morder.

Apelido: Coiotes

Disciplinas: Rapidez, Ofuscação, Metamorfose

Fraqueza: Gangrel Urbanos sofrem da mesma fraqueza que a linha principal do Clã (p. 53). Sempre que um Gangrel Urbano passa pelo frenesi, ganha uma característica animalesca temporária de algum tipo (que pode substituir uma outra temporária). O impacto mecânico de tal recurso é critério do Narrador. Gangrel Urbanos tendem a desenvolver características que lembram os animais comumente encontrados em ambientes urbanos — ratos, cães, gatos, pombos e até mesmo insetos.

Citação: *O novo centro comunitário está finalmente aberto. Chame o bando.*

Gangrel Rural

O Gangrel Rural lembra o Gangrel independente da Camarilla — eles são selvagens, caçadores maldosos, mais confortáveis nos confins entre as cidades do que nas selvas de concreto. O Sabá tem visto que um afluxo de Gangrel converte para Camarilla, e esses caçadores facilmente se perdem para perseguir e matar.

O Gangrel Rural serve ao Sabá como assassino e olheiro, usando seu comando de animais para reunir informações sobre as idas e vindas de outros Membros. A viagem entre as cidades nunca foi exatamente segura, como Lupinos parecem rondar qualquer pedaço de terra, grande o suficiente para crescer algumas árvores (ou assim anciões Camarilla sempre falam para suas crias), mas com os Caçadores rondando, à procura de novatos rebeldes, Membros itinerantes enfrentam ameaças ainda mais terríveis.

Isso pode soar como propaganda Camarilla, mas o Gangrel Rural faz todo o possível para torná-la realidade. Livre das restrições de ter um olhar humano, essas criaturas apreciam a oportunidade de caçar como os lobos caçam — selvagemente e em bandos. Se eles têm um lamento, é que suas presas normalmente não possam correr rápido o suficiente para fazer a última caçada.

Apelido: Caçadores

Disciplinas: Animalismo, Fortitude, Metamorfose

Fraqueza: Os caçadores têm a mesma fraqueza que sua contraparte não-Sabá (p. 53). A Cada frenesi o Gangrel Rural, ganha uma característica animalesca temporária, que pode substituir uma outra temporária. O impacto mecânico de tal recurso é critério do Narrador.

Citação: *Perdido? Lugar ruim para se perder. Quer correr agora?*

Malkaviano Antitribu

Os Malkavianos são loucos. É sua característica definidora, e enquanto nem todo Lunático é perigoso, todos eles são instáveis e imprevisíveis. E assim são os Malkavianos do Sabá, os vampiros da Camarilla suspeitam que devam ser ainda mais loucos. Eles estão muito certos.

Malkavianos *antitribu* são tão variados em demência, quanto seus irmãos da Camarilla, mas sua loucura carrega consigo uma vantagem, o limite do desespero. Eles não estão satisfeitos com a criação de outros em seu caminho ou forçam os vampiros "sãos" a desafiar suas próprias filosofias. Eles querem — na medida em que se pode dizer que coletivamente nada querem — para o mundo compartilhar sua loucura. Talvez eles sintam que sua loucura está transbordando, forçando o caminho de suas mentes na mente dos outros, através da Disciplina Demência. Seja qual for o caso, o Clã em geral — mesmo fora do Sabá — parece ter ouvido a mensagem.

Dentro do Sabá, os Pirados assumem funções adequadas à sua loucura. Os verdadeiramente cruéis e incontroláveis estão trancados em criptas e são liberados quando o Sabá precisa de choque e pavor. Os Pirados mais funcionais fazem festa, guerra, executam ritae, ou fazem a leitura do futuro da Seita nas entranhas de suas vítimas (muitas vezes enquanto as vítimas os olham com horror). Não importa o seu papel, no entanto, o objetivo subjacente do Malkaviano *antitribu* parece ser o de conceder o dom da loucura a todos ao seu redor.

Apelido: Pirados

Disciplinas: Auspícios, Demência, Ofuscação

Fraqueza: Como todos os Malkavianos (p. 59), os Pirados são completamente insanos. Na criação do personagem, o jogador deve escolher uma Perturbação que o personagem nunca vai superar.

Citação: *Consulte o haruspex mais uma vez. Sempre aprenda a mesma lição. Siga o trato, e termine no mesmo lugar. Nós estamos lá, rapazes. Nós estamos na merda.*

Nosferatu Antitribu

O Nosferatu do Sabá não são muito diferentes dos seus irmãos da Camarilla. Ambos os ramos do Clã tendem para refúgios subterrâneos, e ambos os usam sua considerável habilidade de furtividade e controle de animais e pragas para o tráfego de informações. Assim como o vampiro mais bonito da Camarilla deve ocasionalmente sujar seus pés para ir ver um corretor Nosferatu e obter informação, os Cainitas convocam seus companheiros deformados para os segredos e táticas.

Curiosamente, os Nosferatu *antitribu* são menos brutais do que muitos Membros Sabá. Isso pode ser porque sabem o que é ser um monstro — ele está lá, em seus rostos, desde a primeira noite de morto-vivo. Eles não precisam compensar, e assim os excessos sangrentos são desnecessários. Isso não torna os Bichos humanos, ou ainda eventualmente humanos. Significa apenas que, se um Nosferatu *antitribu* se envolve em massacre ou violência horrível, ele está fazendo isso por uma razão específica, em vez de ser apenas por diversão.

Mas os Bichos podem ter outra razão para evitar a depravação evidente — eles querem ficar quão longe do radar o quanto for possível. Embora os Nosferatu *antitribu* tenham o cuidado de evitar que os negócios do Clã saiam como boatos, fofocas ocasionalmente superficiais que o Clã tem pavor de seu fundador Antediluviano, mais do que os outros Clãs do Sabá.

Apelido: Bichos

Disciplinas: Animalismo, Ofuscação, Potência

Fraqueza: Sabá Nosferatu são tão horríveis como os seus homólogos da Camarilla, e sofrem a mesma fraqueza (p. 61): todos eles têm a pontuação Aparência zero, e eles nunca podem melhorá-la.

Citação: *Há sempre um inseto mais assustador. Olhe: Você é mais assustador do que Dahmer ou Gacy. Eu sou mais assustador do que você. E... bem. Há coisas mais assustadoras que eu. Vamos deixar por isso mesmo.*

Panders

Os Caitiff do Sabá, Panders estão na linha de frente quando a Espada de Caim vai para a guerra. Isso significa, é claro, que a grande maioria das baixas da ação e violência vem de suas fileiras. Mas é tão precária quanto esta posição pode ser no Sabá, e o resto da Seita reconhece isso. O reconhecimento, como o de qualquer Caitiff tentando desesperadamente sobreviver, o Príncipe Camarilla vai dizer, vai ser um longo caminho.

Qualquer vampiro Sabá que não conheça seu Clã, ou qualquer vampiro Abraçado por um Pander estabelecido, é considerado um Vira-latas. Isto significa que quando o Sabá vai à procura de tropas de choque, tende a ser Panders que enchem suas fileiras (posto que Abraçar em massa certamente se qualifica como trabalho perigoso). Os Panders tornaram-se uma parte estabelecida do Sabá na década de 1950, quando o baixo nível vampiro do Sabá chamado Joseph Pander uniu os sem-Clãs do Sabá sob sua bandeira (e nome). Desde então, o termo tem sido aplicado a estes Membros. Eles levam a roupa e os maneirismos de motociclistas, sem-teto, punks e os despossuídos entre a humanidade, o melhor para se alimentar e Abraçar essa escória. Mas é raro o Pander que lamenta a sua sorte em não-vida — estes Cainitas são Sabá, verdadeiros e fiéis.

Apelido: Vira-latas

Disciplinas: Panders não tem Disciplinas, o que significa que o jogador pode escolher qualquer Disciplina na criação do personagem (sujeito à aprovação do Narrador). Além disso, Panders estão sujeitos às mesmas regras utilizadas para elevar as Disciplinas com pontos de experiência usadas para os Caitiff (ver p. 124).

Fraqueza: Panders não tem uma fraqueza específica. Personagens Pander não podem iniciar com Geração inferior a nona, embora possam posteriormente diminuir sua Geração através de diablerie.

Citação: *Me chame de vira-lata, sim? Isso é bom. Puros louco à medida que envelhecem. E Cainitas, bem, nós vivemos "cão come cão".*

Ravnos Antitribu

Logo após a formação do Sabá, um pequeno grupo de Ravnos decidiu que seguir as ordens de seus antepassados e procurar as mesmas "verdades" do Clã não era o que eles queriam de não-vida. Eles queriam a liberdade que o Sabá prometia, e assim que renunciaram a sua herança e se tornaram parte da Espada de Caim. A partir disso, eles se abraçaram como quaisquer vampiros do Sabá faziam, e por isso o Ravnos *antitribu* ainda são uma parte importante do Sabá. Os Malandros se escondem entre os bandos do Sabá nômades, atuando como batedores e vigaristas.

Os Ravnos *antitribu* podem ser ladrões e mentirosos, mas se um dá a sua palavra de honra (acompanhado por cuspir sangue em sua mão), ele vai manter esse voto até a Morte Final. Eles compartilham a propensão de seu Clã para o vício, e para uma não-vida nômade. A liberdade de puxar as estacas e deixar uma área sempre que o problema vier batendo — combinado com a liberdade de se alimentar do que quiserem — faz o Sabá a única forma concebível de não-vida para estes Cainitas.

Apelido: Malandros

Disciplinas: Animalismo, Fortitude Quimerismo,

Fraqueza: Cada Ravnos *antitribu*, assim como seu Clã de origem (p. 63), tem uma propensão para algum tipo de vício — quebrar tabus está conectado nos Malandros assim como é adequado aos Ravnos. Quando é apresentada uma oportunidade de se envolver em algum vício, o Malandro deve ceder a ele, a menos que seja bem sucedido num teste de Autocontrole ou Instintos (dificuldade 6).

Citação: *Liberdade significa não dar a mínima para a magnitude.*

Salubri Antitribu

O Salubri do Sabá não são calmos, Vampiros contemplativos que buscam a Golconda no exílio da perseguição. Não, estes Membros se chamam "Fúrias", e buscam o sangue dos vampiros da Camarilla — especialmente dos Tremere — com uma paixão venenosa. Em noites passadas, como mencionado na propagação Salubri (p. 408), o Clã continha ambos curandeiros e guerreiros. E agora, nas noites de hoje, os guerreiros ressurgiram — e estão por ser calculados como Sabá.

Os Salubri *antitribu* são dedicados à causa de matar os vampiros da Camarilla, mas não necessariamente para outras agendas Sabá. Eles tomam parte na ritae da Seita, e compartilham seu sangue, mas o que realmente os incendeia é a chance de invadir o território da Camarilla e queimar alguns Tremere. Se os rumores antigos de que os guerreiros Salubri sendo cavaleiros honrados são

verdadeiros, então os tempos realmente mudaram. Estes Membros não sabem o que é "combate honrado" de "IED." Eles só querem ver seus inimigos reduzidos a pó.

Apelido: Fúrias

Disciplinas: Auspícios, Fortitude, Valeren

Fraqueza: Ao contrário de seus irmãos não-violentos, Salubri do Sabá devem consumir sangue colhido pela força, de preferência, no calor da batalha. A menos que o vampiro se alimente de sangue de um inimigo caído ou lute contra seu alvo antes da alimentação, a Vitae não oferece nutrição. Além disso, Salubri *antitribu* não podem iniciar sendo de Geração inferior a Décima ou superior a Décima Segunda, pois o sangue ainda tem que se espalhar através de um espectro mais vasto que isso.

Citação: *Eu usaria a sua pele, mas eu não quero sentir o medo e a gasolina.*

Serpentes da Luz

Os Serpentes da Luz são os Seguidores de Set *antitribu*. Eles começaram como um grupo dissidente, uma heresia Setita que rejeitou a adoração ao fundador do Clã como um deus. Esta Seita fez o seu caminho para o Haiti, estudando Vudu e o misticismo, e durante a década de 1970 chegou a influência do Sabá. O próprio Clã tentou trazer as Serpentes da Luz de volta, de acordo com a crença Setita "ortodoxa", mas sem sucesso. Tal como acontece com vários outros grupos dissidentes de Clãs, os Serpentes da Luz encontraram a liberdade muito sedutora da Espada de Caim.

Métodos da linhagem são familiares para quem conhece os Setitas. As Cobras se envolvem em sedução e manipulação sexual, a fim de atingir os seus fins (e, claro, para encontrar o sangue que eles precisam para sobreviver). Eles mexem com drogas, prostituição e outros métodos que podem encontrar para trazer os mortais à escravidão de seus próprios vícios. Na verdade, além da visão religiosa, muito pouco os separa dos Seguidores de Set. Alguns Vampiros, na verdade, se perguntam se a cisma toda não é parte de um esquema muito mais longo e complexo, que só o ancião da linha está totalmente a par.

Apelido: Cobras

Disciplinas: Presença, Ofuscação, Serpentis

Fraqueza: As Serpentes da Luz, apesar do nome, são tão vulneráveis a iluminação brilhante como é o seu Clã de origem (p. 65). Eles sofrem dois níveis adicionais de danos da luz solar, e uma penalidade de um dado em todos os testes quando sujeitos a luz brilhante de qualquer tipo.

Citação: *Vamos dançar, você e eu. Não observe menos que a própria glória. E o inferno, vamos convidá-los a juntar-se a nós. Arregace sua manga.*

Toreador Antitribu

O Toreador do Sabá são tão propensos a expressão criativa e o amor a beleza como sua contraparte da Camarilla, mas desfrutam de uma relação muito maior dentro de sua Seita. Isto porque o Toreador *antitribu* codifica muito da atual estrutura do Sabá, formando seus ritos e expressando a sua filosofia como uma forma de apelar aos vampiros jovens da época. Eles discursam em camadas de sentido, mostrando através de sátira, poesia, e (quando necessário) a explicação simples que o Sabá possuí as chaves para o futuro de todos os Cainitas.

Estes vampiros não perderam o seu lado criativo ao longo dos séculos. Enquanto o Toreador Camarilla expressa-se através de meios bastante convencionais de arte, os pervertidos tendem mais aos extremos, sangue, e apresentações dolorosas. A tortura é uma forma de arte, e arte corporal — seja ela realizada com agulhas de tatuagem ou bisturis — é popular entre os pervertidos. Desde que tais modificações não sejam permanentes (a menos que o Pervertido em questão seja capaz de aprender Vicissitude, que é), a forma dos mortos-vivos é uma tela que se renova constantemente. O Toreador *antitribu* aproveita isso para enviar mensagens codificadas dentro da arte de seus próprios corpos, utilizando um sistema de símbolos que leva realmente uma vida dos vampiros para realmente compreender.

Apelido: Pervertidos

Disciplinas: Auspícios, Rapidez, Presença

Fraqueza: Com o tempo, a propensão para que o Toreador torne-se fascinado pela beleza retorcida em uma necessidade perversa de crueldade. Quando confrontados com uma oportunidade de infligir dor física ou emocional — um cativo que poderia ser torturado, ou um protegido cujas ambições possam ser esmagadas — o jogador do Toreador *antitribu* deve fazer um teste de Autocontrole ou Instinto (dificuldade 6), ou gastar um ponto de Força de Vontade. Se o teste falhar, o personagem deve desfrutar de seus desejos selvagens.

Citação: *Segure a pose. Isso é bom. Você pode parar o sangramento do pescoço, está excessivo, por favor?*

Tremere Antitribu

Séculos atrás, um pequeno grupo de Tremere, temerosos que o Sabá poderia destruir a Camarilla e seu Clã no processo, desertou para a pequena Seita. Eles ofereceram suas habilidades como taumaturgos para a Espada de Caim, em troca de proteção contra seu Clã anterior.

O Sabá, não é capaz de recusar os benefícios da magia do sangue (apesar de quanto o Tzimisce se opôs), então os incluiu.

A reação do Clã Tremere foi rápida, é claro. Os Feiticeiros conjuram uma maldição que marca todos os *antitribu* Tremere com uma marca, uma que só o Tremere "verdadeiro" podia ver. Incapaz de esconder o que eram, os *antitribu* Tremere se hospedaram em capelas, oferecendo apoio e conhecimento aos seus companheiros.

As coisas continuaram nesse estado por séculos. Os Tremere *antitribu* contribuiram muito para o Sabá. Eles trabalharam com os Tzimisce para criar os Irmão de Sangue, e impediram que os Tremere da Camarilla destruíssem a Seita de longe, e, é claro, eles foram tutelados por Cainitas do Sabá em outras magias de sangue. E então, numa noite horrível, todos eles morreram, queimando até a morte em um incêndio misterioso que afligiu cada sujeito Tremere com a marca do traidor. Curiosamente, aqueles poucos Tremere do Sabá que haviam desertado *do* Sabá para a Camarilla não foram destruídos, o que pode lançar alguma luz sobre as origens do massacre.

Apelido: Oradores

Disciplinas: Auspícios, Dominação, Taumaturgia

Fraqueza: Os Tremere *antitribu* eram todos imediatamente reconhecíveis como Feiticeiros traidores da Camarilla. A marca não era uma desfiguração física, mas uma mudança de presença do personagem. Esta não era uma fraqueza que leva uma desvantagem mecânica imediata, mas uma vez identificado, o Tremere *antitribu* poderia esperar por ser caçado e queimado, assim que o Tremere pode, eventualmente, gerenciá-lo. Eles também foram ainda suscetíveis ao poder do sangue, ganhando 1 em todos os testes de Vinculum.

Além disso, os Tremere *antitribu* foram impedidos de assumir papéis de liderança no Sabá.

Citação: *Sempre foi inevitável. É por isso que nos juntamos em primeiro lugar.*

Ventrue Antitribu

O Ventrue fingi nobreza, mas não são nada mais do que a classe dominante do mundo agonizante — comerciantes e agiotas. O Clã Ventrue tem um passado glorioso, uma linhagem de cavaleiros, paladinos, e guerreiros-reis. Os Sangue Azul de hoje à noite saboream negociações nos bastidores, o compromisso do comércio de favor. Em outras palavras, dizer que o Ventrue *antitribu*, não seja melhor que o chorão Tremere.

Os Ventrue *antitribu* podem não ser a espinha dorsal moral do Sabá, mas eles são definitivamente a maioria dos Cainitas idealistas dentro dele (embora haja rumores de que pode haver duas linhagens distintas, tanto que afirmam ser a "verdadeira" Ventrue *antitribu*). Eles carregam com eles as noções de *noblesse oblige* e cavalheirismo. Eles acreditam que os seus homólogos da Camarilla traíram não só a verdadeira natureza da raça vampírica, mas o papel de seu Clã em particular, e sentem que só tomando o manto dos guerreiros de Caim podem expiar. Quando a Gehenna chegar cairá dos céus uma chuva de fogo e sangue, não serão os cruzados que vão se esconder em seus refúgios e rezar para que a desgraça passe por eles. Estes Membros devotos vão estar na vanguarda, com espadas — ou metralhadoras — alta içada e o lema antigo de seu Clã com orgulho em seus lábios: *Regere otimista, regere em Veritatem est* ("Para governar o sangue é preciso governar a verdade").

Apelido: Cruzados

Disciplinas: Dominação, Auspícios, Fortitude ou Presença

Fraqueza: O Ventrue Sabá têm a mesma fraqueza que seus irmãos da Camarilla (ver p 73.). O jogador decide com o Narrador que tipo específico de sangue o cruzado prefere, e esta escolha é permanente. Sangue de outros tipos (até mesmo de animais) simplesmente não oferecem ao vampiro nenhum aumento dos pontos de sangue, não importa o quanto ele consuma.

Citação: *Você não é digno do sangue que está carregando. Hora de dar a uma criança real de Veddartha.*

Outras Linhagens

Assamitas

Feiticeiros Assamitas

Estranhos não visualizam as divisões de casta do Clã Assamita claramente, mas os sarracenos têm uma história de magia do sangue que antecede a do Tremere. Feiticeiros Assamitas começaram na segunda cidade, recrutados ou atraídos para o Clã, com a promessa de imortalidade e em aperfeiçoar a sua magia. Eles foram incumbidos de prestar apoio mágico, e por séculos, eram simplesmente uma casta do Clã Assamita.

E então vieram os Tremere. Os feiticeiros Assamitas se viram enfrentando inimigos como magicamente tenazes eram, os inimigos estavam muito felizes em roubar o seu conhecimento. Os feiticeiros lutaram contra esta nova ameaça da melhor forma possível, mas os Tremere cobraram sua maldição de sangue sobre a linha. Os

feiticeiros tornaram-se obcecados por encontrar uma cura, uma obsessão que continua hoje à noite.

Apelido: Magi (singular, "Magus")

Disciplinas: Feitiçaria Assamita, Ofuscação, Quietus

Fraqueza: A linha como um todo tem praticado a arte por tanto tempo que ela permeia seu sangue, fazendo com que cada indivíduo feiticeiro se destaque como um farol para qualquer pessoa com percepção sobrenatural. Qualquer uso de um poder sobrenatural sobre um feiticeiro para fins de percepção tem -2 de dificuldade. Além disso, as tentativas para penetrar a ocultação sobrenatural de um feiticeiro com um poder de oposição é considerado operar um nível acima do que o normal (para um personagem com Auspícios 2 tentando visualizar um feiticeiro usando Ofuscação possui a eficácia de Auspícios 3).

Citação: *Nós estávamos clamando suave chuva e tempestades terríveis quando o seu povo ainda estava fazendo marcas de carvão bruto nas paredes das cavernas. Não presuma que nos conhece.*

Vizires Assamitas

Vizires Assamitas são e sempre foram uma parte vital do Clã. Conhecimento mágico e investigação continua a ser a competência dos feiticeiros, mas os vizires são necessários para compilar e descobrir informações sobre a filosofia, o governo, as artes e religião. Os vizires agiram como líderes dentro do Clã — não onde questões de guerra estão em causa (este sabiamente deixa para os membros do Clã guerreiro), mas quando se trata de compreender e se relacionar com os mortais, os vizires se fazem melhores consultores.

Infelizmente, enquanto eles podem aprender, compreender e interpretar costumes e maneiras mortais, eles têm uma dificuldade que de fato lhes dizem respeito. Vizires Assamitas são levados a acumular conhecimento com um zelo que beira a obsessão. Eles podem entender por que as pessoas agem da maneira que fazem em grande escala, mas entender os motivos de uma pessoa em particular é muito mais difícil.

Por muitos anos, vizires Assamitas e feiticeiros foram considerados como uma casta (é por isso que os feiticeiros são ainda referidos como "vizires" pelos ignorantes). Nas noites modernas, os vizires surgiram das sombras para realizar a sua investigação acadêmica mais visivelmente. Se isso vai abrir os vizires a um maior perigo dos inimigos ou Assamitas trazem o poder da casta mais continuam observando.

Apelido: Estudiosos ou Artesãos

Disciplinas: Auspícios, Rapidez, Quietus

Fraqueza: Os vizires são loucos. Cada vizir se encontra preso na continuidade de suas atividades escolhidas para a exclusão de preocupações triviais como abrigo ou o alimento de cada noite. Cada vizir tem uma perturbação obsessivo-compulsiva (p. 292) associada com a sua capacidade de maior audiência intelectual ou criativa. Se o foco do personagem é de esforço de deslocamento, assim é o foco da perturbação.

Citação: *Setenta virgens. Setenta vampiros na cidade. sangue virgem — nenhum dos vampiros na cidade consumiu o sangue de suas própria crias? Bem, descubra!*

Seguidores de Set

Daitya

O Daitya é uma linhagem indiana dos Seguidores de Set. Eles reverenciam Shiva, o Destruidor como uma encarnação de Set, e acreditam que lançarão o mundo na maior profundidade de depravação, eles podem ajudar a atingir o seu ponto fraco do verdadeiro mal. Quando isso acontece, Shiva vai abrir seu terceiro olho e olhar sobre o mundo, destruindo-o e preparando o terreno para o próximo ciclo de existência.

Como muitos Vampiros indianos, os Daitya não aceitam o mito de Caim. Eles acreditam que eles são demônios, e que por matar, corromper e escravizar as pessoas, estão fazendo o que é sua natureza e o fazem como demônios. Eles observam um sistema de castas semelhante ao dos mortais, e sentem que ser Abraçado indica uma vida anterior de pecado e blasfêmia. Ao fazer o seu dever nesta encarnação (que pode durar muitas vidas), então o Daitya sente que a reencarnação num maior posto é possível.

Muitos Daitya executam ou estão envolvidos com um culto a Shiva, e recrutam carniçais e crias do culto. A linhagem é erudita e devota, em seu caminho. O Daitya não são, no entanto, humildes — acreditam que os próprios deuses ouvirão suas orações, e que são os veículos que trarão julgamento para o mundo.

Apelido: blasfemadores

Disciplinas: Presença, Ofuscação, Serpentis

Fraqueza: O Daitya tem a mesma fraqueza que os Seguidores de Set (p. 65): Eles sofrem dois níveis adicionais de saúde de danos da luz solar, e uma penalidade de um dado em todos os testes quando sujeitos a luz brilhante de qualquer tipo.

Citação: *Hoje à noite seremos rápidos. Mantenha a sua fome sob controle. Mate o filhote mortal, se quiser, se isso ajudar, mas não se alimente.*

Tlacique

Quando os espanhóis chegaram ao que é hoje o México, levaram Vampiros com eles nos porões de seus navios. Esses mortos-vivos entraram nas noites do Novo Mundo... e descobriram que outros vampiros já haviam afirmado domínio ali. Uma linhagem de vampiros conhecida era a Tlacique.

Alegando a descida de Tezcatlipoca, o deus asteca da noite e da magia negra, os Tlacique poderiam ter forjado alianças com os Membros que chegaram com os espanhóis, aqueles conquistadores não teriam destruido as civilizações em que a Tlacique atacavam e infectado seu povo com a varíola. Como sua sociedade caiu, o Tlacique brevemente se aliaram ao Sabá, mas quando as duas facções tiveram tempo para examinar os outros, encontraram seus sistemas de crenças totalmente incompatíveis. A Espada de Caim matou eventualmente os enfraquecidos Tlacique, e a linhagem como um todo desapareceu de vista. Eles ainda existem, no entanto: um punhado espalhados pela América Central e no sudoeste dos Estados Unidos.

O Tlacique são inquestionavelmente uma linha Setita, embora apenas a sua vulnerabilidade à luz solar os marca como tal. Eles são místicos um dos outros, e o status dentro da linha depende, em parte, do aprendizado da magia. Além de suas Disciplinas, praticam uma forma de Taumaturgia chamada *Nahuallotl* (em termos de jogo, esta Trilha é idêntica a Trilha de Sangue, encontrada na p. 213, apesar de pagar do próprio Clã os custos de aprendizagem).

Apelido: Jaguares

Disciplinas: Ofuscação, Presença, Metamorfose

Fraqueza: A fraqueza do Tlacique é uma das únicas maneiras de traçar a linhagem da linha para os Setitas. Eles, como os Seguidores de Set (p. 65), sofrem dois níveis adicionais de danos da luz solar, e uma penalidade de um dado em todos os testes quando submetidos à luz intensa de qualquer tipo.

Citação: *Um coração para fazer o sol nascer. O sangue dentro do coração vai sustentar o sol através de seu sono noturno. Você está abençoado – você começa a fornecer tanto.*

Guerreiros Setitas

Nem todos os Seguidores de Set são delicados, sedutores de língua bifurcada. Alguns deles preferem trilhar um caminho marcial, tornando-se guerreiros sagrados para seu deus. Os Setitas guerreiros evitam a Disciplina Ofuscação preferindo Potência — não os safando do escuro por essas serpentes. Eles são soldados orgulhosos e brutais para Set, e estão perfeitamente dispostos a ir para a batalha e fazer uma proteção dos seus irmãos mais delicados. Eles agem como executores, assassinos e até mesmo mártires para o resto da linha, apesar que considerá-los como brutos irracionais seja um erro. Um Setita guerreiro é ainda muito Setita, e muito capaz de liderar os outros em todos os tipos de tentações. Eles só usam a força para reforçar seus pontos de vista, quando necessário.

A linha de guerreiros Setitas é interessante na medida em que não é transmitida pelo Abraço. Um mortal Abraçado por um Setita guerreiro torna-se um membro "normal" da linha (isto é, aprende a Disciplina do Clã Ofuscação), a menos que seja treinado como um guerreiro Cria de capa. A linha é, portanto, um exemplo de como a formação e ideologia pode alterar a composição básica do Clã de um vampiro.

Guerreiros Setitas geralmente Abraçam ideólogos apaixonados. A ideologia que eles defendem não é importante. Um fervor cristão fanático pode ser transformado facilmente por Set em zelo de agitador de corja pró-união, dada a quantidade certa de vitae Cainita e algumas revelações religiosas de Set.

Apelido: Víboras de Chifre

Disciplinas: Potência, Presença, Serpentis

Fraqueza: Os guerreiros sofrem a mesma fraqueza que os Seguidores de Set (p. 65): Eles sofrem dois níveis adicionais de danos da luz solar, e uma penalidade de um dado em todos os testes quando submetidos à luz intensa de qualquer tipo.

Citação: *A serpente do Éden teve sua abordagem. A minha é mais honesta – que deve ser agradável para você.*

Gangrel

Marítimos

Os Gangrel Marítimos que escolheram viver em tempo integral no oceano. Gangrel a*quarii* (como às vezes são conhecidos por Cainitas eruditos) nadam abaixo da zona iluminada pelo sol, sua Disciplina Fortitude os mantêm a salvo da pressão que poderiam esmagá-los. Eles sobem à noite para se alimentar, normalmente tubarões e baleias, mas não são exigentes — qualquer coisa com sangue é um jogo justo. Um naufrágio é uma miscelânea para os marítimos, e um desastre suficientemente grande é um dos poucos eventos que possam tirar mais do que uma parte da mesma região.

Marítimos às vezes agem em defesa dos oceanos, esgueirando-se a bordo de navios poluentes e matando todos a bordo. Em algum nível, isso faz sentido — se a presa morre, eles terão que voltar para a terra (ou buscar cada vez mais nas Profundezas).

Tanto a Camarilla como o Sabá, nas raras ocasiões em que os encontram, oferecem filiação aos Marítimos. Os Marítimos recusam. Eles não têm interesses Sectários, e escapam da Jyhad, pode ter sido por isso que o primeiro Marítimo deixou a terra para começar. Ninguém sabe quanto tempo atrás isso ocorreu, mas a maioria dos marítimos são de baixa geração, e alguns deles datam para a Era das Explorações.

Apelido: Nenhum (poucos Cainitas sabem deles e simplesmente os chama de "Marítimos" ou "Gangrel aquático").

Disciplinas: Animalismo, Fortitude, Metamorfose

Fraqueza: Como a maioria dos Gangrel (p. 53), os Marítimos ganham uma característica animalesca a cada frenesi. Esses recursos, no entanto, lembram peixes, vermes aquáticos, cefalópodes, e outras criaturas do mar (é raro o Gangrel desenvolver uma característica dos cetáceos ou como focas). A natureza alienígena desses recursos deve ser levada em consideração pelos Narradores para determinarem o impacto mecânico de tais características.

Citação: *Por que deixei a terra? Porque no mar, os tubarões apenas nadam e até mordem você. Eles não sorriem primeiro.*

Lasombra

Angellis Ater

A *Angellis Ater* é uma linhagem estranha, que atravessa fronteiras entre Baali e Lasombra. Os chamados "anjos negros" acreditam que os vampiros são um instrumento de Satanás, e adoram o pecado e as trevas da alma. O seu sangue Lasombra lhes permite chegar a escuridão, puxe-o para frente e manipule-o, e então os anjos negros tornam-se dependentes e viciados em usar a Disciplina Tenebrosidade ao longo do tempo.

A linhagem existe pelo menos desde a Idade Média, descendeu em parte de uma poderosa linha Baali chamada Azaneal. Este vampiro monstruoso agiu como um líder dentro da linha Baali por um tempo, e torceu a ortodoxia de alguns. Vampiros o suficiente para criar uma espécie de heresia, uma que era muito atraente para o Lasombra. O Clã de poder com base em Sombras tradicionalmente incluídos na Igreja Católica, e com o tempo a *Angellis Ater* fez pelo menos a incursão de alguns destes piedosos (ou aparente-devotos) Lasombra. Quanta influência eram capazes de exercer na Igreja, não é conhecido, mas eles sobreviveram à Inquisição. *Angellis Ater* são raros em noites de hoje, mas eles existem.

Apelido: Anjos negros

Disciplinas: Daimoinon, Dominação e um em Potência, Presença ou Ofuscação

Fraqueza: O Ater Angellis tem a mesma fraqueza do outro Lasombra (p. 57) — eles não lançam reflexos.

Citação: *Chegamos nas sombras, chegamos no inferno. Nós retiramos o que você encontraria lá, e pintamos o mundo com ele.*

Lasombra Antitribu

Lasombra a*ntitribu* são simplesmente membros do Clã Lasombra anteriores ao Sabá ou que recusaram filiação na Seita, ou que não concordam com as filosofias do Sabá. Eles são raros em qualquer caso, porque o Sabá a sua maneira sai para destruí-los, mas alguns persistem. Alguns juntam-se a Camarilla, enquanto outros permanecem independentes. Como regra, eles carregam a atitude maquiavélica que tipifica o Lasombra — esperam ganhar a Jyhad, e eles estão dispostos a fazer o que for necessário para isso. Eles apenas sentem que o seu Clã como um todo fez a escolha errada.

Enquanto alguns vampiros da Camarilla sabem que estes vampiros existem, pelo menos em teoria, os Magistrados tentam ficar fora dos holofotes. O Sabá tem sido conhecido por encenar ataques a cidades da Camarilla, invasões que não podem esperar por uma vitória, apenas para destruir um Lasombra *antitribu*. Alguns Membros amenizam esta tenacidade apesar do Sabá, mas outros apontam que ela tende a ser do Lasombra — bem conhecidos por serem bons estrategistas — que iniciam esses ataques. O que os leva a ter tanto medo que o Lasombra *antitribu* possa revelar?

Apelido: Magistrados (era o apelido do Clã por séculos antes da Revolta Anarquista)

Disciplinas: Dominação, Tenebrosidade, Potência

Fraqueza: Além do problema usual do Clã com reflexos (p. 57), o Lasombra *antitribu* também tem a "fraqueza" de ser caçado implacavelmente pelo Sabá, e alvo de destruição, sempre que sua existência seja tornada pública.

Citação: *Eu assisti aos fogos da Reconquista. Eu vi as trincheiras da Grande Guerra e os incêndios que queimaram Dresden. O chamado da "Espada de Caim" não me toma de pavor.*

Malkavianos

Malkavianos com Dominação

Para a maior parte, os outros Membros não diferenciam entre Malkavianos com Dominação e o corpo principal do

Clã. Vampiros não carregam emblemas detalhando sua acuidade nas várias disciplinas, afinal, é absolutamente impossível para um Malkaviano exercer ambos os poderes. Como com muitas coisas relacionadas com o Clã da Lua, a maioria dos vampiros não sabem nada sobre isso, se os Malkavianos não lhes contou.

Por alguma razão, o Clã sente ser importante para o Camarilla e sabem que alguns deles retêm a habilidade com a Disciplina Dominação. Da mesma forma, o seu apelido — Portadores — é auto-aplicável. A implicação é clara: Estes Malkavianos são imunes à Demência (pelo menos tanto quanto "contrairam" uma forma como o resto do Clã fez), mas eles são capazes de propagar. Rumores voar que esses Malkavianos são capazes de espalhar a Demência — e a loucura que o acompanha — mesmo para Vampiros não Malkavianos.

Querendo ou não, a verdade ainda não foi estabelecida, mas a verdade é que Malkavianos com Dominação tendem a ser mais estáveis do que os outros membros de seu Clã são exteriormente. Isso não quer dizer que não são loucos — eles são. Seus defeitos, porém, tendem mais para a sociopatia fria ou alucinações mais tranquilas que a gritaria e loucura extrema que aflige grande parte do resto do Clã. Da mesma forma, Malkavianos com Dominação não mostram propensão especial para a sabedoria profética, e muitas vezes parecem ter um certo desprezo por aqueles que o fazem.

Apelido: Portadores

Disciplinas: Auspícios, Dominação, Ofuscação (Nota: Se você deseja definir o seu jogo de **Vampiro** antes dos eventos da "Grande Brincadeira", que deu a cada Malkaviano Demência, quase todos os Lunaticos tem essas Disciplinas – apenas o Malkaviano *antitribu* no momento tem acesso a Demência.)

Fraqueza: Como todos os Malkavianos (p. 59), os Portadores estão irremediavelmente insanos. Como regra geral, a insanidade tende a ser "silenciosa" do que a média do excêntrico, mas Malkavianos com Dominação ainda tem pelo menos uma perturbação que não pode ser curada.

Citação: *Se você está esperando que eu venha para fora e começe a bater nas pessoas com peixes, bem, você tem o maluco errado. Eu não estou aqui para lhe divertir.*

Ravnos

Brâmane

Os anciões do Clã Ravnos há muito tempo se dividiram em castas, bem como a sociedade indiana mortal. Em teoria, apenas um membro de uma dada casta vampírica poderia abraçar um membro da casta mortal apropriada.

prática, porém, os anciões do Clã não poderiam manter um controle tão estrito sobre seus membros, mesmo na Índia, e, certamente, não no resto do mundo.

Para a maior parte, estas castas de vampiro (chamada *jati*) foram idênticas às do corpo principal do Clã em termos de capacidade e de sangue. O Ravnos Brâmane, no entanto, tem um dom da visão que os outros *jati* não, e muitas vezes usam para adivinhar o futuro ou a localização de seus inimigos. Eles atuam como assessores e videntes do seu Clã na Índia.

Outro ramo do Clã, o chamado Phuri Dae, seguidos em Roma (Ciganos) ao longo de suas viagens na Europa. Eles são mecanicamente idênticos aos Brâmanes, e servem a mesma função.

Disciplinas: Animalismo, Auspícios, Quimerismo

Fraqueza: O brâmane sofre da mesma fraqueza que o corpo principal do Clã Ravnos (p. 63). Cada um tem uma forma preferida de vício (embora o brâmane tem um amor especial por trapaciar através de leituras psíquicas e sessões). Sempre que o Brâmane têm a oportunidade de interagir com seu vício favorito, o jogador deve testar Autocontrole ou Instinto (dificuldade 6) para resistir à tentação.

Citação: *As nossas tradições não são sem sentido agora, Criança. Em alguma coisa, significam mais agora. Temos muito mais para preservar, e tão poucas vozes de esquerda para realizar.*

Salubri

Wu Zao

Saulot deixou a Europa e viajou para leste, onde se encontrou com criaturas nativas que, embora se alimentassem com sangue, não eram realmente vampiros. Estes "Wan Kuei" o chamaram Zao-lat, e consideraram-no como um malandro, um ladrão, e um bárbaro.

Indesejável que era, Zao-lat conseguiu deixar um legado para trás - no Wu Zao. Estes Membros são os descendentes dos dois vampiros Abraçados por Zao-lat durante seu tempo no Reino Médio (chamado Zao-zei e Zao-xue). Estes dois vampiros ajudaram Zao-lat descobrir os segredos misteriosos do Oriente, invadir os lares de demônios, e aprender suas fraquezas.

Mas os vampiros locais finalmente levaram Zao-lat de suas terras, deixando para trás suas duas crias para continuar seu trabalho. Desde então, os Wu Zao foram intrigados ou (mais precisamente) obcecados por quaisquer áreas de estudos arcanos pique seus interesses. Seus caminhos acadêmicos têm servido bem — quando a notícia da destruição de Saulot os atingiu, alguns poucos foram se esconder e evitaram expurgos em suas próprias terras. A linhagem sobrevive nas noites modernas — raros e tranquilos, mas presentes.

Apelido: Órfãos

Disciplinas: Auspícios, Fortitude, Obeah ou Valeren (escolha do jogador na criação do personagem)

Fraqueza: Os Wu Zao são estudiosos, por natureza, e cada um deles tem um foco especial. Na criação do personagem, o jogador deve escolher uma área de estudos arcanos — o Wan Kuei, a cultura de um grupo específico mortal, um grupo de tomos místicos perdido no tempo, etc. Sempre que surgir a oportunidade de aprender alguma coisa sobre este assunto, a jogador deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) para evitar a busca que o levaria à exclusão de tudo o mais.

Citação: *Quanto? Ha! Para que essa bugiganga velho! Nunca! Espere, espere. Quanto novamente?*

Tremere

Tremere Telyavelic

Nas primeiras noites do Clã Tremere, antes da diablerie de Saulot, um pequeno grupo de Feiticeiros fez o seu caminho para a Lituânia. Registros do Clã afirmam que o objetivo inicial desta jornada foi o de expandir a influência do Clã para essas terras, ou para encontrar aliados. Alguns anciões Tremere, porém, afirmam que esses peregrinos tomaram a jornada para escapar das garras de seu Clã de uma vez por todas.

Seja qual for o motivo original por trás do êxodo, quando os Tremere chegaram, caíram com os povos pagãos da Lituânia e souberam da Telyavel, o protetor dos mortos. A população local viu os vampiros — noturnos, sanguinários, e obviamente mágicos — como encarnações ou avatares de seus deuses da morte, e os Tremere cresceram acreditando neles. Eles abandonaram o nome "Tremere", e simplesmente se tornaram os "Telyavs." Enquanto mantiveram algum contato frequente com capelas fora da Lituânia, a maior parte permaneceu como mecenas e predadores para os moradores.

Esta não foi a última, no entanto. No final do século 13, o senhor da guerra Ventrue Jürgen Portador da Espada destruiu um dos últimos enclaves remanescentes dos Telyavs. A linhagem conseguiu mancar por mais alguns séculos, mas, no século 16, o corpo principal dos Tremere informaram que todos eles haviam sido destruídos.

Apelido: Telyavs, Pastores

Disciplinas: Auspícios, Presença, Taumaturgia

Fraqueza: Os Telyavs ligam seus destinos tão firmemente aos dos seus rebanhos pagãos que tomam alguns dos mesmos medos e inimigos. Eles são fracos contra os símbolos cristãos e fé. As dificuldades para resistir ao frenesi são dois acima do normal quando confrontado por um inimigo usando Fé Verdadeira como defesa. Eles recuam a partir da visualização dos símbolos cruzados ou mesmo outros da fé cristã.

Citação: *Chegamos muito alto. Poder e Sabedoria não são encontrados em fórmulas. Eles são encontrados na terra, madeira e no sangue.*

Tzimisce

Kolduns

Os Kolduns são os mais antigos feiticeiros entre os Membros, ou pelo menos eles dizem ser. Sua magia é muito antiga, para ter certeza. Esta mágica não depende de fórmulas e mortos, rotinas categorizadas. Em vez disso, recebe energia da fonte mais improvável: a terra viva. Destaca a Feitiçaria Koldun a manipulação dos elementos naturais de forma sutil e grandiosa, mas suas trilhas não seguem outras direções. Muitos de seus rituais construídos sobre espiritualidade e vitalidade se pensava perdido para os vampiros. Kolduns, então, são feiticeiros Tzimisce que estão em sintonia com a terra em torno deles em um grau assustador.

Os kolduns não são protetores da terra, embora, pelo menos não da forma que a frase normalmente implica. Eles usam a terra, absorvendo a sua energia e remodelando-lo em armas. Eles protegem a terra, porque é deles e, portanto, exibem o territorialismo mesmo para que o Tzimisce, em geral, são tão amplamente conhecidos.

Por muitos anos, a Feitiçaria Koldúnica foi a província de alguns muito poderosos anciões Tzimisce, quase todos do Clã Antigo (ver abaixo). Em noites recentes, no entanto, o conhecimento da magia filtrado através das fileiras do Clã, e até mesmo novatos podem aprender. Esta é um enorme início das práticas prévias. Resta saber, que efeito a Feitiçaria Koldun terá sobre o mundo em geral.

Apelido: Nenhum

Disciplinas: Os kolduns não são verdadeiramente uma linhagem. Em vez disso, Koldunismo é uma prática dentro do Clã Tzimisce onde o vampiro aprende a Feitiçaria Koldun (e os custos fora-do-Clã). Disciplinas Koldun, portanto, são Auspícios, Animalismo, e tanto Dominação ou Vicissitude (dependendo se o Koldun é um Tzimisce do Antigo Clã ou não).

Fraqueza: Tal como acontece com o resto do Clã (p. 71): O Koldun deve repousar na proximidade de, pelo menos, dois punhados de solo natural. O não cumprimento desta exigência corta pela metade a parada de dados do Koldun a cada 24 horas, até que todas as paradas caia para um dado. Esta penalidade permanece até que eles sejam capazes de descansar por um dia inteiro em sua terra.

Citação: *Eu sou a terra. Você não viola a minha casa... você violou-me. E agora você colhe as consequências.*

Antigo Clã Tzimisce

O Antigo Clã Tzimisce é um pequeno grupo de demônios que antecedem o uso de moldar a carne. Eles consideram Vicissitude como uma doença da alma, e se recusam a aprender ou empregá-la. Na maioria dos outros aspectos, porém, se assemelham ao resto do Clã. Eles compartilham a propensão do Clã para boas maneiras e respeito pelo território, e como a maioria dos membros sobreviventes dessa "linhagem" ainda residem no que é hoje a Roménia, a governam seus territórios através de métodos e costumes do Velho Mundo. Em alguns lugares remotos, eles governam mais ou menos abertamente, tendo dízimo de sangue dos mortais sob sua "proteção" e impedem a entrada de outras ameaças sobrenaturais. Como o mundo fica menor com o uso da tecnologia da informação, no entanto, as noites podem estar chegando ao fim.

O Antigo Clã preferiria nunca ter que lidar com os "impuros" membros do Clã Tzimisce, mas a família é a família e não podem sobreviver as noites modernas sem apoio. Eles fazem tratados e favores comerciais com outros Demônios, às vezes dando apoio para o Sabá como um todo, em troca de ajuda e apoio quando necessário. Uma coisa que se recusam a fazer, porém, é partilhar o sangue com um vampiro Sabá. Nunca se sabe o que pode estar nadando nele.

Apelido: O Antigo Clã

Disciplinas: Animalismo, Auspícios, Dominação

Fraqueza: Tal como acontece com o resto do Clã (p. 71), o Antigo Clã Tzimisce deve dormir em pelo menos dois punhados de terra natal. O não cumprimento desta exigência corta pela metade as paradas de dados do Tzimisce a cada 24 horas, até que todas as paradas sejam reduzidas para um dado. Esta penalidade permanece até que sejam capazes de descansar por um dia inteiro em sua terra.

Citação: *Velhos não morrem. Como Cainitas antigos, eles simplesmente dormem, à espera de sangue suficiente para despertar-los.*

Disciplinas

Estas são as Disciplinas para as linhagens apresentadas neste capítulo.

Feitiçaria Assamita

De um ponto de vista puramente funcional, a magia do sangue que a casta de feiticeiros Assamitas praticam difere um pouco da exercida pelos Tremere. De uma perspectiva filosófica, no entanto, mundos de diferença separam os dois. O Tremere força cada pedaço de conhecimento que incorporam ao quadro, estruturado rígido de alta invocação Hermética. Por outro lado, as práticas da casta feiticeira são resultado de milênios de adaptação e fusão, e são demasiadas díspares para serem consideradas "estruturada", em qualquer sentido real. O corpo moderno de conhecimento que é a Feitiçaria Assamita tira o seu conteúdo a partir de uma ampla gama de tradições mágicas, dos ritos extáticos de Kali e seguidores de Shiva com a precisão sutil de feng shui para as transformações simbólicas elegantes e matemática dos alquimistas e astrônomos islâmicos.

Feitiçaria Assamita é mecanicamente idêntica a Taumaturgia mais comum que aparece nas páginas 212-240. No entanto, embora trabalhem em princípios semelhantes (o uso de vitae vampírica para abastecer esforços de vontade consciente, a fim de efetuar a mudança no mundo físico ou espiritual), os dois não são compatíveis. Um Tremere se esforça para realizar sua magia da mesma forma, todo o tempo, o tempo todo. Um Assamita nunca poderia decretar o mesmo ritual da mesma maneira exatamente duas vezes em um milênio.

Como seria de esperar, os alunos da Feitiçaria Assamita têm grande dificuldade em aprender as práticas de tradições mágicas do sangue. Todos os custos em pontos de experiência para aprender outras mágias de sangue, trilhas e rituais são aumentadas pela metade (arredondado para cima) para os feiticeiros Assamitas. Além disso, mesmo quando o feiticeiro incorpora essas lições em seu repertório, são ainda desconhecidas para ele. Todas as invocações de uma trilha "estranha" exige um ponto de sangue extra e todos os rituais demoram o triplo do normal e exigem um sucesso extra para qualquer resultado desejado.

Despertar do Aço

Embora maestria em combate dificilmente é o principal objetivo da casta feiticeira, eles têm uma longa tradição de estar prontos para se defender e, se necessário, ajudar a casta guerreira no campo de batalha. Despertar do Aço é um legado dessa preparação, uma trilha que alguns dizem ter começado com os alquimistas que estudaram nas forjas de Toledo e Damasco. Este conjunto de técnicas se concentra sobre o simbolismo da espada como a extensão final do corpo de um guerreiro treinado, baseada nos mitos que as diversas tradições guerreiras ligadas às suas espadas e adagas: Cruzados Europeus e suas lâminas abençoadas, os *kris* da Indonésia praticantes de Pentjak-Silat e Ghurkas indianos e suas facas *Kukri*, entre outros. O praticante do Despertar do aço se concentra neste simbolismo como usa o poder de seu sangue para melhorar sua arma e sua habilidade.

Trilhas e Rituais Assamitas Equivalentes

Os feiticeiros têm ensinamentos equivalentes para muitas técnicas mágicas de sangue comuns, além de suas próprias lições únicas. A lista a seguir não é uma cobertura exaustiva de tudo da grande biblioteca, mas é um ponto de partida para os jogadores e Narradores que desejam determinar as capacidades dos feiticeiros Assamitas. Nomes entre parênteses são os nomes que a casta feiticeira prefere usar para cada item, o nome Assamita é diferente do comumente aceito. Trilhas marcadas com um asterisco são geralmente as opções de feitiçaria Assamita para se aprender como sua Trilha principal, desde a aprovação do seu instrutor.

Trilhas: A Trilha do Sangue, a Sedução das Chamas*, Movimento da Mente *, a Trilha da Conjuração, Mãos da Destruição

Rituais: Defesa do Refúgio Sagrado (Cortina da Determinação), Despertar com o Frescor do Anoitecer (Negro Alvorecer), Comunicar-se com o Senhor (Falar com o Senhor), Proteção contra o Mal da Madeira (Afastar a Lança Empaladora), Proteção contra Carniçais, Foco Principal da Infusão de Vitae (Poção do Cálice), Travessia Incorpórea (Passagem do *Ghul*), Osso da Mentira (Mancha da culpa)

Um estudante do Despertar do Aço descobre que um entendimento de ambos forma e função de uma lâmina é necessário para o domínio completo desta trilha. Um personagem deve ter um nível de Armas Brancas ou a Perícia Ofícios igual ao seu nível no Despertar do Aço. Aqueles que praticam esta trilha também têm suas aulas muito bem focadas, talvez a ponto da super especialização. A trilha é mais eficaz com espadas e facas, e o portador só pode estender os seus efeitos a outras armas afiadas. Qualquer tentativa de usar uma técnica desta trilha em outra arma afiada terá +1 de dificuldade.

• Conversar com a lâmina

Embora poucos Assamitas afirmem ter realmente falado com a alma de uma arma, ferreiros e guerreiros atribuem qualidades espirituais a lâminas forjadas por séculos. Os praticantes de Auspícios estão familiarizados com a maneira como os objetos inanimados podem preservar impressões de sua própria história. Conversar com a Lâmina permite ao portador de uma arma conhecer os eventos que ocorreram em torno da arma. Alguns praticantes deste poder alegam que isso faz a arma se sentir mais "confortável" em suas mãos, enquanto outros falam da história que uma lâmina antiga carrega. As impressões reais levam apenas um instante para serem absorvidas, embora muitos prefiram passar mais tempo em contemplação, se o tempo permitir.

Sistema: O número de sucessos determina a quantidade de informações que o feiticeiro obtêm em relação ao histórico da lâmina e seu estado atual, bem como todas as informações gerados por um menor número de sucessos. Com três ou mais sucessos, o feiticeiro pode reduzir em um a dificuldade em sua próxima tentativa de aplicar um ritual de magia de sangue na arma.

•• Domínio da Montanha

A melhor cimitarra já criada não tem utilidade para seu dono se estiver a 5 metros de distância dele. Domínio da Montanha fortalece o vínculo espiritual entre a espada e o espadachim, a fim de reforçar o controle físico do portador sobre a sua arma. Uma lâmina que está sob o efeito desta arte nunca deixa a mão de seu mestre, a menos que ele assim o queira.

Sistema: Durante o resto da cena, o personagem tem um número de sucessos automáticos para resistir a todas as tentativas de desarmá-lo, igual ao número de sucessos obtidos. Ele não pode deixar que a lâmina caia acidentalmente (o que significa que um falha crítica resultará em auto-mutilação em vez de uma mão vazia). Se o personagem é de alguma forma desarmado, apesar do Domínio de Montanha, ele pode chamar a lâmina de volta para sua mão ao invocar invocando este poder novamente, assumindo que ele tenha a arma em seu campo de visão.

••• Perfurar a Pele de Aço

Neste nível de entendimento, o feiticeiro pode comandar sua lâmina com tal precisão que pode atacar a proteção física de um adversário, em vez de seu corpo. A espada transfere sua fúria para o alvo pretendido, triturando mesmo o mais resistente cota de malha ou placa. Retirando as defesas da vítima, deixando-a vulnerável

Sucessos	Resultado
Um sucesso	Apenas informações físicas: comprimento preciso e peso (do micrómetro ao miligrama), composição química (assumindo que o personagem entenda metalurgia), número de dados de dano e o tipo de dano (letal ou agravado).
Dois sucessos	Resumo histórico: quando e onde a lâmina foi forjada, o nome e o rosto de seu ferreiro, breves vislumbres de acontecimentos importantes de sua existência.
Três sucessos	Compreensão da magia: o nível e tipo relativo de poder de qualquer encantamento ou melhorias sobrenaturais que a lâmina possui, bem como o nome e rosto do indivíduo conjurador.
Quatro sucessos	Síntese subliminar: conhecimento abrangente da história da espada. Durante as próximas sete noites, o personagem reconhece o sabor de qualquer sangue que já tenha manchado a lâmina como se ele mesmo tivesse provado.
Cinco sucessos	Comunhão total: A espada e o portador ligam-se em um nível mais profundo do que o físico e mais duradouro do que o imediato. O Narrador determina as informações que a espada detém para o personagem, mas pode incluir qualquer evento na história da lâmina ou qualquer aspecto de sua existência e condição atuais.

capaz do próximo ataque. Enquanto este poder é de utilidade limitada nas noites modernas, como a armadura tradicional tem caído no esquecimento, permanece na progressão da trilha de aulas devido à sua utilidade em destruir outros obstáculos.

Sistema: enquanto Perfurar a Pele de Aço está em vigor, um ataque contra um alvo desprotegido causa metade do dano (arredondado para baixo) No entanto, para um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos, cada ataque bem sucedido que o personagem faz contra um inimigo blindado inflige danos na armadura do alvo e não ferindo o corpo diretamente. Só armaduras de metal podem ser danificadas por este poder. Quando o personagem faz um ataque bem-sucedido contra um alvo blindado, o jogador não testa danos. Em vez disso, ele rola um número de dados igual ao bônus de danos da espada (o número de dados que ele adiciona à sua Força) contra uma dificuldade de 7. Cada sucesso reduz o bônus de absorção da armadura em um dado. Armadura que tem sua capacidade de absorver reduzida a zero, é completamente destruída e irrecuperável. Sucessos adicionais além daqueles necessárias para destruir uma parte da armadura não têm efeito.

A critério do Narrador, Perfurar a Pele de Aço pode destruir outros objetos inanimados (paredes, portas, carros, obstáculos dramaticamente apropriados) sem danos significativos à espada. Para os efeitos deste poder conta, Fortitude conta como parte de Resistência do alvo, e não como armadura externa.

•••• Escudo Afiado

Muitos espadachins sustentam que o duelo é o último teste do guerreiro, porque coloca todos os adversários em pé de igualdade: A morte é apenas três pés de distância do aço, e apenas a habilidade dos combatentes determina quem vai perder. No entanto, os observadores que são mais pragmáticos do românticos, sabem que um inimigo com uma arma de longo alcance (seja arco, funda, ou uma arma de fogo) tem a vantagem de atacar de muito mais longe do que o comprimento do braço. Enquanto Despertar do Aço não pode completamente contrariar esta vantagem, este poder permite que o feiticeiro habilidoso tenha alguma medida de defesa com a espada se interpondo entre seu mestre e os ataques distantes.

Sistema: Para um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos, o personagem pode tentar desviar projéteis. Isso exige uma ação para cada projétil que o jogador deseja bloquear, e o personagem deve ser capaz de ver o tiro vindo (Sentidos Aguçados permite o acompanhamento visual de balas). Cada tentativa de desvio requer um teste de Destreza + Armas Brancas, com uma dificuldade determinada pela velocidade do projétil. Objetos jogados têm uma dificuldade de seis, flechas e setas de besta a dificuldade de 7, e balas uma dificuldade de 9. Cada sucesso subtrai um sucesso do teste de ataque do atacante

Escudo Afiado não permite que o personagem desvie ataques à distância que não incorporam projéteis sólidos, como chama, raios, ou um jorro de sangue.

••••• Acertar o Alvo Verdadeiro

Embora pacifistas podem encontrar outros usos para as lâminas, um guerreiro sabe que as espadas foram criadas com um propósito: para esculpir a carne de um inimigo em ruína sangrenta. Acertar o Alvo Verdadeiro invoca a essência da arma do feiticeiro, reduzindo-a personificação de sua própria definição (ou, como os de mente mais clássica diriam, invocando sua forma platônica), simplificando a seu alvo para um nível básico similar. Os resultados de tal invocação geralmente são devastadores, tanto a nível filosófico e prático pois a arma e a vítima perdem momentaneamente todos os atributos sobrenaturais.

Sistema: Os efeitos de Acertar o Alvo Verdadeiro duram um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos, e terminam com o primeiro ataque bem-sucedido que o personagem faz dentro deste período de tempo. A espada inflige apenas a quantidade de dano de base letal que uma arma de seu tamanho e tipo normalmente faria, desconsiderando todas as melhorias que possa ter recebido (embora aumentos na força do portador ou velocidade, como Potência e Rapidez, ainda tem seus efeitos normais, como fazem os sucessos extras na jogada de ataque).

No entanto, todas as defesas sobrenaturais do alvo (incluindo Fortitude) são igualmente negadas - ele absorve o ataque apenas com o seu Vigor base. Se a negação de seus poderes e defesas torna o alvo incapaz de absorver dano letal, ele não pode absorver o ataque. A armadura pode o proteger contra este ataque, já que é uma forma mundana de defesa.

Bardo

Esta Disciplina tem sido transmitida a partir do próprio Osíris que descobriu primeiro esta trilha. Trata-se de realização de um constante estado de consciência mística, apenas pela rigidez, asceta da não-vida das Crianças. Esta disciplina não é o mesmo estado de Golconda. Golconda é uma realização e aceitação das coisas como elas são, enquanto as disciplinas das Crianças são baseadas em negação. Eles negam a besta dentro deles por uma intensa concentração em sua humanidade e seu estado de morte. Se uma criança era desistir de suas meditações e disciplina, seria assaltado por sua Besta.

A Criança deve manter a Humanidade igual ao seu mais alto nível de capacidade, ou então perder essa capacidade. Por exemplo, uma criança precisa ter uma Humanidade 9 para obter o nono nível. Se a humanidade da Criança sempre cair abaixo do nível exigido, a habilidade desse nível é perdida e deve ser comprada tudo novamente com pontos de experiência. A Criança pode contrariar isso com Restaurar Humanitas (abaixo).

Uma Criança de Osíris não pode seguir qualquer tipo de código moral diferente de Humanidade.

• Restaurar Humanitas

A primeira coisa que é ensinada as Crianças de Osíris é que a Humanidade não tem que ser um mecanismo inexorável de depravação. Em vez disso, é mais parecido com uma subida de um morro extremamente íngreme. O vampiro vai perder algum terreno, mas com perseverança e força, ele pode recuperá-lo.

Sistema: Quando o vampiro perde um ponto de Humanidade, pode tentar recuperá-lo sem gastar pontos de experiência usando este poder. A criança deve usar esse poder dentro da semana que perdeu Humanidade, e não deve ter perdido Humanidade a mais que a vez da perda inicial (isto é, se o personagem cai de Humanidade 8 para Humanidade 7, e depois cai para Humanidade 6 antes de usar este poder, Restaurar Humanitas só poderá ser usado para recuperar a Humanidade 7). O personagem medita por várias horas, e gasta todos os pontos de sangue que estão em seu corpo. O jogador então testa Consciência (dificuldade igual ao nível da Humanidade que está sendo recuperado). Se o teste tem sucesso, o personagem recupera o ponto de Humanidade e (se aplicável) o ponto de Consciência perde em um teste de degeneração que falhar. Se o personagem usando Restaurar Humanitas ganha uma perturbação, desaparece dentro de uma semana.

•• Sinal do Banimento de Thoth

Os gestos do personagem, desvia qualquer efeito sobrenatural destinado a ele. A fonte do efeito não importa. Ele pode impedir, ou pelo menos sem corte, a força de qualquer ataque místico. Este sinal foi supostamente ensinado a Osíris por Thoth, o deus egípcio da sabedoria e da magia. Se Thoth realmente era — vampiro, mortal ou mago — está perdido no tempo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Destreza + Ocultismo (dificuldade 7). Este poder pode ser usado para "evitar" qualquer ataque invasivo de natureza mística, incluindo quaisquer Disciplinas que visam o personagem (causar ou não danos realmente). Qualquer sucessos dos testes do jogador são subtraídos dos sucessos no teste do atacante. O sinal não serve para desviar magicamente ataques físicos melhorados, um soco de um vampiro com a Disciplina Potência ainda tem o efeito completo.

••• Presente de Apis

Todos os vampiros têm que consumir sangue, não importa quão boas sejam suas intenções. Embora este fato básico dos mortos-vivos não possa ser contornado, as Crianças de Osíris podem pelo menos evitar beber sangue humano.

Sistema: O sangue animal é tão nutritivo para o personagem como sangue humano. Um animal é considerado como tendo um conjunto de sangue igual ao número de níveis de saúde que tem, mais do que o menor valor geralmente designados para representar a criatura de menos do que o enchimento de fluidos (ver p. 270 para mais informações sobre beber de animais). Esta habilidade está sempre ativa.

•••• Pilar de Osíris

No centro de cada templo tem um pilar de Osíris, um lugar de meditação e de poder em que a magia das Crianças é muito maior. Neste nível de Bardo, o personagem aprende a criar tal pilar, o que significa que ele pode criar seu próprio templo.

Sistema: Criar o Pilar de Osíris exige um ritual longo na noite, com a dificuldade determinada pelo local. Quanto mais remoto e livre de violência local, menor é a dificuldade. Uma caverna longe de populações humanas que nunca havia visto violência pode ter dificuldade 5, que o lugar de um terrível assassinato-suicída em uma área central teria dificuldade 9. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Força de Vontade. Tendo sucesso cria o Pilar, e não exige um pilar físico — o Pilar de Osiris é conceitual, não literal.

Uma vez que o Pilar é criado, qualquer vampiro com pelo menos um ponto de Bardo acolhe dificuldade -3 para as qualquer outra disciplina ou atividade mística (incluindo magia do sangue) realizada no Pilar. No entanto, isso requer visitas regulares ao Pilar. Uma vez que o vampiro cria um Pilar, deve visita-lo pelo menos uma vez por mês, ou deixa de funcionar. Além disso, para cada semana estando longe de um Pilar (não necessariamente o que ele criou), as dificuldades de todos os testes para evitar o frenesi aumentam em um. A Besta, muito negada por práticas ascéticas da Criança, cresce em força enquanto estiver fora do Pilar, e, eventualmente, empurra o vampiro para o frenesi e (provavelmente) a perda de Humanidade. As Crianças de Osíris, por esta e outras razões, não deixam seus templos por muito tempo.

••••• Paradoxo

A criança pronuncia uma frase ou um enigma que estabelece a verdade nua do universo a um ouvinte. Essa verdade — na perspectiva de que um ouvinte dê muita importância contra toda a criação — é suficiente para imobilizar o alvo por um momento. Embora esta experiência pareça ser desanimadora, após o fato as vítimas são contrárias a prejudicar a Criança. Se isso é por conta de uma recente valorização pelo seu lugar no mundo, ou por medo de que o vampiro venha revelar o paradoxo de novo, ninguém sabe realmente.

Sistema: O vampiro fala a frase, e o jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade atual do ouvinte). Se vários ouvintes estiverem presentes, o jogador testa contra a maior dificuldade. Se o teste for bem sucedido, o ouvinte(s) está imobilizado para a cena quando ele contempla o que ouviu. Golpear a vítima o retira do mesmo. No final da cena, o paradoxo se vai, e o alvo não pode jamais se explicar. No entanto, sofre uma dificuldade permanente em prejudicar ou de agir contra a Criança de Osíris.

••••• • Dádiva de Anubis

O vampiro pode proteger um mortal do abraço, deixando instruções para Anubis, o juiz dos mortos, para não tomar esse particular mortal em suas escalas. Se o mortal é abraçado enquanto estiver sob o poder da Disciplina, simplesmente dorme durante uma noite e dia inteiro, e desperta dolorido e doente, mas ileso.

A fim de promulgar este poder, a Criança de Osíris deve beijar o mortal, geralmente na testa.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Força de Vontade e testa Humanidade. Se teste tiver êxito, o alvo é imune ao abraço por um número de meses igual aos sucessos obtidos. O jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade para tornar o efeito permanente. Note que esta Disciplina não protege contra qualquer outra forma de morte que o Abraço. Se um vampiro drena e a infeliz vítima seca ou então atira na cabeça, ela morre do mesmo jeito. No entanto, a dificuldade para evitar a degeneração ao tentar matar ou prejudicar alguém sob proteção deste poder é aumentada por três.

••••• •• Trazer o Amanhecer

Este poder não é realmente fazer com que o sol se levante, mas desencadeia o sono matutino no Vampiro. A Criança simplesmente gesticula e a Besta da vítima responde como se o sol nascesse do lado de fora. A criança pode então bater em retirada — ou empalar e decapitar o vampiro agora impotente diante dele.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue para cada vampiro a ser afetado e testa Manipulação + Ocultismo em um teste contestado pela Humanidade de cada alvo ou a Trilha (ambos os testes com dificuldade 7). Se o alvo ganha, o poder falha. Se a Criança ganha, no entanto, todos os vampiros afetados adormecem por um número de horas igual aos sucessos líquidos da Criança. Seguidores de Set e outras linhagens que compartilhem sua fraqueza sofrem prejuízo de -2 na sua parada de dados para este teste. Qualquer Disciplina ou rituais Taumaturgicos que protegem os vampiros durante o sono também funcionam como defesa contra este nível de Bardo.

••••• ••• Mumificação

As Crianças de Osíris têm uma relação difícil com a destruição de outros vampiros. Eles preferem não fazê-lo, mas alguns Membros são muito ruins para ser permitido que existam. Para os vampiros que situam na linha — que são maus, mas mantêm uma centelha de Humanidade — as Crianças às vezes usam mumificação.

Este longo ritual permite que um vampiro seja colocado em torpor enquanto for desejo da Criança. O alvo pode tentar se libertar, mas apenas uma vez por século. Uma vez que o vampiro está mumificado, as Crianças costumam selá-lo em uma tumba em profundidade, onde (esperam) que permaneça intocada.

Sistema: A vítima deve ser imobilizada, ritualmente enrolada em tiras de tecido, e preparada com incenso e ervas especiais. O jogador então testa Força de Vontade agindo contra a Força de Vontade contestada do alvo (ambos dificuldade 8). Se a Criança ganha, o alvo entra em torpor. Se a vítima vencer, permanece acordada e o ritual não pode ser concluído mais nesta noite (o que significa que a resistência é geralmente temporária). A vítima também pode tentar se livrar do feitiço uma vez por século, com um teste de Força de Vontade (dificuldade 9).

Carniçais podem também ser mumificados, mas ficam sem chances de escapar.

••••• •••• Bênção de Ra

Este é um ritual difícil, mas permite que o vampiro realize o impossível — andar na luz solar, experimentando totalmente o dia mais uma vez. Ganhar a Bênção de Ra requer um período de um mês de duração de jejum e meditação, no final do qual pode ser concedido ao personagem a oportunidade de passar algumas horas preciosas na luz solar. Mesmo este breve período, no entanto, pode reforçar a Humanidade do personagem.

Sistema: Depois de completar o mês de contemplação, o personagem ritualista lava-se e prepara-se para saudar o amanhecer. O jogador gasta 10 pontos de sangue e testa Humanidade (dificuldade 9). Cada sucesso permite que o personagem suporte a luz do sol por uma única hora como se fosse mortal. Se o teste falhar ou sair uma falha crítica, o personagem não pode tentar a Bênção de Ra por uma década.

Se obtêm êxito no teste, porém, o personagem pode usar a reafirmação de ver a luz solar como uma forma de aumentar a sua Humanidade e Virtudes. Para cada hora gasta sob o sol, a Criança pode testar sua Humanidade, ou uma de suas Virtudes, contra uma dificuldade de 9. Sucesso significa que a Característica é elevada em um, enquanto o fracasso ou falha crítica nesse espaço não significa nenhum ganho.

Daimoinon

Estes são mistérios dos Baali, artes negras rasgado o todo e vencendo os reis-feiticeiros de antigas culturas e civilizações pré-históricas, memórias incoerentes passadas de tomo a língua, obedecendo aos tempos do esquecimento. São segredos sibilantes em que tudo começa a acabar e começa de novo. Com cada nova noite o novato trazido para o círculo, o conto fica mais curto.

• Sentir o Pecado

A verdadeira marca sempre se convence. Os Baali mais perigosos não são os que usam a extorsão, ameaça, ou alguma demonstração de poder, os Demônios mais perigosos simplesmente sabem como falar com suas vítimas para que cortem a própria garganta. Este poder permite ao Baali encontrar um vício particular da vítima.

Sistema: O jogador testa Percepção + Empatia contra seres vivos ou mortos-vivos, a dificuldade é igual ao Autocontrole ou Instintos da vítima +4. Se for bem sucedido, o Baali pode sentir a maior fraqueza do sujeito. A importância desta informação é ditada pelo grau de sucesso: Um sucesso pode determinar uma baixa Virtude, Força de Vontade fraca, ou um veio mal defendido para uma aproximação, enquanto dois pode render um passo em falso segredo bem guardado ou conversa. Três ou mais produz uma perturbação central ou trauma na formação do sujeito no passado.

•• Temor do Vazio

Uma vez que o Baali tem dominado a leitura dos segredos mais sombrios de um sujeito, pode chegar na mente da vítima e torcer o que encontrar lá. O choque de um sentimento de crenças mais arraigadas e medos mais obscuros manipulados podem levar a vítima a catatonia ou ataques de pânico.

Sistema: O Baali deve primeiro utilizar Sentir o Pecado (acima) ou usar algum outro método para discernir a falha trágica do alvo. Ela deve, então, falar com a vítima, jogando em cima de suas inadequações e as inevitáveis consequências de suas deficiências. Um sucesso no teste de Raciocínio + Intimidação (dificuldade a Coragem do sujeito +4) conduz a vítima a ataques de terror (um sucesso), fuga em pânico irracional semelhante ao Rötschreck (dois sucessos), até mesmo inconsciência (três ou mais sucessos). Todos os efeitos duram o restante da cena. Vítimas podem resistir com um teste de Coragem (dificuldade igual a Força de Vontade do Baali) - eles estão acostumados a lidar com seus animais. Se a vítima Cainita acumula mais sucessos que o Baali obteve em seu teste original, resiste ao poder completamente.

••• Conflagração

Nem todos os poderes dos Baali são projetados para a manipulação e sutileza. Os Demônios também podem convocar o fogo dos reinos de seus patronos infernais, arremessando-o em seus inimigos na exultação da Escuridão Exterior. Espalhando fogo e queimaduras normalmente, mas no momento da criação é negro e frio, como se extraído de um lugar onde a física terrestre não se aplica.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue. Isso cria um raio de chama negra que inflige um dado de dano agravado; mais pontos de sangue podem ser gastos para aumentar o tamanho e os danos da chama. Esses incêndios são fugazes e dissipam no final do turno, a menos que o Baali continue a gastar pontos de sangue em Conflagração em vários turnos, criando gradualmente uma chama maior. O jogador também testa Destreza + Ocultismo (dificuldade 6) para acertar seu alvo, que pode esquivar normalmente. Vampiros confrontados com este fogo negro fazem testes de Rötschreck como se confrontado com uma quantidade semelhante de fogo normal.

•••• Psicomaquia

Com este poder, o Baali combina a sua capacidade de ler a psique de uma vítima com a habilidade de invocar a matéria do escuro Exterior. Psicomaquia coloca uma vítima contra as mais perigosas partes vergonhosas de seu próprio subconsciente.

Sistema: O vampiro, depois de aprender a falha trágica da vítima (após usar Sentir o Pecado, acima), obriga o jogador do sujeito a testar sua menor Virtude (dificuldade 6). A falha deste teste coloca o alvo contra uma aparição convocada a partir de seu consciente-obscuro, perceptível para um único fim. A vítima pode ver ou sentir seu pai abusivo,

um amante morto há muito tempo, um bicho-papão da infância, ou (para vítimas Vampiros), mesmo a própria besta. Uma falha crítica indica que a vítima foi oprimida ao frenesi — ou, pior, torna-se possuída por seus demônios interiores.

Este antagonista imaginário pode ser inteiramente narrado, ou atribuído Características equivalentes ou ligeiramente inferiores as da vítima, a critério do Narrador. Todos os ferimentos sofridos pelo alvo em tal encontros são ilusórios (substitua catatonia ou torpor da morte como apropriado) e desaparece após a derrota do fantasma ou a perda de concentração do Baali.

••••• Condenação

O Baali impõe uma maldição sobre a vítima. Qunato mais hábil em seus estudos escuros se torna o Baali, mais terrível é provável que seja a maldição. Segundo a lenda, alguns Baali podem exercer maldições tão sujas que a vítima tenta o suicídio depois de uma única noite — apenas para descobrir que não podem mais morrer.

Sistema: Uma Inteligência + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) determina a duração e severidade da maldição. Sucessos devem ser divididos entre ambos os efeitos, conforme o quadro abaixo.

O jogador deve dividir sucessos entre efeito e duração – maldições com zero sucessos atribuídos a duração duram uma noite. Por exemplo, se o jogador Baali obtêm quatro sucessos, pode infligir uma maldição de dois sucessos por um mês, uma maldição de três sucessos para até semanas, ou uma maldição de quatro sucessos por uma noite. A qualquer momento, o Baali pode optar por acabar com a maldição. Narradores devem se sentir livres para inventar ou criar histórias apropriadas de maldições.

••••• • Concordância

O Baali faz a barganha do diabo e leva a natureza profana de seus mestres em seu próprio ser. Isto deforma seu corpo tanto em seu detrimento e benefício. Um Demônio verdadeiramente dedicado pode fazer inúmeros pactos, cada vez mais grotescos e mais poderosos.

Sistema: A manifestação mais típica desse poder incorpora imunidade aos efeitos nocivos do fogo, embora outros ativos de poder equivalente podem estar disponíveis como opção do Narrador. A maioria desses tributos assumem a forma de canhotos "dons" com consequências imprevistas (um tom revelador de bronze na pele resistente ao fogo, um conjunto vestigial de asas, garras visíveis ou chifres que não podem ser escondidos, etc.) Esta Disciplina pode ser adquirida mais de uma vez em maior custo para o corpo e a alma. (O *shaitan* atual é dito ter sido tão retorcido e distorcido pelos Mestres como já não podem nem remotamente se passar por humanos.)

Note que três dos venenos específicos para o Baali — piedade, vulnerabilidade à luz do sol, e dependência de sangue para o seu sustento — não podem ser superados por esta disciplina sob quaisquer circunstâncias. No final, cabe a critério do Narrador dizer se o Baali pode ou não suportar.

••••• •• Invocar o Arauto de Tofete

Usando a mesma habilidade que permite chamar o demônio do fogo, o Baali pode chamar um assecla de seus mestres para a Terra. Embora os nomes atribuídos a eles diferem (anjo, demônio, daeva, djinn, efreet, Malakim, Shedim, e muitos outros), os resultados

Sucessos	Duração	Exemplo
1 sucesso	Até uma semana	"Nenhuma voz deve ser emprestada a sua língua mentirosa." — Todos os testes de Lábia sofrem dificuldade 3.
2 sucessos	Um mês	"Adoecer e definhar, infiel... a fraqueza de um bebê sob você." — Todos os testes de Força sofrem dificuldade +2, ou vampiro não pode usar sangue para aumentar a Força.
3 sucessos	Um ano	"Colha esta safra amarga — que seus amigos mais próximos virem inimigos." — Amigos do personagem não confiam nele. Isso pode ter qualquer número de efeitos mecânicos (maior dificuldade em testes Sociais, amigos podem ser mais propensos ao frenesi ao aproximar-se do personagem), a critério do Narrador.
4 sucessos	Dez anos	"Estéril será a tua descendência e os lombos de toda sua linha." — O personagem torna-se estéril ou infértil, ou (se Vampiro) não pode abraçar crias ou criar carniçais.
5 sucessos	Permanente	"A marca da desgraça — tudo o que você toca deve fracassar." — Falhas simples são consideradas falhas críticas enquanto a maldição estiver em vigor

finais são as mesmas. Este ser é sob o controle do Baali, pelo menos por um curto período de tempo depois de ter sido convocado. No entanto, os estudiosos que têm estudado o rito blasfemo pelo qual esta disciplina é promulgada nota que não está prevista para banir o Arauto.

Sistema: Para chamar um Arauto de Tofete, o demônio deve gastar pelo menos três pontos de sangue e realizar uma cerimônia infernal. Arautos do Tofete tem as seguintes estatísticas: Atributos 10/7/3, Habilidades (15 pontos valem a pena), Força de Vontade 8, Disciplinas (10 pontos valem a pena), Fortitude de pelo menos 3, e a capacidade de curar um nível de saúde, pelo menos, todos os outros da rodada. Narradores devem se sentir livres para alterar estas orientações com base no nível de energia do grupo e da forma que leva o Arauto. Embora a maioria dos seres celestiais se irritam com a ideia de usar uma única forma, muitos adotam as comuns dos mitos e lendas; súcubos sobrenaturais ou anjos, horrores reptilianos, com asas de morcego e monstros estão entre os mais vistos frequentemente.

••••• ••• Contágio

A doença mais prejudicial é o pecado humano. Pandora aprendeu em seu detrimento, como fizeram os habitantes ingratos e descorteses de Sodoma. O Baali, é claro, se deleita com a lenta decadência de assentamentos humanos, e Matusaléns da linhagem aprendem a infectar uma comunidade mortal com inveja, calúnia, ódio e intolerância. Crime e violência soam, raivas insignificantes dão origem a ódios ardentes e as economias locais têm uma espiral descendente. Casamentos acabam por brigas banais e o mundo se torna um lugar mais desagradável em geral. Na história dos Baali, cidades inteiras e vilas foram temporariamente escravizadas à vontade de um mestre do inferno.

Sistema: Sucessos acumulados em testes de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 9) devem ser divididos entre a intensidade e a área do efeito desejado – pelo menos, dois sucessos são necessários para cobrir a área e efeito. Níveis suficientemente altos de Auspícios ou poderes que detectam demônios podem ser capazes de pegar essa aura vaga, malévola, caso contrário, vão simplesmente assumir que o tempo que tiveram para uma mudança terrível foi para pior.

Sucessos	Area	Efeito
1 sucesso	Vizinhança imediata	Moderado/comportamento inadequado
2 sucessos	Um complexo de escritórios	Civil/agitação interna, o preconceito
3 sucessos	Um quarteirão da cidade	Cólera (mesmo desenfreada) dissidência
4 sucessos	Um estádio ou complexo de apartamentos	Bar de rixas, crimes de ódio, sangue nas ruas
5+ sucessos	Uma cidade inteira	Uma multidão de sedentos por sangue sinceros Filisteus

••••• •••• Invocar a Grande Besta

Esta Disciplina é muito teórica. Baali ricos, no passado, se gabavam de que os anciões mais poderosos sabiam um ritual que podia rasgar uma brecha para o exterior escuro e permitir que as criaturas que vivem lá viessem ao nosso mundo. Ocasionalmente, um vampiro destrói um Baali e vê o início de um ritual esculpido em uma parede ou tatuado na pele de um assecla. Mas mesmo entre os Membros que sabem do Baali e o que eles são capazes de fazer, a capacidade de Invocar a Grande Besta não cumpre com muito crédito. Isto não é porque os vampiros não acham que seja possível, mas porque percebem que se um demônio jamais conseguiu usá-la, não haveria muito a ser feito de qualquer maneira.

Sistema: O ritual de preparação requer um investimento enorme de tempo e sacrifício; alusões veladas, como "cinco almas, resolutas, limpas e completas" e "quando por três vezes o sol for encoberto" indica dias de um rito sacrificial seletivo, abrangendo, noites, e dezenas de vítimas. (Aberrações ou imperfeição nesta longa lista bem pode ter consequências imprevisíveis, que vão de simples falha para a indesejada atenção demoníaca)

Neste ponto, o sumo sacerdote gasta *toda* a sua Força de Vontade permanente e libera a sua consciência em uma tentativa desesperada de romper o abismo do Além, tornando-se um vaso vazio para o que será mais eficaz para acabar com o mundo e como sua crônica percebe isso. Você é o Narrador — o que o Diabo faz no seu mundo?

(Invocar a Grande Besta tem duas funções principais na crônica. Ou é um enredo que os personagens devem trabalhar em prevenir, ou um meio para mudar o mundo de **Vampiro** em um apocalipse de infestação demoníaca. Ou é útil, mas não é o tipo de poder que um vampiro apenas usa casualmente.)

Voo

Gárgulas possuem uma quarta Disciplina de Clã, chamada Voo. Todos os Gárgulas começam com um ponto livre, e podem aumentar como qualquer outra disciplina. Com os pontos ganhos de vôo, o Gárgula torna-se capaz de voar mais rápido, como se segue:

• O personagem não pode voar, mas pode planar como uma asa-delta. Ele também não pode carregar nada (precisa de suas mãos para ajudar na orientação). A velocidade máxima é igual a ventos predominantes, ou 15 milhas/25 quilômetros por hora no ar calmo.

• • O personagem pode fazer uma decolagem correndo e levar 20 libras/10 kg durante o voo. A velocidade máxima é de 30 miles/50 quilômetros por hora.

• • • O personagem pode fazer uma decolagem, em linha reta vertical se descoberto, ou pode fazer uma decolagem correndo transportar até 50 libras/25 kg. Velocidade máxima do ar é de 45 milhas/70 quilômetros por hora.

• • • • O personagem pode agora fazer uma decolagem vertical, com até 50 libras/25 kg de bagagem , mas pode transportar até 100 libras/45 kg durante o voo. A velocidade máxima é de 60 milhas/95 quilômetros por hora.

• • • • • O personagem agora pode transportar até 200 libras/90 kg, facilmente o suficiente para levar uma pessoa adulta (ou vampiro). A velocidade máxima é de 75 milhas/120 quilômetros por hora.

Pontos adicionais na Disciplina adicionam 100 libras/45 kg de peso e 20 milhas/30 quilômetros por hora a velocidade. Gárgulas não pensam em Voo como uma Disciplina. Para eles, o voo é apenas parte integrante de ser um Gárgula, e pode ser confundido por noções como ensiná-lo a outros vampiros.

Feitiçaria Koldúnica

O elenco real de feitiçaria Koldúnica requer mais do que um esforço desajeitado de vontade. Tal magia exige perfeição da forma e do domínio do conhecimento apropriado. O Jogador do conjurador gasta um ponto de sangue e testa (Atributo) + Ocultismo contra uma dificuldade de nível do poder + 3, com o Atributo específico listado para cada trilha ou "caminho". Vampiros sempre usam o Atributo base, ignorando quaisquer bônus obtidos a partir de sangue gasto ou outras disciplinas. Todos os kolduns devem selecionar uma das formas abaixo como sua principal trilha.

O Caminho da Tristeza

Capaz de grande destruição e grande cura, a terra é o útero da vida e do sepulcro de morte. Bebe todo o sangue derramado violentamente sobre seu solo, e por isso espelha o vampiro. É por associação com a terra como uma fonte de força que um Koldun decreta sua vontade.

Atributo: Vigor

• Compreender o solo

Um Koldun invocando esse poder pode comandar a Terra que sobe em um spray de sujeira e rasteja até as pernas da vítima. Este poder só pode comandar o solo, e não a pedra, e só pode atingir as vítimas que estão sobre a terra.

Sistema: O Koldun pode direcionar qualquer pedaço de terra dentro de um raio 100-pés/30-metros para capturar um alvo em dois turnos por sucesso. A sujeira animada sobe e se contrai a meio caminho entre os joelhos e quadris da vítima, segurando-a rapidamente a menos que as pontuações jogador sejam de cinco sucessos no teste de Força + Sobrevivência (dificuldade 6). Também é possível utilizar esta energia como um ataque, caso em que a terra agarra e esmaga uma vez, em seguida, libera. Usado desta forma, cada sucesso na fundição inflige um nível de dano letal. Esses danos se manifestam como pernas quebradas e pés esmagados.

• • Resistência da Pedra

Atrai a essência da terra em si mesmo, um Koldun pode ganhar na medida de sua capacidade de resistência sobrenatural. Sob os efeitos deste poder, a pele de um vampiro se assemelha a uma fusão horrível de carne e de pedra que quebra e flui incrivelmente a cada movimento.

Sistema: Um teste de ativação bem-sucedido concede os Koldun dois pontos extras de Vigor para o resto da cena. Estes pontos são considerados parte da Resistência natural do personagem e pode ajudar em quaisquer usos desse Atributo, incluindo absorção.

• • • Terra Faminta

Expandindo o poder de Compreender o Solo, um Koldun pode usar este poder para arrastar a vítima para dentro da terra. Ele precisa de um único gesto e o solo debaixo da vítima abre como o estômago de um animal grande. Este poder pode capturar qualquer vítima que esteja sobre a terra dentro de 100 pés/30 metros do Koldun.

Sistema: Como Compreender o solo, todo o sucesso no teste de ativação deixa a vítima imóvel por um turno. No entanto, a dificuldade da Força + Sobrevivência para a quebra, aumenta gratuitamente, para 8 e fazê-lo ainda requer cinco sucessos. Como a terra continua a se deslocar e agarrar enquanto o poder permanece ativo, este teste deve ser feito como uma tentativa (embora repetitiva) único em vez de um teste de longa duração. Além disso, os seres presos no poço sofrem um nível de dano letal por esmagamento a cada turno. Seres capazes de absorver este dano podem fazê-lo, mas a dificuldade é 7. No final da duração do poder, a terra boceja uma vez mais para libertar a vítima.

•••• Raiz de Vitalidade

Tal como acontece com a Terra Faminta, o Koldun pode dirigir a terra para enterrar as pernas de qualquer alvo sobre a terra dentro de um raio 100-pés/30-metros. No entanto, este poder é muito mais benevolente em sua intenção, se não menos preocupante em sua manifestação. As ondulações do solo, abrindo e fechando como um útero obsceno absorve o alvo de um jardim repleto logo abaixo da superfície. Seres vivos soterrados desta forma não sufocam, com o ar encantado bombeado de cima do solo em ondulantes respirações. Melhor ainda, a essência fértil das prensas de terra sobre sua carne restaura a saúde novamente. Ainda assim, o processo é altamente perturbador e pouco natural, especialmente como as vítimas permanecem totalmente conscientes na imobilidade, o silêncio impotente em todo o processo. É possível para um Koldun curar-se com esta energia.

Sistema: O jogador gasta os pontos de sangue quanto desejado (que pode exigir vários turnos dependendo da Geração) e faz o teste de ativação. Cada sucesso permite a terra curar dois níveis de dano por contusão, ou um nível de dano letal. A cura de dano agravado requer dois sucessos por nível. O número total de níveis de vitalidade que pode ser restaurado com cada uso deste poder é o número de pontos de sangue investidos ou o número de sucessos no teste de ativação, o que for menor. Todos os pontos de sangue gastos além do número de sucessos escorrem sem nenhum efeito. O processo de cura real leva um turno por nível de contusão, um minuto por nível letal, e uma hora por nível agravado. Uma vez que a cura é completa ou a alimentação é interrompida através de determinada escavação, a terra expele o alvo de volta para a superfície.

••••• Fúria de Kupala

Mortais rezam de medo quando as montanhas estremecem. Eles temem a ira dos Deuses Antigos, e com razão. Este não é um poder usado levianamente ou por capricho, porque representa uma das maiores armas disponíveis para Feitiçaria Koldúnica.

Sistema: Este poder requer um ponto de Força de Vontade, em adição ao custo habitual do teste de ativação. O Koldun fere a terra com o punho, e sua raiva flui através do solo para qualquer alvo em sua linha de visão. O terremoto irrompe para fora a partir desse ponto, infligindo 10 dados de dano letal em tudo e todos na área de efeito. A maioria das estruturas de madeira desmoronam edifícios inteiros e até mesmo de concreto e aço pode aumentar rachaduras e buracos com danos superficiais do tremor da terra. Esse tremor dura um turno e afeta uma área determinada pelo número de sucessos obtidos. Não é possível aplicar menos sucessos do que os testes.

Sucessos	Área
1 sucesso	Uma única casa ou fachada
2 sucessos	Cinco estruturas menores ou uma quadra de cidade pequena
3 sucessos	Uma rua inteira ou uma quadra de cidade grande
4 sucessos	Vários quarteirões ou uma estrutura de grande porte (como um estádio)
5 sucessos	Um bairro inteiro ou complexo industrial maciço

O Caminho do Vento

Mais sutil do que a maestria sobre a terra, esta forma evoca o ar da respiração da vida e último barulho de um homem morrendo. Em silêncio ou se debatendo, o Koldun transforma todos os aspectos do ar para a sua concepção não-viva.

Atributo: Percepção

• Sopro de Murmúrios

Mesmo em sua ausência, o Koldun incuti o medo profundamente em seus servos. Este poder traz palavras do vampiro em uma brisa leve e retorna com a resposta da vítima. O vampiro precisa apenas resolver o destino pelo nome e pela imposição de força imita uma expiração profunda de ar enquanto fala a sua mensagem.

Sistema: Toda vez que o Koldun deseja enviar uma nova mensagem através deste poder, o seu jogador faz o teste de ativação de costume. No entanto, o jogador só precisa gastar sangue a primeira vez que o poder é utilizado durante uma determinada cena. Cada sucesso permite um turno de fala. Após o vampiro concluir a mensagem, os ventos velozes levam-na ao seu destino. Dentro de um minuto, o alvo ouve o Koldun como se o vampiro sussurrasse em seu ouvido. Ele pode responder ou permanecer em silêncio, mas nada do que ele diz dentro de um número de turnos igual aos sucessos do Koldun voa de volta para o Koldun. Este poder pode trazer palavras para qualquer um dentro de uma milha (um quilômetro e meio), que não esteja em um quarto fechado. Enquanto estiver usando este poder, um Koldun deve concentrar-se totalmente. Qualquer perturbação interrompe a comunicação.

•• Vendaval Cortante

O Koldun vingativo procura invocar um vento tão frio como o ar no topo de montanhas dos Cárpatos. Este poder atinge esse fim, desencadeando um vento cortante que pode congelar o sangue de um homem em suas veias como gira através de uma área de sua escolha. Além

de suas óbvias aplicações de combate, este poder também facilita uma entrada dramática para aqueles muito inclinados.

Sistema: Com um teste de ativação bem-sucedido, o Koldun convoca um vento gelado no máximo com um raio de 100-jardas/metros. Qualquer um pego nesta explosão frígida sofre um dado de dano contundente por turno (que pode ser absorvido normalmente), perde dois dados de todas as paradas de Destreza e move-se na metade da velocidade normal. Os últimos ventos, desde que seja vontade do Koldun, e que mantenha a concentração. Quaisquer ações não-reflexivas da parte do vampiro causam ventos ainda e se dissipam. Isto inclui qualquer movimento.

••• Brisa de letargia

Embora eles não possam induzir o sono imediato, os ventos evocados por este poder trazem a exaustão e cansaço entorpecente crescente através de cada músculo. As vítimas deste poder, muitas vezes sentem um toque de fumo agridoce antes de cair em transe.

Sistema: Em dois turnos por sucesso, o Koldun cria um vento causando letargia extrema dentro de um raio 200-pés/60-metros. Jogadores de personagens capturados neste vento devem testar Vigor + Sobrevivência (dificuldade 8). Este teste é feito uma vez a cada 10 minutos de exposição. Uma falha significa do personagem reduz todas as paradas de dados que envolvam ações físicas a metade para o período remanescente do vento e metade de todas as taxas de movimento para a cena. Uma falha crítica coloca o personagem para dormir (ou um estado de torpor leve para os vampiros) na cena. Personagens que dormem despertam se cutucados, abalados, ou maltratados, embora eles se movam lentamente e podem sofrer com a metade da paradas de dados se o vento persistir.

•••• Montar a Tempestade

Um Koldun empregando esse poder se move a velocidades incríveis ao cavalgar ao longo dos ventos. Ao viajar com este poder, um vampiro assume uma forma desfocada que se aglutina quando chega ao seu destino.

Sistema: Com um teste de ativação bem-sucedido, o Koldun se desvanece no vento e voa a 250 mph/400 kph ao seu destino. Este poder não pode funcionar efetivamente em cavernas, prédios ou outras áreas fechadas. Lá fora, o vôo do vampiro navega todos os obstáculos. Uma vez que o Koldun chega ao seu destino ou a cena termina, o vampiro desce à terra e se solidifica.

••••• Tempestade

Aplicação da Fúria ampliada pelo sangue e vontade, um Koldun pode projetar a medida plena de sua ira para o céu noturno. Produzindo nuvens cinzentas apagando estrelas e a lua, desencadeando rajadas em espiral e um aguaceiro motriz da chuva gelada. Arcos de raios acima, com cada flash estrondoso projetando sombras irregulares.

Sistema: Com um teste de ativação bem sucedido e um ponto de Força de Vontade (em adição ao sangue normal), um Koldun pode evocar uma forte tempestade. Leva seis horas para reunir as nuvens e engrossar a sobrecarga, menos uma hora para cada sucesso conseguido. Se isso resultar em uma duração de menos de uma hora, o florecer de nuvens aparente fica diretamente em cima como um dossel preto, enchendo o céu em poucos minutos. Uma vez que as nuvens se formam, a chuva começa a cair em torrentes e também os relâmpagos. A tempestade persiste com força total por uma hora por sucesso. Ela se dissipa gradualmente durante a hora seguinte. Durante o auge da sua fúria, a tempestade pode causar inundações e, certamente, calafrios até o osso de qualquer mortal exposto (1 dado de dano de contusão não absorvível a cada cinco minutos de exposição total). Raio atinge regularmente, muito mais do que em uma tempestade de costume. De fato, com o custo de um ponto de Força de Vontade, um Koldun pode dirigir um raio em um inimigo usando sua Percepção + Ocultismo (dificuldade 6). Um ataque bem sucedido inflige 10 dados de dano letal (que pode ser absorvido normalmente). Apenas um tal ataque pode ser feito a cada turno.

O Caminho da Água

Largamente praticado pelos Koldun com refúgios perto de uma grande fonte de água, desta forma podem aumentar espíritos escravos lacrimejantes e esmagar um navio em pedacinhos. Mais sutilmente, o vampiro pode se esconder nas profundezas ou conjurar ilusões para confundir e deslumbrar seus inimigos.

Atributo: Raciocínio

• Poça das Mentiras

Esta energia versátil cria ilusões tridimensionais ao longo da superfície de uma fonte de água. Como um Koldun usa essas ilusões depende de seu temperamento e vontade. É tão fácil de fingir uma visitação divina, como uma sedução engenhosa.

Sistema: Com um teste de ativação bem-sucedido, o Koldun pode projetar uma ilusão em qualquer superfície da água em linha de visão. A ilusão pode falar e se mover no entanto aos desejos do vampiro, embora não tenha substância e não pode ir além dos limites da água. O fantasma dura um turno por sucesso, após o que lentamente se dissipa em névoa fina. É possível estender este tempo de vida com ativações subsequentes do poder, cada um dos quais para determinar a duração do montante final. Testes para estender a duração de uma ilusão adicionam um para a dificuldade base, mas não necessitam de sangue. Uma vez que uma ilusão se desvanece de distância, deve ser lançada novamente.

•• Abrigo Aquático

Assim como o Gangrel se funde com a terra, um Koldun com este poder pode afundar sob a água para escapar do sol. O vampiro não se esconde tanto ao se fundir com a água. Apesar de sua forma adormecida, pode ser visível em estranhos ângulos de cima, e um simples espirrar pode perturbar seu descanso.

Sistema: Este poder não requer sangue. Se o jogador consegue dois ou mais sucessos no teste de ativação, o vampiro submerge na água como no poder de Metamorfose Fusão com a Terra. A massa de água deve ser de pelo menos dois metros de profundidade e tão grande como em outras dimensões do corpo do vampiro. Um vislumbre de um Koldun escondido na água requer um teste de Percepção + Prontidão bem sucedido (dificuldade 8).

••• Nevoeiro Sobre o Mar

Mover-se com a graça natural de um fantasma, um Koldun empregando esse poder pode dar passos largos através da água tão facilmente como na terra, deixando uma insignificante ondulação marcar sua passagem. Alguns vampiros sentem prazer em usar este poder em conjunto com Poça das Mentiras evocando fantasmas para atendê-los.

Sistema: Para cada sucesso no teste de ativação, o Koldun pode andar sobre a água por uma cena ou uma hora, o que for maior. Um Koldun pode escolher abandonar os efeitos deste poder, a fim de submergir ou nadar, no entanto, o vampiro não pode andar sobre a água novamente, a menos que ele reative o poder.

•••• Servos das Profundezas

Ao gotejar seu sangue em um corpo de água, um Koldun pode convocar ou despertar elementais incorporados de água para servi-lo por uma noite. Tais asseclas são infalivelmente leais, e não especialmente inteligentes. Apesar de sua forma líquida, são sólidos o suficiente para agarrar um homem e arrastá-lo para uma sepultura ou surrá-lo como o bater de uma onda.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz o teste de ativação padrão. Com o sucesso, o jogador pode gastar sangue para convocar asseclas elementais. Este sangue deve ser gotejado ou arremessado num corpo de água, que pode exigir vários turnos, dependendo dos limites de geração na despesa de sangue.

Uma vez que a última gota de sangue cai, a água se levanta em qualquer forma que o Koldun deseje. O conjurador pode criar muitos lacaios com pontos de sangue gastos, mas não mais do que o número total de sucessos obtidos. Independentemente da sua forma, os espíritos têm um nível igual ao Raciocínio do vampiro em todas as Características. Esses seres não têm saberes e nenhuma habilidade além de Furtividade. Além disso,

seus Atributos Mentais e Sociais são considerados como uma classificação de 1, exceto em situações passivas ou defensivas (como resistir a persuasão ou o controle da mente).

Elementais da água absorvem e ao contrário sofrem danos como vampiros, incluindo da luz solar. Incêndios os prejudicam menos, causando danos apenas de contusão. Além disso, as criaturas aquáticas podem extinguir as chamas com seus corpos líquidos, embora não sem sofrer ferimentos. Um elementar ao deixar o corpo de água que o gerou sofre um nível de dano agravado por hora. Servos regeneram um nível de dano de qualquer natureza (incluindo agravada) cada vez que eles permaneçam em contato com uma grande massa de água, mas não se curam de outra forma. A não ser se destruído, os servos convocados duram até a madrugada seguinte, antes de desabar em poças inanimadas.

••••• Maré da Perdição

Muitos navios estão no fundo do Mar Negro, abalados pelos redemoinhos dos Koldun. As vítimas deste poder devem lutar com toda a sua força ou cair no redemoinho, descendo sufocados pela profundidade.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade além do sangue normal. Para cada sucesso no teste de ativação, o redemoinho resultante tem um raio de cinco pés /1.5 metros, centradas em qualquer lugar na linha visual do vampiro. Redemoinhos tem 15 de Força base, acrescentando 5 pontos por sucesso após o primeiro. As vítimas devem se opor com sucesso testando sua própria Força + Sobrevivência (dificuldade 8), a fim de se libertar. Aqueles que não são sugados para as profundezas são espancados com correntes esmagadoras. Os seres vivos se afogam normalmente, enquanto vampiros e outras criaturas que não respiram simplesmente permanecem presos impotentes no vórtice. Este poder dura por uma cena.

O Caminho do Fogo

O anátema antigo de vampiros, o elemento fogo oferece a ferramenta mais poderosa e perigosa disponível para o Koldun. O Caminho do fogo compartilha aspectos com o Caminho da Terra, na medida em que se concentra mais na rocha magmática e ardente do que a chama, pura e simplesmente.

Atributo: Manipulação

• Coragem Impetuosa

Nenhum vampiro pode dominar um elemento que teme, por isso este poder escurece os que temem a uma mera brasa à sua intensidade anterior.

Sistema: Uma vez aprendido, este poder é permanente e não requer testes de ativação ou sangue. O Koldun subtrai sua classificação no Caminho do Fogo da dificuldade do teste de Coragem para resistir ao Rötschreck da exposição ou proximidade com a chama. Este poder não ajuda a resistir ao pânico que acompanha a luz solar ou quaisquer outras causas além de incêndio real. Se isto reduz a dificuldade de um teste de Coragem abaixo de dois, o Koldun simplesmente não sucumbe ao Medo Vermelho. Rötschrek do Koldun nunca é por risco de fogo e magma que conjuram.

•• Combustão

Os olhos do Cainita brilham em alaranjado vívido com poder feiticeira como bolhas de ar superaquecidas ao redor da vítima. Em instantes, o alvo pega fogo espontaneamente.

Sistema: Para cada sucesso no teste de ativação, a vítima sofre um nível de dano agravado. Este ataque pode ser evitado, mas não bloqueado, e pode afetar seres vivos (ou não-vivos) com +2 de dificuldade. Só é possível fazer um ataque de fogo por turno.

••• Muro de Magma

O Koldun levanta a mão e divide a terra, uma parede de magma incandescente pulverizado com 10 pés / 3 metros de altura. Normalmente, esta parede forma um círculo em torno do vampiro com 10-pés/3-metros de raio, embora o feiticeiro possa levantar outras formas com a prática e habilidade.

Sistema: A parede de magma convocada com este poder tem uma vida útil de dois turnos por sucesso. Se o Koldun desejar liberar o magma ao longo de uma forma diferente da de um círculo de proteção, aumenta a dificuldade base por um. Personagens não podem se aproximar de uma parede de rocha fundida, sem um teste de Coragem (dificuldade 8) e, mesmo assim, perto o calor escaldante inflige um nível de dano agravado. Contato real com a lava aumenta o dano a três níveis e aumenta a dificuldade de absorver a 9, assumindo qualquer tipo de absorção possível. O Koldun não recebe nenhum dano de sua proximidade com o magma convocado (embora o contato com ele ainda possa danifica-lo normalmente).

•••• Onda de Calor

O Koldun age como um conduíte para gêiseres de vapor e canais de uma rajada de ar ressecando a vítima na linha de visão. Este vento de fogo aparece como uma onda de calor ondulando envolvendo a vítima. Indivíduos mortos com esse poder terrível se mostram secos, cascas mumificadas.

Sistema: Num teste de ativação bem sucedido, a vítima sofre cinco níveis de dano letal que pode ser absorvido por seres capazes de tal feito. O alvo Vampiro também perderá cinco pontos de sangue, independentemente do dano causado.

••••• Explosão Vulcânica

No domínio final do Caminho do Fogo, um Koldun comanda a lava em explosão do chão em um gêiser enorme. A rocha derretida é expelida em uma ampla faixa antes de cair na Terra e fluindo em todas as direções. Qualquer coisa no caminho da rocha fundida incendiaria, derrete ou evapora dentro de momentos. O conjurador pode direcionar explosões de lava em qualquer lugar no seu campo de visão.

Sistema: Este poder custa um ponto de Força de Vontade, além de um ponto de sangue. Para cada sucesso no teste de ativação, a explosão de lava inicial dura um turno. Os rios incendiários de rocha líquida então fluem lentamente por duas vezes a duração, isso antes do resfriamento brusco e endurecimento. Mesmo se um objeto sobrevive ao calor, ele agora está preso sob a rocha. Qualquer coisa que faz contato com a lava (incluindo o Koldun) sofre um mínimo de três níveis de dano agravado. Para objetos que não têm níveis de vitalidade, o Narrador deve decidir quantos turnos resistem antes de derreter ou irromper em seu próprio inferno. Uma falha crítica utilizando este poder abre o gêiser de lava sob um alvo intencional, possivelmente, o próprio Koldun.

Melpominee

Nomeada de Melpomene, a musa grega da tragédia, a Disciplina única das Filhas da Cacofonia é de fala e música. Os poderes desta Disciplina exploram os vários usos da voz para benefícios e danos. Como é o caso com a arte mortal, nem sempre é claro qual dessas direções esses poderes tomam. Nenhum personagem pode ter um nível em Melpominee maior do que seu nível de Performance. Melpominee afeta a alma do alvo, assim como os ouvidos, assim, funciona perfeitamente bem em sujeitos surdos, e faz com que pelo menos uma quebra seja conhecida da Máscara devido a este efeito. Além disso, os poderes de Melpominee funcionam apenas sobre aqueles que estão presentes quando é usado — Filhas da Cacofonia não podem gravar efeitos Melpominee, enviá-los através de ondas de rádio, ou tê-los transmitidos pela Internet.

Filhas da Cacofonia podem usar alguns dos poderes da Disciplina Melpominee, como se fosse em um concerto. Se mais de uma Sereia utiliza o mesmo nível desta Disciplina simultaneamente, a dificuldade para o teste cai por um para cada Filha envolvida além da primeira. A dificuldade, no entanto, não pode cair abaixo de 3. Os níveis de disciplina que podem se beneficiar desta regra são indicados abaixo.

• A Voz Desaparecida

O personagem pode "lançar" sua voz em qualquer lugar dentro de sua linha de visão. Isso permite que a filha possa manter conversas clandestinas, cantar duetos com ela mesma, ou causar qualquer número de distrações. Este poder também pode ser combinado com outros poderes Melpominee para disfarçar sua origem (e algumas Filhas o usa para esconder o fato de que os poderes Melpominee não funcionam através de suportes gravados).

Sistema: Este poder funciona automaticamente, desde que seja vontade do personagem. No entanto, usando a voz durante a execução de qualquer outra ação que use a fala ou incorra cantando uma penalidade de dois dados em na ação devido ao rompimento de concentração do personagem.

•• Orador Ilusório

A Filha pode projetar sua voz para qualquer indivíduo com quem já tenha encontrado pessoalmente. Distância não é problema, mas deve ser noite e onde o alvo esteja presente. O vampiro pode cantar, falar, ou projetar sua voz de alguma forma a ser entendido (incluindo outros usos da Melpominee), mas ela não pode ouvir o que está dizendo, e, portanto, sofre dificuldade de +1 para qualquer teste que acompanhe seu discurso. Por exemplo, o vampiro pode projetar sua voz para um inimigo em uma tentativa de intimidá-lo, mas sofreria a dificuldade de +1 no teste de Carisma + Intimidação.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Performance (dificuldade 7) e gasta um ponto de sangue. Cada sucesso permite um turno de fala; três ou mais sucessos permitem o discurso em uma cena inteira.

••• Madrigal

A música tem o poder de influenciar o ouvinte, gerando emoções específicas através de letras ardilosas, batimentos crescendo, ou melodia assombrosa. As Filhas da Cacofonia podem tocar em poder da música, forçando os ouvintes a sentir o que elas quiserem. A emoção se torna tão poderosa que o ouvinte age, embora um ouvinte não é algo que a Sereia possa controlar diretamente.

Sistema: O jogador testa Carisma + Performance (dificuldade 7). Cada sucesso instiga a emoção escolhida em um quinto dos Membros do público (mais de cinco sucessos não têm nenhum efeito adicional). O Narrador decide precisamente que os membros do público são afetados. Personagens podem resistir a este poder com a duração da cena gastando um ponto de Força de Vontade, mas apenas se tiverem motivos para acreditar que eles

vão ser controlados por indivíduos estranhos. A canção que o vampiro canta deve também refletir a emoção que deseja gerar — nenhuma multidão vai por em risco a segurança do concerto, não importa o quão bem ela cante "High Hopes", mas pode se executar "I Predict a Riot".

Os indivíduos afetados devem agir de acordo com as suas naturezas — Conformistas enfurecidos iriam participar de um motim, mas não iniciar um, Bravos despertados podem forçar as suas atenções sobre o objeto de seu desejo, e os ciumentos Diretores podem enviar comparsas após seus rivais.

Várias Filhas podem usar esta Disciplina em concerto.

•••• O Chamado da Sereia

As Filhas da Cacofonia não espalham a loucura como certamente (ou como visivelmente) fazem os Malkavianos, mas suas canções são definitivamente prejudiciais à sanidade. Com este poder, a Filha pode direcionar qualquer ouvinte a loucura. Na maioria das vezes, a vítima é fascinada demais para perceber que deve deixar a área e bloquear a música de sua mente.

Sistema: O Chamado da Sereia requer um teste, resistido prolongado. O jogador testa Manipulação + Performance (dificuldade igual à Força de Vontade atual do alvo), a vítima resiste com um teste de Força de Vontade (dificuldade igual a Aparência + Performance da cantora). Se a cantora acumula cinco sucessos a mais do que a vítima, em algum ponto, a alma do infeliz adquire uma nova perturbação ou Defeito Psicológico de escolha do Narrador. Este distúrbio normalmente dura uma noite, com uma noite adicional por sucesso ao longo de cinco anos. Com um total de 20 sucessos líquidos, a filha pode torná-lo permanente.

Várias Filhas podem usar esta Disciplina em concerto.

••••• Virtuosa

A maior parte dos poderes de baixo nível Melpominee só podem ser usados em um alvo de cada vez. Quando a Filha chega a este nível de maestria em sua disciplina, pode "entreter" um público mais amplo. Cada membro da audiência ouve a mesma mensagem.

Sistema: A Filha pode usar Orador Ilusório ou Chamado da Sereia em um número de alvos igual ao seu Vigor + Performance. O jogador deve gastar um ponto de sangue para cada cinco alvos além do primeiro.

••••• • Crescendo Devastador

A filha pode cantar poderosamente o suficiente para rasgar a carne, dividir a pele e quebrar os ossos. Enquanto alguns poucos e infelizes Cainitas testemunharam este poder faz referência ao fato de que até mesmo cantores mortais podem quebrar vidro na frequência correta, outros observam que o volume e a intensidade parecem não importar quando uma Filha emprega Crescendo Devastador. A Sereia pode cantar uma calma canção de ninar e ainda matar um alvo.

Sistema: O uso deste poder requer que a vítima esteja dentro da faixa de audição (personagens com dificuldades auditivas — ou sentidos aguçados — são afetados no mesmo intervalo que outras vítimas). O jogador gasta um ponto de sangue e testa Manipulação + Performance (dificuldade é o Vigor do alvo + Fortitude). Cada sucesso inflige um nível de dano agravado, que não pode ser absorvido. Se usar este poder em um objeto inanimado, o Narrador determina quantos dados (se houver), o objeto pode usar para "absorver" e quantos sucessos são necessários para quebrá-lo completamente.

Várias Filhas podem usar esta Disciplina em concerto.

••••• •• Eco Persistente

A Filha pode cantar, falar, ou até mesmo usar um poder Melpominee e deixar o efeito suspenso no ar, à espera de alguém vir e ouvir. O personagem pode controlar quem pode acionar sua canção latente, o que significa que combinando com Crescendo Devastador ou Chamado da Sereia, este poder pode ser usado como uma armadilha.

Sistema: O jogador testa Vigor + Performance (dificuldade 8) e gasta um ponto de sangue. Cada sucesso produz um turno de discurso que pode ser deixado para ser ouvido mais tarde. Se o jogador desejar o tempo de atraso ou outro poder de Melpominee, o teste do poder deve ser feito com +1 na dificuldade. O eco fica suspenso por um número máximo de noites igual a duas vezes o Vigor do Vampiro + Performance antes de desaparecer.

O vampiro pode escolher fazer o eco audível para qualquer um que se encontrar em sua posição no decorrer da duração do poder — na verdade, uma gravação repetida infinitamente mística. Por outro lado, ela pode escolher para que desapareça, uma vez que se ouve pela primeira vez. Ela também pode optar por deixá-la dormente até ativado pela presença de um indivíduo específico com quem é familiar. Se o eco é feito para ser ouvido uma única vez, todos os vestígios do poder desaparecem uma vez que as palavras do vampiro sejam escutadas pelo destinatário.

Se um personagem usa Sentidos Aguçados em uma área onde um eco "por ativar" existe, ele vai ouvir um leve murmúrio. Três sucessos em um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 8) são necessários para ouvir a mensagem, e uma falha crítica neste teste vai ensurdecer o ouvinte pelo resto da noite.

Várias Filhas podem usar esta Disciplina em concerto.

Mytherceria

Qualquer que seja o estranho entrelaçamento de sangue que produziu o Kiasyd levou a uma série de efeitos estranhos, e não menos do que é a Disciplina Mytherceria. Esta coleção de poderes imita as habilidades das fadas — ou, pelo menos, esse é o melhor palpite dos Membros que estão familiarizados com ele. O Kiasyd usa esse poder para alterar e seduzir as mentes de seus inimigos, bem como para forçar os outros a dizer a verdade. O Kiasyd, em geral, não ensina esta disciplina para aqueles que estão fora da linhagem, e, supostamente, seria necessário pragas juramentadas na alma do aluno para que aprenda.

• Lugar Comum

O Kiasyd pode decompor verdade das mentiras. O efeito exato varia de vampiro para vampiro. Alguns Kiasyd experimentam sangramento dos olhos e ouvidos quando ouvem uma mentira, enquanto alguns brilham seus Excêntricos olhos quando conta uma falsidade. Seja qual for o efeito, este poder não detecta mentiras, enganos, o que significa que uma vítima tem que saber que ele está mentindo para que este poder funcione.

Sistema: O personagem sabe quando um alvo está mentindo deliberadamente. Nenhum teste ou gasto é necessário para este poder funcionar, mas o personagem deve deliberadamente ativá-lo. Note que este poder não fornece alguma idéia do que a verdade possa ser, e não permite que o vampiro diga se um alvo esta simplesmente declarando algo falso que ele acredita ser verdade.

•• Visão das Fadas

O conhecimento Kiasyd de magia não é apenas teórica. Seus olhos estranhamente coloridos são capazes de detectar as energias arcanas das fadas, bem como mágicos de outras fontes mais esotéricas. Eles não são, no entanto, capazes de utilizar este poder de detectar o resíduo de fantasmas ou magia vampírica.

Sistema: O Kiasyd vê fadas e outros mortais tocados por fadas como eles realmente são, sem precisar de teste. Além disso, o jogador pode detectar qualquer forma de magia que não decorre de fantasmas ou mortos-vivos, incluindo magia de magos, lobisomens e outras tais fontes estranhas. O personagem pode reconhecê-los pelo que eles realmente são, desde que ele tenha visto efeitos semelhantes antes.

••• Absorção da Aura

O Kiasyd é capaz de ver imagens de eventos e emoções do passado ao tocar um objeto ou uma área. No entanto, ao contrário do poder Auspícios Toque do Espírito, este poder absorve as imagens, tornando-as mais difíceis para os outros seres com poderes semelhantes ter acesso. Qualquer pessoa que tentar usar este poder, Toque do Espírito, ou uma capacidade similar para ver o que o Kiasyd viu, acha as imagens difíceis de segurar, deslizando através de sua mente, como peixinhos através de um córrego.

Sistema: O jogador deve fazer um teste de Percepção + Empatia. A dificuldade é determinada pelo Narrador com base na idade das impressões e da força mental e espiritual da pessoa que as deixou. O número de sucessos determina a quantidade de informação obtida, tanto em termos de imagens da cena quando o objeto estava sendo produzido ou tocado, e a natureza da pessoa que estava segurando o objeto. Uma imagem da cena tipo e um aspecto da identidade da pessoa (Comportamento, Natureza, aura, nome, sexo ou idade) torna-se claro para cada sucesso nos acúmulos do jogador no teste. Qualquer pessoa que tentar usar este poder ou toque do Espírito sobre o mesmo objeto, posteriormente deve acumular mais sucessos que o Kiasyd fez para obter qualquer impressão em tudo. Os sucessos do primeiro Kiasyd subtraem o número de sucessos conseguidos por qualquer um que tenta ler o objeto depois.

•••• Proteção Contra Fadas

O vampiro inscreve uma barreira protetora em um objeto, um local ou uma pessoa. Essa proteção desorienta e confunde qualquer um que vê, o que significa que mesmo que um intruso pode penetrar a segurança de um Excêntrico e roubar um objeto de valor, é improvável que seja capaz de encontrar o caminho da saída. Kiasyd Maldosos usam estas proteções como punição — uma história fala de um Excêntrico que desenhou uma proteção na camisa de um inimigo quando o amanhecer se aproximava, e depois assistiu (em segurança) como o infeliz vampiro era queimado no sol, incapaz de recordar o caminho para correr.

Sistema: O vampiro cria a proteção inscreve o símbolo em um local visível — em uma porta da biblioteca, estante, ou a roupa de um indivíduo — e o jogador testa Inteligência + Roubo (dificuldade 7 para objetos inanimados ou a Força de Vontade atual do sujeito +2). A Pessoa que entrar na área protegida ou tocar no objeto protegido perde dois dados em suas paradas de Inteligência, enquanto mantiver contato ou proximidade com a proteção. Além disso, qualquer um que vê proteção se torna confuso e perdido, a menos que consiga sucesso em um teste de Raciocínio + Investigação (dificuldade 8). O Kiasyd é imune a suas próprias proteções. Os glifos duram por um período indicado pelo número de sucessos no teste de Inteligência + Roubo:

Sucessos	Duração
1 sucesso	Uma hora
2 sucessos	Uma noite
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Um ano

••••• O Enigma Fantástico

O Kiasyd sussurra um enigma para o adversário, e o enigma consome sua mente. O alvo não pode fazer nada até que resolva o enigma, e ninguém pode ajudá-lo — respostas fornecidas por outros, mesmo respostas corretas, deixam de combater este flagelo.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade a Força de Vontade atual da vítima). Depois de um teste bem sucedido, a vítima não pode fazer nada além de sentar e refletir sobre o Enigma até que acumule três vezes os sucessos da Charada. O sujeito testa Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8, para mais ou para menos em números de perturbações que a vítima venha a ter, a critério do Narrador). Ele faz este teste, logo que é contado o Enigma, e depois uma vez por hora, até que reúna os sucessos suficientes. Caso a vítima em um teste obtenha falha crítica para resolver o enigma, recebe um nível de dano letal quanto suportar o enigma místico de seu corpo, e perde todos os sucessos do total acumulado. Este dano não pode ser curado até que o Enigma seja resolvido. O Kiasyd pode terminar este transe dizendo para a vítima a resposta, mas ninguém mais pode.

••••• • Roubar a Mente

Lendas contam o Povo Formoso tomando as memórias e faculdades de suas vítimas, deixando essas pessoas infelizes babando idiotas para o resto de suas vidas. Enquanto o pensamento moderno é que estas histórias na verdade se refere a vítimas de AVC, o ancião Kiasyd exibe um poder com um efeito semelhante. A vítima de Roubar a Mente perde suas memórias e todo o conhecimento que acumulou. Os ganhos dessas memórias para o Kiasyd duram um curto período de tempo e, geralmente, usa esse tempo para inscrevê-los antes que se revirtam para o proprietário original ... assumindo que o Excêntrico permita que isso aconteça.

Sistema: O jogador escolhe um alvo mortal ou sobrenatural e testa Percepção + Lábia (dificuldade igual à Força de Vontade atual do alvo). Enquanto o Kiasyd tenha "roubado" a mente do sujeito, mantém a sua própria consciência, mas tem acesso completo a todos os pensamentos do sujeito e memórias. Os sujeitos não têm conhecimento de que foram afetados desta maneira, apesar de todas as tentativas para prejudicá-los — pelo Kiasyd ou qualquer outra pessoa — faz voltar a sua inteligência imediatamente. Indivíduos não têm acesso a seus conhecimentos enquanto este poder está ativo, mas a maioria dos Talentos e Competências (aqueles que trabalham em memória muscular) ainda estão presentes. O Narrador pode precisar de discrição quanto a quais Habilidades são perdidas.

Aqueles que são vítimas deste poder por longos períodos de tempo, podem morrer de fome, embora vão comer a comida que lhes for apresentada. O número de sucessos determina a duração do efeito, embora o Kiasyd pode retornar a mente do sujeito em qualquer momento antes de este período terminar. Se a vítima morrer antes do retorno das memórias, o Excêntrico as mantém. Se o Kiasyd matar o alvo para ficar com suas memórias, o personagem pode precisar testar degeneração (ver p 309.), Dependendo de que trilha segue — Kiasyd sempre deve testar Humanidade.

Sucessos	Duração
1 Sucesso	10 minutos
2 Sucessos	Uma hora
3 Sucessos	Uma noite
4 Sucessos	Uma semana
5 Sucessos	Um mês

••••• •• Absorver a Mente

Esse poder, similar ao Roubar a Mente, permite que o vampiro absorva as Habilidades de sua vítima. Estas características são transferidas permanentemente, a vítima perde o conhecimento, e o Membro ganha ele. Absorver a Mente é um poder extremamente invasivo e insidioso, e, felizmente, apenas um punhado de vampiros no mundo sabe disso.

Sistema: O jogador testa Percepção + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade atual do alvo). O alvo pode resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade igual à Força de Vontade atual do Kiasyd). A diferença entre os dois determina o efeito. Se o alvo obtêm mais sucessos, ele resiste completamente e o Kiasyd nunca pode usar Absorver a Mente nesta vítima novamente. Se bem sucedido, O Kiasyd, pode selecionar uma combinação de Habilidades para sua satisfação.

Tomando alguns dos pontos de Habilidade de uma vítima pode deixar um restante — o Kiasyd não precisa tomar todos os pontos de um sujeito em uma dada capacidade. Por exemplo, um personagem com três pontos em Ocultismo, de quem o Kiasyd rouba um, mantém o Ocultismo em 2. Se um Kiasyd tem menos pontos de

ela já tem em uma dada capacidade, estes pontos não servem para aumentar a sua própria classificação. (No exemplo anterior, o Kiasyd não aumentaria sua classificação de Ocultismo se já tivesse uma classificação de um ou mais, como tomou só um ponto.) Se o Kiasyd falhar em uma tentativa de usar este poder em um alvo, sem tentativa subsequente pode fazê-la sobre o alvo após um ano e um dia.

Em todos os casos, o máximo que o Kiasyd pode aumentar em uma Habilidade é até o nível que o alvo tem nessa capacidade, por isso, se a vítima tem apenas um ponto em Direito e o Kiasyd recebe dois sucessos, não pode ganhar 2 pontos em Direito. Restrições geracionais se aplicam: o Kiasyd de Sexta Geração pode ter um máximo de sete pontos em uma Habilidade, por exemplo. Todas as perdas das capacidades por parte da vítima são permanentes, embora possam ser devolvidas a seus níveis originais através de gasto de ponto experiência.

Sucessos	Efeito
1 Sucesso	Furta 1 ponto
2 Sucessos	Furta 2 pontos em uma Habilidade
3 Sucessos	Furta 3 pontos em até duas Habilidades
4 Sucessos	Furta 4 pontos em até três Habilidades
5 Sucessos	Furta 5 pontos em até quatro Habilidades

••••• ••• Carta na Manga

O Kiasyd pode enganar-se a acreditar que não é, e nunca foi, um vampiro. Este truque dura por um curto período de tempo, durante o qual o personagem dá-se todas as bênçãos (mas perde todas as desvantagens) de ser vampiro. Ele mantém todo o seu conhecimento de outros, mas a magia do da Carta na Manga habilmente o impede de descobrir a verdade (notas que explicam a verdade desaparecem, o conhecimento de pistas que o levam ao que não faz sentido, etc.) Carta na Manga é útil para se livrar de caçadores de vampiros farejando o personagem, mas também para a coleta de informações, que só pode ser obtida durante o dia. Rumores entre os mais jovens Kiasyd também persistem que alguns anciões da linhagem usam a Carta na Manga para se reunir durante o dia uma vez a cada 50 anos, a troca de documentos e cartas que, para esse dia, não tem sentido nenhum para eles. É só depois do poder desaparecer que se lembram quem são e podem ler o que seus Companheiros escreveram.

Sistema: O jogador gasta oito pontos de sangue e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 9). Se este teste é bem sucedido, o personagem se torna mortal no próximo nascer do sol para uma duração determinada pelo número de sucessos no teste. O Kiasyd sabe, no entanto sublimi-narmente, a duração do poder, e automaticamente tenta voltar para a segurança, a luz do dia deve ser um problema no final da alimentação. Após este poder terminar, o Kiasyd mantém todas as lembranças de seu breve retorno ao mundo dos mortais. Durante seu tempo como um mortal, as Características do personagem são limitadas a classificação de 5 (que retorna a seus níveis originais quando o personagem se torna um vampiro de novo), e o personagem não tem acesso às suas Disciplinas. Da mesma forma, o personagem não pode usar pontos de sangue para todos os benefícios vampíricos enquanto mortal.

Sucessos	Duração
1 successo	10 minutos
2 sucessos	Uma hora
3 sucessos	Quatro horas
4 sucessos	12 horas
5 sucessos	24 horas

Obeah

A linhagem conhecida nas noites modernas simplesmente como Salubri é realmente descendente de metade do antigo Clã. Em noites passadas, se poderia ter falado de "curandeiro" e "guerreiro" Salubri. Nas noites de hoje, os últimos vestígios do guerreiro Salubri *Antitribu* são do Clã, e praticam sua Disciplina Valeren (ver p. 474). O resto da linhagem sabe da Disciplina Obeah. Esta Disciplina permite que o Salubri julgue e até mesmo melhore a saúde de um indivíduo. Quando o vampiro se torna mais poderoso, Obeah permite que ele cure a alma de um alvo diretamente. É esse poder que constitui a base do "sugadores de almas" acusados de serem os cães da linhagem dessas noites.

Esta Disciplina dá aos seus praticantes um terceiro olho no centro da testa do vampiro quando o Vampiro domina o segundo nível de Obeah.

• Sentir Vitalidade

Com um toque, o Salubri pode ler instantaneamente os ferimentos de um alvo. Ela pode aprender o quanto de dano o alvo tenha incorrido e, portanto, fazer um palpite sobre o que deve ser feito para salvá-lo. Esta energia pode também ser utilizado para fins de diagnóstico — útil para uma vítima que não pode mais falar.

Sistema: O Salubri deve tocar o alvo para ver quão perto da morte está. Ele deve, então, fazer um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 7). Um sucesso nesse teste identifica um sujeito como um mortal, vampiro, carniçal,

ou outra criatura. Dois sucessos revelam quantos níveis de dano na vitalidade o sujeito sofreu. Três sucessos dizem como estão os pontos de sangue do sujeito (se um vampiro) ou quantos pontos de sangue que deixou em seu sistema (se um mortal ou outra forma que o sangue seja suporte de vida). Quatro sucessos revelam alguma doença na corrente sanguínea do paciente. Um jogador pode optar por aprender a informação fornecida por um menor grau de sucesso — por exemplo, um jogador que acumula três sucessos pode aprender ou não se um sujeito é um vampiro, assim como o conteúdo de seus pontos de sangue.

Alternadamente, cada sucesso nesse teste permite que o jogador faça ao Narrador uma pergunta sobre a saúde da pessoa ou níveis de vitalidade. "Ele estava drogado?" Ou "são agravadas suas feridas?" São questões válidas, mas "Será que o Sabá fez isso?" Ou "Com que o Lupino que o atacou parece?" Não são. O Salubri pode usar este poder em si mesmo se tem ferimentos, mas, de alguma forma perdeu a memória de como os ferimentos foram recebidos.

Além disso, com o custo de um ponto de sangue, o Salubri pode usar Empatia para o teste em vez de Medicina.

• • Toque Anestésico

O vampiro pode aliviar a dor de um alvo ou colocá-lo em um sono profundo e suave, com apenas um toque. Este poder se destina a curar a dor ou socorro a mente de alvos voluntários, mas o personagem pode, com algum esforço, empregar a força contra alguém que não deseja isso.

Sistema: Se o sujeito está disposto a se submeter a esse processo, o jogador gasta um ponto de sangue e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) para bloquear a dor do sujeito. Isso permite que o sujeito ignorare todas as penalidades de ferimentos durante um turno por sucesso. Uma segunda aplicação deste poder pode ser efetuado uma vez que a primeira tenha expirado, à custa de um outro ponto de sangue e outro teste de Força de Vontade. Se o sujeito não está disposto, por algum motivo, o jogador deve fazer um teste de Força de Vontade contestada contra a do indivíduo (dificuldade 8).

Para colocar um mortal para dormir, o mesmo sistema se aplica. O mortal dorme por cinco a 10 horas — o que quer que seu ciclo normal de sono seja — e recupera um ponto de Força de Vontade temporária ao acordar. Ele dorme em paz e não sofre com pesadelos ou os efeitos de

quaisquer distúrbios durante o sono. Pode ser despertado normalmente (ou violentamente).

Membros, incluindo os próprios Salubri, não são afetados por este poder — seus corpos cadavéricos estão muito ligados à morte.

••• Corpore Sano

O Salubri pode curar feridas com uma imposição de mãos. O sujeito sente uma sensação quente, formigamento sobre as áreas afetadas e como a dor deixa as malhas do corpo e da carne. O terceiro olho do vampiro abre durante este processo.

Sistema: Este poder funciona em qualquer criatura viva ou em mortos-vivos, mas o personagem deve tocar o prejuízo real (ou o mais próximo dessa parte do corpo da vítima, no caso de lesões internas). Cada nível de vitalidade para ser curado requer o gasto de um ponto de sangue e um turno de contato. Ferimentos agravados também podem ser curados desta maneira, mas o vampiro deve gastar dois pontos de sangue em vez de um para cada nível agravado de vitalidade.

•••• Olhar do Pastor

O Salubri com este nível de domínio de Obeah pode criar uma barreira invisível entre aqueles sob seus cuidados e aqueles que lhes fazem mal. O Salubri mesmo deve estar entre os seus comandados ao gerar essa barreira, ele não pode defendê-los de longe. Inimigos armados com armas de fogo ou outras armas de longo alcance ainda podem atacar, mas nenhum pode se aproximar mais de alguns passos.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de Força de Vontade. A montagem dessa barreira é uma ação padrão, mas mantê-la em torno, virar ou cair é uma ação reflexiva. A barreira invisível estende-se a cerca de um raio de três jardas / metros a partir do personagem, e ninguém fora dessa barreira pode atravessá-la, enquanto mantém o poder. Aqueles dentro dela com seu criador podem sair e voltar, no entanto. A barreira se move com o Salubri. Ele não pode ser mantido a uma certa distância.

Aqueles que desejam atravessar a barreira do lado de fora, seja amigável ou hostilmente, devem usar o melhor do personagem em um teste prolongado, testando a Força de Vontade resistida (dificuldade igual a Força de Vontade atual do oponente para o Salubri, e Força de Vontade atual do Salubri para o adversário). O adversário pode atravessar a barreira tão logo acumule três sucessos líquidos mais que o Salubri.

••••• Mens Sana

Com este poder, o Salubri pode curar loucura, acalmando demônios interiores e trazer uma alma para a paz. Na verdade, histórias antigas do estado Salubri fala que Saulot usou esse poder para trazer com doçura, um alívio temporário, para o seu "irmão" Malkav. Outras histórias mais recentes afirmam que Saulot causou a loucura de Malkav em primeiro lugar.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue e rola Inteligência + Empatia (dificuldade 8). O uso de Mens Sana leva pelo menos 10 minutos de conversa relativamente ininterrupta. Sucesso cura o indivíduo de uma Perturbação da escolha do jogador Salubri. Este poder não pode curar um Malkaviano de sua perturbação central, apesar de alivia os seus efeitos para o resto da cena. Uma falha crítica inflige uma perturbação no próprio Salubri para o resto da cena. Este poder não pode ser utilizado pelo Salubri para curar as próprias perturbações.

••••• • Banimento da Alma Bestial

Este poder é a influência que os Tremere usaram durante anos para manchar o nome dos Salubri. A alegação de que os Salubri Feiticeiros usam esse poder para remover as almas de suas vítimas, alterá-las de maneiras terríveis, ou simplesmente as consume e depois fazem escravos descerebrados das cascas depravadas. A verdade é que o Ciclope usa esse poder para reconstruir a alma esfarrapada de um alvo, em detrimento de sua própria firmeza mental.

O Salubri chama a alma do sujeito para fora de seu corpo, com o terceiro olho do vampiro. Lá, é reparada a alma do vampiro. Durante este tempo, o corpo do alvo está vago, mas vivo. Ele obedece comandos do Salubri (e o vampiro deve comandá-la para comer e beber, ou então ele vai morrer de fome — reparar a alma não é uma tarefa rápida).

Com um processo similar, o personagem pode purificar uma pessoa, lugar ou objeto de influência demoníaca ou maléfica. Este não é um banimento simples, no entanto. É uma batalha, colocando a pureza moral e espiritual do Salubri contra qualquer entidade maligna que esteja presente. Se o Salubri perde a luta, pode perder a sua própria alma no processo.

Sistema: Este poder pode ser usado para tirar a alma de qualquer personagem, exceto aqueles com Humanidade ou Trilha com nível 1 ou 0 ou aqueles que seguem Trilhas da Sabedoria particularmente desumanas — algumas almas estão além da redenção. O jogador testa Vigor + Empatia (dificuldade 12 menos a Humanidade do sujeito ou classificação da Trilha). Uma falha crítica dá ao Salubri a perurbação do sujeito durante o restante da cena. O Salubri deve fazer contato visual com o indivíduo e o mesmo deve estar disposto a ser submetido a este poder.

Uma alma retirada desta forma torna-se parte da alma do Salubri, enquanto o processo de cicatrização ocorre. Ele pode devolvê-la ao seu próprio corpo a qualquer

momento. Enquanto o alma está dentro do Salubri, pode gastar um ponto de Força de Vontade permanente para restaurar um ponto de Humanidade do sujeito ou classificação da Trilha. O Salubri pode restaurar um número máximo de pontos igual ao seu índice de Empatia, e não pode elevar a Humanidade do sujeito ou Trilha acima da soma de suas virtudes relevantes (por exemplo, um personagem subscrevendo Humanidade com Consciência 3 e Autocontrole 3 poderia não ter a Humanidade elevada acima de 6 desta forma).

Enquanto uma alma está sendo mantida pelo Salubri, seu corpo é uma casca vazia, em coma ou em torpor, sem força motivadora dentro dele. Uma alma cujo corpo é morto imediatamente desaparece, sua disposição para qualquer desconhecido (embora o Salubri suspeite fortemente que as almas que desaparecem desta forma são completamente e de forma irreversível destruídas). Matar o corpo de uma alma arrastada pode justificar um teste de Consciência ou Convicção sabe se o assassino da ausência da alma, a critério do Narrador.

Se usado para extrair um demônio, o jogador gasta um ponto de Força de Vontade, se o sujeito está disposto e o agente corruptor não resiste (uma ocorrência rara). Se o sujeito é possuído por uma entidade consciente, o demônio (ou outra consciência externa) luta contra o Salubri pelo domínio. Isto ocorre através de um teste, estendido contestado pela Humanidade do Salubri ou a Trilha contra a Força de Vontade do oponente (a dificuldade de cada partido é igual a Força de Vontade atual do outro). O vencedor é o primeiro a conseguir três sucessos líquidos mais do que o outro. Se o jogador falhar, a tentativa de purificação também falha. Se for falha crítica, o demônio toma conta do corpo do Salubri. Esta purificação não pode ser usada em si mesmo e não tem efeito sobre o animal ou uma personalidade alternativa.

Uma vez que a remoção inicial foi realizada com sucesso, o jogador gasta um segundo ponto de Força de Vontade. O Salubri empurra o demônio para um item próximo, animal ou pessoa, aprisionando o demônio no vaso selecionado. Isso deve ser feito dentro de dois turnos da Purificação e o alvo deve estar dentro do alcance físico. Se isso não puder ser feito, o demônio provavelmente sairá livre... ou encontre um outro recipiente adequado (como o Salubri). Se o vampiro coloca o demônio em um ser que é provável que sofra sua presença, o jogador deve fazer uma teste imediato de Consciência ou Convicção (dificuldade 8), se o Narrador acreditar que o personagem se oporia por conta da moralidade. Uma falha crítica, para além das consequências normais, liberta o demônio em todo o mundo.

••••• •• Vigor Renovado

Com este nível de poder, o Salubri não precisa mais reparar ferida por ferida do corpo do alvo. Com um toque e concentração de um momento, pode restaurar o corpo em sua saúde integral.

Sistema: O Salubri toca o alvo e gasta um turno inteiro se concentrando. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade. No final do turno, o alvo é curado de *todos* os danos, incluindo dano agravado. Se o personagem tenta qualquer outra ação, mas a imposição das mãos durante este turno, o ponto de Força de Vontade é perdido e nenhuma cura ocorre. O Salubri pode usar este poder em si mesmo.

••••• ••• Passagem Segura

O Salubri irradia uma aura não ameaçadora, alterando as mentes daqueles ao seu redor parecendo ser seguro, agradável e inofensivo. Multidões inconscientemente abrem caminho para ele, perseguidores perdem o interesse, e transeuntes estão dispostos a prestar assistência. No caso em que alguém tenta fazer mal, o resto da multidão pode até protege-lo.

Sistema: Este poder está sempre ativo, embora o Salubri possa desligá-lo, se assim o desejar. Enquanto Passagem Segura está ativo, qualquer um na multidão (definido como mais de 10 pessoas na proximidade), que quer prejudicar o Salubri deve envolver-se em um teste de Força de Vontade contestando com o jogador do vampiro (dificuldade 6). Se o perseguidor ganha, ele pode fazer o que desejar. Se o vampiro ganha, seus sucessos líquidos agem como uma penalidade na parada de dados em qualquer ação hostil que o perseguidor escolha tomar. Isso se manifesta como interesse perdido no vampiro (os perseguidores se perguntam por que ele está perseguindo essa pessoa em vez de fazer algo mais interessante).

Passagem Segura também pode ajudar um Salubri a encontrar ajuda ou abrigo. O jogador testa Carisma + Expressão dificuldade 7). Cada sucesso reduz a dificuldade do posterior adequado teste social por um. Isso afeta ao apenas tentar obter assistência aparentemente inofensiva ou inocente, como um lugar para ficar ou conselhos sobre as partes ruins da cidade — um Salubri não será capaz de obter armas automáticas ou heroína de baixa qualidade mais facilmente com este poder. Os efeitos deste poder duram até o próximo nascer do sol. Passagem Segura afeta apenas aqueles que conhecem o Salubri casualmente ou não todos. Qualquer um que tenha o conhecido bastante tempo para formar uma opinião sobre ele não pode ser tocado por este poder.

••••• •••• Libertar a Alma Cativa da Carne

Alguns poucos Salubri anciões podem (ou poderiam, pelo menos) alcançar uma compreensão da alma que lhes permitem livrá-los de seus limites carnais. O personagem permite que a alma de um sujeito disposto a voar livre, capaz de explorar o mundo como uma projeção astral e transcender a existência que sempre desejou.

Sistema: O vampiro e um sujeito disposto ambos devem entrar em transe profundo de meditação por um mínimo de uma hora ininterrupta, como o Salubri cumpre o ritual necessário separa a alma da carne sem danificar. Durante este período, o jogador usa um número de pontos de sangue igual a duas vezes a Força de Vontade permanente do sujeito. No final do ritual, o corpo do paciente desliza em coma e morre no final da noite. Muitos Tremere e outros Membros cautelosos alertam que o Salubri pode deturpam-se e convencem os outros a oferecer-se para uma "liberação" das preocupações mortais, quando na verdade eles desejam prender a alma em outro plano de existência.

A alma do sujeito é liberada de seu corpo e entra no plano astral (como o poder de Auspícios Projeção Psíquica na p. 138). Esta separação é permanente e irreversível. O assunto é tratado como um personagem astralmente-projetado em termos de mecânica de regras. No entanto, não tem mais um cordão de prata e não precisa mais de um, como existe independentemente de seu corpo. Se é reduzido a zero a Força de Vontade através do combate astral, perde um ponto de Força de Vontade permanente e se forma de novo, após um ano e um dia no local onde este poder foi usado contra ele. Um personagem que tenha sua Força de Vontade reduzida a zero permanente é destruído para sempre.

Este poder pode ser usado somente nos mortais (excluindo os magos) e vampiros que estão em Golconda, o assunto deve ter uma compreensão completa do que este ritual implica — incluindo a sua permanência e a impossibilidade de uma reversão. O corpo do vampiro Liberto decai ao nascer do sol. É possível beber o sangue restante no corpo do vampiro, mas não há benefícios obtidos através de uma tentativa de Diablerie. Qualquer tentativa de Abraçar o corpo de um mortal, Liberto falha automaticamente. A alma voa livre e pode optar por se dissipar, movendo-se para o que a espera além da morte, a qualquer momento (e não é, portanto, um fantasma).

O Salubri pode usar este poder em si mesmo, desde que esteja em Golconda.

Ogham

A Disciplina Ogham é encontrada somente entre os da linhagem Lhiannan, não costumam (alguns dizem que não se pode) compartilhar seus segredos com aqueles que não sofrem da maldição da sua linha. Todos Lhiannan compartilham um fragmento do sempre grande, escuro e poderoso espírito da floresta. Ogham lhes permite aproveitar o poder do espírito, e em sua comunhão com espíritos livres de sua laia.

Ogham é uma forma limitada de magia do sangue, que não é nem tão flexível nem tão poderosa como Taumaturgia Tremere, nem a feitiçaria de sangue de outros Clãs, mas dentro dos limites estabelecidos pela natureza territorial do Lhiannan é bastante poderosa. Ogham é mais forte no território de um Lhiannan em casa. Mais de 50 milhas (80 km) de seu território de origem, a dificuldade de usar Ogham aumenta por um em toda a linha, como o próprio fragmento do espírito Lhiannan entra em conflito com a vida espiritual local desconhecida.

• Consagrar a Bosque

A Lhiannan com esta habilidade pode usar o poder do seu sangue para despertar os espíritos de vida vegetal em seu território, pois vão atuar em sua defesa contra qualquer intruso indesejável. Raízes emaranhado pé, grama agarra em botas, árvores balançam de forma não natural derrubando inimigos, e assim por diante. Normalmente as Lhiannan cortam um pulso e gira no lugar, ou abre um corte na palma da mão e anda descrevendo uma espiral através da folhagem que deseja despertar.

Sistema: O jogador faz uso de 1-3 pontos de sangue, e o personagem deve realizar o processo descrito acima. Um ponto de sangue desperta a vida vegetal em um 10 pés de diâmetro (3 metros), dois pontos de sangue o dobro 20 pés (6 metros), três faz 40 pés (12 metros). Traçar a área desejada leva um turno por ponto de sangue gasto.

Quando o sangue é semeado, o jogador testa Carisma + Sobrevivência (dificuldade 6). Se o teste acumula mesmo um sucesso, as plantas vivas são animadas, pois o mundo espiritual local é despertado para a ação. Inimigos na área sofrem -2 em todas as paradas de dados de distração e interferência física. Além disso, intrusos devem fazer um teste de Vigor + Atletismo para evitar três dados de dano por contusão da flora local (desde que a vida das plantas locais seja capaz de tal dano; árvores e silvas provavelmente, mas um prado não contém o tipo de flora necessário para tal ataque). Teste falha crítica faz com que as plantas tenham o Lhiannan como alvo.

Este poder dura por uma cena.

••Pastel Carmesim

O Lhiannan traça runas místicas ou escreve em seu próprio corpo com vitae, convidando espíritos de guerra para infundir-la e cingi-la para a batalha. Embora tão imbuída, ignora muitas feridas e retém maior controle de sua mente, como os espíritos controlando sua Besta. O Lhiannan também pode atacar seus inimigos com um feroz, ataque de sangue.

Sistema: O personagem gasta uma cena traçando o pastel em seu corpo, o que custa um ponto de sangue. O jogador então rola Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7). Cada sucesso permite ao personagem ignorar um dado de penalidades por ferimentos de lesão. Ele também subtrai um da dificuldade para evitar o frenesi ou Rötschreck. Esta habilidade dura por uma cena. Além disso, se o personagem recebe mais de quatro níveis de vitalidade de dano, as inscrições místicas estão em ruína, e os espíritos fogem de seu corpo.

O Lhiannan também pode atacar seus inimigos, acrescentando a fúria do pastel em seu ataque. O jogador pode incluir o número de sucessos obtidos no teste acima para o número de dados rolados para o dano de um simples ataque num combate próximo (esta capacidade pode ser utilizada apenas uma vez por aplicação do Pastel Carmesim).

••• Inscrever a Maldição

O Lhiannan inscreve o nome de um inimigo em seu corpo em vitae, em qualquer idioma ou conjunto de símbolos que preferir. Quando o nome é assim inscrito e o inimigo Lhiannan podem vê-lo, os espíritos malignos se tornam ligados ao nome e promulgam uma maldição sobre o inimigo. A maldição tem efeito no momento em que a vítima vê o seu nome rabiscado em sangue.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue. O Lhiannan deve escrever o nome do inimigo em sangue, e deve ser exibido em uma parte de seu corpo visível ao alvo pretendido, a fim de que Inscrever a maldição tenha efeito. O jogador escolhe qual maldição irá decretar ao alvo da lista abaixo, a maldição tem efeito assim que o alvo vê o seu nome. Ele não precisa entender a linguagem utilizada, mas se puder compreendê-la, ele pode resistir a maldição com um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8).

As maldições descritas abaixo terminam quando o glifo é apagado, gasto, ou desfigurado pelo Lhiannan recebendo quatro ou mais níveis de vitalidade de dano. A maldição funciona de forma diferente dependendo de onde o Lhiannan inscreve o nome do alvo.

Corpo: Inscrever o nome em braços, pernas ou barriga. O corpo da vítima fica doente e fraco (+2 a todas as dificuldades em testes físicos, e todas as penalidades de ferimentos é aumentada por um dado) ou, no caso de Cainitas, a vítima não pode usar sangue a não ser um ponto por dia necessário para permanecer ativo.

Mente: Inscrever o nome por toda a testa. O inimigo se torna confuso como partes de sua mente se desconectando uma da outra, deve gastar um ponto de Força de Vontade, a fim de tentar qualquer teste de Conhecimento ou usar qualquer habilidade mágica ou Disciplina (exceto Rapidez, Potência, ou Fortitude). Esta Força de Vontade não lhe compra um sucesso nesse teste, simplesmente lhe permite fazer isso.

Voz: Inscrever o nome na garganta. A vítima perde o poder da fala, ele pode grunhir ou lamentar, mas não pode dizer nenhuma palavra.

Alma: Inscrever o nome abaixo do esterno e sobre o coração. O sujeito perde sua vontade de resistir a Besta: dificuldades para evitar o frenesi são aumentadas em dois. Não-vampiros são vencidos pelo medo. O alvo deve fugir do território Lhiannan, a menos que tenha sucesso num teste de Coragem (dificuldade 8).

•••• Lua e Sol

A vida de um Cainita é dominada por dois corpos celestes: o sol, o que deve temer e ódiar, e a lua, sua única fonte segura de luz. A Lhiannan pode traçar sigilos antigos dessas duas esferas em seu corpo para ganhar dons – o espírito da lua, sempre amigo do vampiro, a abençoa por sua fase atual, enquanto proteções do espirito do sol larga algumas maldições ardentes do orbe.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue. A Lhiannan inscreve o selo desejado em seu corpo ao longo de 15 minutos. O selo pode ser inscrito em qualquer lugar, mas deve ser exposto. O personagem pode optar por inscrever tanto a lua quanto o sol, mas cada símbolo requer o gasto de sangue e 15 minutos para traçá-lo. Ela também pode inscrever esses selos sobre qualquer sujeito voluntário.

O emblema do sol protege um vampiro dos piores efeitos do fogo e da luz solar. Enquanto o símbolo permanece no corpo do personagem, o jogador faz um teste de Vigor (dificuldade 8), quando atingido por fogo ou luz solar. Se o teste for bem sucedido, o dano é considerado letal e que o jogador pode testar para absorve-lo normalmente. Este teste deve ser feito sempre que o personagem enfrenta tais danos.

O emblema da lua acrescenta um na dificuldade do teste Auto-Controle/Instinto para evitar o frenesi (mas não no teste de Coragem para evitar Rötschreck). Outros efeitos do emblema lua dependem da atual fase da lua:

Lua Nova: Adiciona um dado nas paradas de dados de Destreza e Furtividade.

Lua Crescente: Adiciona um dado nas paradas de dados de Raciocínio e Ocultismo.

Meia Lua: Adiciona um dado nas paradas de dados de Percepção e Lábia.

Lua Minguante: Adiciona um dado nas paradas de dados de Carisma e Expressão.

Lua Cheia: Adiciona um dado nas paradas de dados de Força e Briga.

••••• Tragar e Secar a Terra

O espírito dentro de cada Lhiannan é desenhada para os locais de energia mística, se círculos de pedra antigas, anéis de fadas, ou pegadas de dragão. Esse fragmento de espírito pode retirar a energia espiritual dos lugares de poder e usá-la para ajudar o Lhiannan. Uma palavra de aviso, no entanto: roubar muito poder a partir de qualquer local místico o torna estéril e sem vida, tanto quanto se o Cainita houvesse consumido o próprio sangue da Terra. Além disso, magos e lobisomens frequentam esses mesmos locais, e destruir esses lugares pode despertar sua ira.

Sistema: O jogador testa Percepção + Ocultismo (dificuldade 8). Um sucesso determina se um determinado local é o lugar adequado (uma decisão geralmente deixada nas mãos do Narrador, apesar de um Lhiannan com Antecedente Domínio alto pode localizar dentro do seu território). Dois ou mais sucessos nesta teste concede uma idéia do poder local em uma escala de 1 a 5. Se o personagem deseja explorar o poder desse local, deve passar por uma cena e um ponto de sangue marcando várias partes do lugar com signos de poder, as chaves do seu fragmento de espírito para desbloquear as energias da localidade.

Depois que o lugar está preparado, o jogador faz um segundo teste reflexivo, Percepção + Ocultismo (dificuldade 7). Todos os sucessos além da avaliação do poder do lugar são ignorados. Para cada sucesso, o jogador ganha dois dados, e que pode adicionar a qualquer parada de dados (exceto aquelas para evitar o frenesi ou Rötschreck) para o restante da cena. Estes dados acabam quando usados, mas o personagem pode tocar no mesmo local novamente e voltar a rolar. O jogador deve fazer o teste de Percepção + Ocultismo toda vez. Cada "trago" de energias do lugar o esgota, no entanto, como descrito abaixo.

O fragmento espiritual do Lhiannan é uma coisa gananciosa, usando como faz o manto da Besta Cainita, e traga as energias do lugar de forma imprudente. A Lhiannan só pode reunir um número de sucessos igual a 10 vezes a classificação do local de energia, após isso o ponto da área se transforma em uma terra árida, incapaz de sustentar a vida. Esse tipo de atividade em particular é certo que atraia a atenção dos Lupinos ou assistentes. Um local pode alimentar-se ao longo de um período de anos. No entanto, um lugar que é batido com Tragar e Secar a Terra em qualquer ponto ao longo do ano não é capaz de repor dados perdidos em durante esse ano, e se o lugar é totalmente drenado, é irrevogavelmente morto.

•••••• Inscrever os Nomes Esquecidos

Quando o Lhiannan atinge esse nível de Ogham, ela inverte a relação entre ela e seu fragmento espiritual e pode dominar e extrair informações dele. O antigo espírito do Lhiannan sabe os nomes de muitos seres míticos, e pode ser forçado a dar a Lhiannan um desses nomes, de modo que ela pode invocar tal criatura . Esses seres são perigosos, e não devem ser menosprezado. Muitos estão no mesmo nível dos Matusaléns.

Inscrever os nomes esquecidos permite que seu portador se comunique com a convocação, sendo ela, mas não lhe dá domínio ou controle sobre aquela criatura. Ela deve apaziguá-la de qualquer maneira que puder, e espero que não se ofende ao ser convocado.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue. A Lhiannan deve gastar uma meia hora tranquila enquanto o sangue escorre por sua pele para saciar a fome do fragmento espiritual. Ao fim deste tempo, o jogador testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 9, ou 8 se o personagem convocou este ser especial antes). Se o teste é bem-sucedido, uma poderosa criatura chega nas imediações, antes do final da cena atual.

O Narrador é livre para atribuir estatísticas de jogo a qualquer criatura convocada. Tais criaturas têm seus próprios desejos e exigências, e muitos não têm a amabilidade de ser convocado.

Sanguinus

Sanguinus é a Disciplina doentia concedida aos irmãos de sangue pelos Tzimisce que os criou. Uma relação curiosa com Vicissitude, Sanguinus permite aos vampiros que praticam combinar partes de seus corpos, emprestar para os outros, e coordenar as suas mentes e apêndices. Mesmo os níveis baixos dos que são inquietantes para

para testemunhar. Utilizar os níveis mais elevados é nojento, de fato, como peças de carne e órgãos expostos, atrofiados pelos Irmãos de Sangue num estado de mortos-vivos, fusão e pulso. Mortais observando o espetáculo de poderes mais óbvios desta Disciplina devem fazer teste de Coragem (dificuldade 4), gastar um ponto de Força de Vontade, ou fugir da área em náuseas.

• Sangue de um Irmão

Um círculo de Irmão de Sangue é mais próximo do que qualquer bando do Sabá, qualquer par de laço de sangue de amantes vampíricos, qualquer família carniçal. O círculo de partes de carne, mente, e, claro, sangue. Os membros do círculo pode gastar sangue para curar o corpo do outro, não importa o quão longe eles estejam.

Sistema: O jogador usa um ponto de sangue, o que pode ser utilizado para curar qualquer membro do círculo, independentemente da distância a partir do personagem. O Irmão de Sangue também pode criar um "banco" de sangue, passando cinco pontos para curar outra ferida agravada ao longo de vários turnos. Este poder toma efeito automaticamente, nenhum teste é necessário. O sangue passa para outro Frankenstein e *não* conta a quantidade máxima de vitae que o personagem alvo pode gastar por turno.

•• Octopod

O círculo Irmão de Sangue pode doar membros e órgãos um para outro. Isso não é para a cura após a batalha, mas para uso *durante* a batalha. Um adversário maior que os Irmãos de Sangue pode ver um de seus oponentes crescer com um segundo conjunto de pernas (fazendo-o quase impossível de abater), outro par de braços (o que significa que ele pode bloquear ou desviar quase qualquer ataque de entrada), olhos extras para 360 graus de visão, ou uma boca extra para um maior consumo de sangue. Naturalmente, o Frankenstein que doa o órgão pode ser deixado sem membros, fixo, sem olhos sem boca e carne das laterais no campo de batalha, mas os Irmãos de Sangue nunca parecem se importar com isso.

Sistema: O jogador "doador" gasta um ponto de sangue para cada membro ou órgão que ele deseja emprestar ao outro membro do círculo. (Apenas o doador precisa ter esse nível de domínio de Sanguinus, o destinatário pode ser qualquer outro membro do círculo do doador.) Os órgãos emprestados aparecem no final desse turno, em qualquer local desejado pelo destinatários — os olhos na parte de trás da cabeça ou nas extremidades das mãos tem sido vistos, como também cabeças inteiras localizadas entre as pernas de um irmão de sangue. O uso deste poder não dá qualquer ataque extra, mas pode permitir a entrada sensorial adicional, mais sangue para ser consumido em um único turno, ou mãos extras para segurar armas ou imobilizar inimigos. Somente órgãos externos podem ser emprestados desta maneira — corações, estômagos, e cérebros não podem.

••• Gestalt

Irmãos de Sangue compartilham um tipo de consciente-coletivo; essa habilidade foi um dos princípios norteadores de sua criação. O poder Gestalt é o consciente-coletivo, a capacidade dos Frankensteins de coordenar de forma silenciosa e perfeita no campo de batalha, para evitar poderes de controladores de mente, e agir em uníssono.

Sistema: Este poder confere diversos benefícios aos Irmãos de Sangue. Para este poder funcionar, no entanto, cada Irmão de Sangue no círculo deve gastar um ponto de sangue. Se mesmo um membro não pode ou não quer gastar um ponto de sangue, este poder falha. Uma vez que um Irmão de Sangue encontra a Morte Final, não é mais uma parte do círculo, de modo que o poder continua a funcionar entre os membros ainda mortos-vivos do grupo. Gestalt dura uma cena. Enquanto este poder está ativo:

• Dominação, Presença e similares só tem efeito contra o maior nível de Força de Vontade no círculo. Por exemplo, se um vampiro tenta dominar um Irmão de Sangue sob a influência da Gestalt, deve jogar contra o maior índice de Força de Vontade de um dos vampiros do círculo, mesmo que o alvo tenha o menor nível de Força de Vontade do círculo. Além disso, um Irmão de Sangue afetado pelos poderes desta forma sai da Gestalt, embora a Gestalt permaneça ativa para os outros. Este "fusível" mental supostamente criado para evitar que todo o círculo seja dominado por um vampiro ao olhar nos olhos de um Irmão de Sangue.

• Dificuldades de Percepção diminuem para todos os Irmãos de Sangue do círculo em três, como eles compartilham os estímulos sensoriais de outros vampiros no círculo.

• Ao não tomar outra ação e se concentrar, um Irmão de Sangue pode "emprestar" uma capacidade a outro irmão. Por exemplo, um vampiro ferido e com Armas Brancas 4 é provável que saia de combate e empreste para um companheiro do círculo 2 pontos de Armas Brancas do seu domínio da Habilidade. O vampiro "emprestado" faz testes de Habilidade relacionando com a Característica emprestada, como se fosse a sua própria.

• Os irmãos de sangue na Gestalt podem se comunicar através de telepatia, o que lhes permite coordenar ações. Em termos de jogo, apenas um teste de iniciativa é feito no círculo, baseado no personagem com o maior índice de iniciativa (ver p. 271).

Nem todos os Irmãos de Sangue no círculo precisam ter esse nível de Sanguinus para se beneficiar da Gestalt. Se

um determinado personagem não sabe desse poder, porém, o jogador testa Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7) quando o poder for promulgado. Se a jogada falhar, o personagem ainda pode receber Habilidades emprestadas, mas não ganha os outros benefícios da Gestalt.

•••• Caminhos de Caim

A teoria por trás da feiticeira dos Irmãos de Sangue é lida como um tratado filosófico sobre a natureza da individuali-dade, o livre-arbítrio e a hematologia. Os Frankensteins não são um grupo de vampiros, mas são um vampiro em vários corpos, ou assim diz a teoria. Como tal, qualquer uma das suas características devem ser vistas como um processo contínuo — não são individualmente Décima Segunda, Décima Primeira e Décima Terceira gerações, por exemplo, mas são coletivamente Nona Geração em qualquer dado momento. Enquanto a metafísica desse tipo de pensamento faz doer na maioria dos chefes vampiros, não parece ser algo para eles. Um irmão de sangue pode tirar força do seu círculo, diminuindo sua geração para permitir maiores façanhas de despesas de vitae.

Sistema: Cada membro do círculo pode "doar" um passo na Geração. No exemplo acima listado, o vampiro da Décima Primeira Geração poderia dar um passo aos seus dois companheiros de círculo e diminuiriam para Nona, mas o vampiro de Décima Terceira Geração não pode cair mais baixo do que Décima Primeira. Não importa quão grande seja o círculo, o Irmão de Sangue não pode cair para uma geração efetiva menor que a Quarta. Da mesma forma, um Irmão de Sangue de Décimo Terceira Geração pode cair para uma geração efetiva de Décima Quarta, que traz consigo as penalidades indicadas para a falha da Décima Quarta Geração (p. 481). (No entanto, não pode ir para a Décima Quinta Geração.)

Como com a Gestalt, somente um Irmão de Sangue é preciso saber este poder, a fim de iniciar o processo. Qualquer um que não tenha Caminhos de Caim precisa fazer um teste de Vigor + Consciência (dificuldade 7). Se a jogada falhar, não podem participar na ação.

••••• Entidade Consanguínea

Os Irmãos de Sangue se fundem em um monte de carne, sangrando muito e horrível. Este rolo compressor surge e vai em frente, esmagando e consumir tudo em seu caminho. O Sabá aprendeu a seu desgosto que se os Irmãos de Sangue não são explicitamente orientados a se separar depois de usar este poder, não o fazem. Esta fusão é, aparentemente, o que os Irmãos de Sangue realmente querem.

Sistema: Todo vampiro no círculo que deseja tornar-se parte da entidade coagulado gasta três pontos de sangue. Três turnos depois do início do processo, o monstro está completo e capaz de agir. O vampiro da menor geração que faz parte dos guias de construção e ação da criatura. A Geração atual da criatura em si, no entanto, é a Geração mais elevada de qualquer vampiro presente na construção, menos um para cada vampiro adicional presente na construção. (Usando o exemplo anterior, o vampiro de Décima Geração seria o guia, mas a maior Geração é de 13, assim a entidade global seria 13 menos 2, ou Décima Primeira Geração).

Força da criatura, Vigor e Percepção são iguais ao do guia, somando um para cada vampiro adicional contido. (Limites geracionais não se aplicam a esta criatura — através de tamanho, uma Entidade Consanguínea pode ter uma Força de 7 ou mais.) Todas as ações físicas realizadas pela monstruosidade ganham um dado extra na parada de dados para cada vampiro além do presente em primeiro lugar na construção (antes das paradas de dados de divisão).

Apenas um vampiro no círculo precisa possuir Sanguinus no Nível Cinco para este poder funcionar. Partes do corpo tendem a mudar durante a criação de uma Entidade consanguínea — estomagos com presas nas extremidades também nas mãos e nos olhos em cima de talos carnudos têm sido relatados por sobreviventes aterrorizados. Narradores devem sentir-se livre para dar qualquer bônus (ou penalidades) para a construção como entenderem.

A Entidade Consanguínea não pode ser Empalada, porque tem muitos corações em lugares não convencionais, precisaria de mais do que sorte cega para empalar. Um vampiro têm sete níveis normais de vitalidade, mais dois para cada vampiro adicional que se torna parte da entidade (tratar estes níveis adicionais de vitalidade como Machucado). A entidade permanece congelada por uma cena, a menos que o Narrador deseje dizer que ninguém disse para os irmãos de sangue se separar.

Spiritus

A Disciplina Spiritus abre ao vampiro mundos e paisagens — e métodos de alimentação — que a maioria dos membros nunca poderá tocar. Os vampiros estão espiritualmente mortos, incapazes de criar a vida. O ritual xamânico que criou as Ahrimanes, no entanto, permitiu uma conexão espiritual entre os mortos-vivos e o vasto mundo, e estão todos ao seu redor. Enquanto o vampiro pode apenas arranhar a superfície que os xamãs vivos podem realizar, a Disciplina Spiritus ainda é formidável.

• Ajuda dos Espíritos

Espíritos estão em toda parte, mas invisíveis para a maioria dos seres vivos (e não-vivos). Este poder permite que o vampiro brevemente desperte o espírito de um objeto, fazendo com que o objeto execute sua função pretendida melhor e com mais eficiência. Que um espírito nada faz se bem-disposto para o vampiro — não que isso geralmente importe para a Ahrimane.

Sistema: O personagem toca o objeto, o jogador gasta um ponto de sangue e testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade 6). Se o teste for bem sucedido, o jogador recebe um bônus para sua parada de dados usando esse item, igual ao número de sucessos obtidos. Por exemplo, se o personagem usa este poder em uma arma e o jogador lança três sucessos, ela então recebe 3 pontos em sua arma de fogo no próximo teste feito com essa arma. O bônus não utilizado desaparece no final da cena, e os múltiplos usos deste poder não podem ser combinados (A utilização mais recente dos trunfos não se relaciona a usos anteriores). O personagem pode, no entanto, usar o poder em vários objetos que usa na mesma cena, enquanto tiver sangue por ele.

•• Invocar o Espírito das Bestas

O vampiro pode não entender completamente a ligação entre "animal" e "espírito animal", mas os espíritos de animais agressivos estão geralmente mais do que dispostos a assumir um corpo físico e lutar pelo vampiro. Espíritos de animais curiosos, entretanto, parecem gostar de destrancar portas ou seguir pessoas. Com este poder, o Ahrimane pode convocar o espírito de um animal nativo da área e enviá-lo para fazer o que vir naturalmente.

O espírito assume a forma corpórea do animal adequado, e é capaz de fazer qualquer que seja o animal, e que normalmente, seria capaz de fazer. O animal pode seguir simples comandos telepáticos, e é um pouco mais inteligente do que um animal normal seria (mas ainda não tão inteligente como uma pessoa).

Sistema: O animal convocado deve ser nativo da região — só porque o zoológico local abriga um tigre não significa que espíritos de tigres correm a solta. O jogador deve gastar um ponto de sangue e testar Carisma + Empatia com Animais (dificuldade 7). O número de sucessos indica quanto tempo o espírito permanece material. Os espíritos têm o mesmo número de níveis de vitalidade que suas contrapartes físicas normalmente teriam (ver p. 388 para uma amostra de algumas características animais). Se eles são reduzidos ao nível Incapacitado, ele desincorpora.

Sucessos	Duração
1 Sucesso	Um Turno
2 Sucessos	Cinco Turnos
3 Sucessos	Uma Hora
4 Sucessos	Uma Noite
5 Sucessos	Uma Semana

••• Aspecto da Besta

Em vez de chamar os espíritos de animais, o vampiro aprende a imitar aspectos desses espíritos em si mesmo. Desta forma, pode se tornar mais rápido, mais forte, mais resistente, ou ganhar os poderes especiais de quase qualquer animal, desde que o espírito seja local para a área.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7). O poder tem a duração de um turno por sucesso, salvo indicação em contrário. Alguns exemplos de aspectos são apresentados a seguir, embora o jogador e Narrador estão convidados a produzir outros:

Mordida de Castor — Isso faz com que a mordida do Ahrimane seja forte e afiada o suficiente para cortar através de quase qualquer substância (embora não tenha nenhum dano adicional para vítimas vivas ou não-vivas).

Cores do Camaleão — A Ahrimane torna-se capaz de mudar de cor para se adequar ao ambiente (-2 dificuldades a todos os testes de furtividade envolvendo esconderijo).

Ouvidos da Lebre — A Ahrimane pode ouvir, assim como um coelho, reduzindo a dificuldade de teste de Percepção envolvendo a audição por dois.

Olho do Falcão — A Ahrimane pode ver grandes distâncias como tendo os olhos de um falcão (-3 a todos os testes de Percepção envolvendo visão).

Ferocidade do Puma — Todos os testes de Coragem são feitos com -2 de dificuldade.

Pulo do Sapo — Este concede à Ahrimane a capacidade de saltar três vezes a altura normal e à distância. (Veja p. 260 para as regras de salto.)

Nariz do Cão — Para a Ahrimane o sentido do olfato é muito maior do que o de um mortal. Ela pode até mesmo rastrear pelo cheiro com um teste de Sobrevivência + Percepção (a dificuldade é definida pelo Narrador).

Veneno de Serpente — A mordida da Ahrimane transmite uma toxina venenosa que causa dois níveis de vitalidade de dano em vítimas vivas por turno (veja "Venenos e Drogas", p 301.). O dano continua até que a toxina seja removida ou anulada, ou até que o poder do espírito Ahrimane termine.

Som do Grilo — Este concede o poder de produzir um rangido chato, alto o suficiente para ensurdecer pessoas nas proximidades. O alvo sofre dificuldade + 4 a todos os

testes de Percepção relacionados à audição para a próxima cena, a menos que consiga sucesso em um teste de Força de Vontade (dificuldade 7).

Equilíbrio do esquilo — A Ahrimane pode se mover nos ramos e galhos de árvores ou em cordas bambas com pouco medo de cair. Todos esses testes de Atletismo tem suas dificuldades diminuídas em dois.

Força do Urso — Isto dá aos Ahrimane dois pontos extras de força.

Rapidez do Veado — A Ahrimane pode se mover com o dobro de sua velocidade de corrida normal.

•••• Fúria Engling

Espíritos abundam — supostamente *tudo*, desde uma camisa até mesmo no ar, tem um. A Ahrimane pode levar esses espíritos em si mesma, quebrá-los e atualizar suas próprias reservas mentais. Isso destrói o espírito, mas repercussões não têm sido relatadas.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Intimidação (dificuldade 8). Cada sucesso permite a ela recuperar um ponto de Força de Vontade, mas cada uso deste poder destrói outro espírito.

••••• A Besta Selvagem

A Ahrimane cresce mais enxuta, ágil e forte. Ela palpita um pouco, os olhos tornam-se fendas de gato, e crescem garras ferozes em suas mãos. Suas características tornam-se ligeiramente felinas, e desta forma ela é um predador ainda mais formidável do que o habitual. Animais reagem com medo do animal selvagem, e os mortais as olham como um monstro — se enxergar é claro.

Sistema: A mudança não requer um teste, mas o jogador deve gastar dois pontos de sangue. A mudança aumenta a Força do vampiro em três, e Destreza e Vigor cada um por dois. Aparência cai para 0 e Manipulação é reduzida em três. As presas do vampiro infligem um dado extra de dano, e crescem garras que infligem dano agravado. O personagem pode ver no escuro, e todas as dificuldades que envolvem cheiro, audição, visão diminuem em dois. O personagem pode manter a forma da Besta Selvagem a um número de horas por noite igual ao seu nível de Força de Vontade.

Temporis

A linhagem Brujah Verdadeiros reivindica uma disciplina peculiar que permite algum controle sobre o fluxo do tempo. Mestres da Temporis muitas vezes se tornam cada vez mais distanciados da passagem dos séculos. Isto, combinado com a tendência natural para crescerem emocionalmente e espiritualmente Sábios, torna os anciões Brujah Verdadeiros excepcionalmente perigosos. Eles sabem que a vida é finita, e assim não sentem remorso em acabar com ela.

• Ampulheta da Mente

Mestres da Temporis valorizam paciência e clareza. O tempo é muito complexo e perigoso para manipular descuidadamente ou por capricho. Assim, o primeiro poder de Temporis concentra-se inteiramente na percepção e serve como uma alteração permanente de sentidos de um vampiro.

Sistema: Uma vez comprada, esta Disciplina dá a um vampiro um perfeito sentido de tempo. O vampiro sabe dos eventos pelo segundo mais próximo ou melhor. Além disso, o Cainita sabe sempre que o fluxo do tempo é misticamente perturbado por uso de Rapidez, maiores níveis de Temporis, feitiçaria mortal, ou coisas estranhas. Sentir os distúrbios é instintivo e reflexivo, apesar de exigir sucesso no teste de Percepção + Consciência (dificuldade 6 para a maioria dos fenômenos, como modificado pelo Narrador para a distância e intensidade).

•• Contemplação Recorrente

Um vampiro com este poder pode prender a mente de um alvo revisando um conjunto de eventos mais e mais até ser interrompido. Este poder é extremamente sutil e mal adaptado para combate ou outras situações ricas em estímulos sensoriais. No entanto, um vampiro astuto pode enganar uma sentinela para que reviva o tédio de sua ronda sem intercorrências até mesmo como Cainita se aproxima o suficiente para atacar ou escorrega ao passado. Outros usos incluem a imposição de enlouquecer de um déjà vu para induzir paranóia ou fazer uma pergunta à vítima de seus sentidos e sua sanidade.

Sistema: O vampiro se concentra em uma única vítima em sua linha de visão. O jogador testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade atual da vítima). Com todos os sucessos, a vítima cai em um transe leve e revive as experiências mais recentes que precederam sua fuga. Como alternativa, o vampiro pode evocar um outro conjunto de memórias específicas e circunstâncias do passado da vítima, desde que tenha algum meio de telepatia atraindo o avanço. Os eventos recorrentes devem ser relativamente benignos, na medida em que nada digno de nota aconteça ou não acontece nada que exigiria uma ação imediata da vítima. Assim, no exemplo da sentinela, o vampiro poderia passar por ele e passar despercebido, mas não se a sentinela o avistou antes de invocar o poder. Normalmente, a fuga dura um minuto por sucesso. Se o jogador do vampiro gasta um ponto de sangue para abastecer esse poder, determine a duração do transe, de acordo com a seguinte tabela:

Sucessos	Duração
1 sucesso	um minuto
2 sucessos	10 minutos
3 sucessos	uma hora
4 sucessos	seis horas
5+ sucessos	um dia

Vítimas em transe são indiferentes ao seu entorno e o fluxo real de tempo em torno deles. No entanto, a fuga termina imediatamente se a vítima sofre qualquer dano ou experimenta um choque repentino de seus sentidos, como um trovão ou mesmo uma cutucada gentil. Conversa normal não quebra o transe, embora gritando faz.

••• Momento de Chumbo

Com este poder, um vampiro pode começar a alterar o fluxo do tempo em si, em vez de mera percepção de eventos. O vampiro gesticula e retarda o objeto desejado quase a um ponto morto. Este poder pode retardar balas a um ritmo de nuvens à deriva, ou causar a um guerreiro inimigo a vista do campo de batalha acelerado como um borrão de carnificina vertiginosa até mesmo com seu próprio movimento lento arrastado.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Inteligência + Ocultismo. A dificuldade depende do tamanho e da natureza do alvo: um único tijolo é atirado dificuldade somente 4, enquanto um vampiro enlouquecido tem uma dificuldade 9. Alvos maiores do que um humano adulto não podem ser afetados com Momento de Chumbo. É possível afetar pequenos, objetos agrupados inanimados em uma faixa estreita e da mesma natureza como um objeto único, embora isso aumente a dificuldade por dois ou mais a critério do Narrador (uma saraivada de balas pode ter dificuldade 9). Esse poder pode ser ativado reflexivamente como uma ação defensiva contra projéteis, mas por outro lado exige uma ação integral com a iniciativa do vampiro. Apesar de falha não acarretar qualquer encargo especial além de perder sangue, uma falha crítica significa que o vampiro equivocadamente retarda-se, em vez do alvo, contando cada 1 como um sucesso para o efeito.

Se o vampiro consegue êxito, o objeto diminui para metade da velocidade sua real. A cada dois sucessos além do primeiro reduz essa velocidade por um fator adicional, assim três sucessos retarda o alvo a um terço de sua velocidade, cinco sucessos reduz a velocidade a quarta parte do rendimento, etc. Os mecanismos reais de tal desaceleração dependerá da situação. Para projéteis, multiplique qualquer sucesso de dano final pelo fator de velocidade, arredondado para baixo. Da mesma forma aplique o modificador de velocidade para os sucessos de outras ações que envolvem Destreza, Raciocínio, ou Força para desacelerar personagens. Personagens com Rapidez podem gastar um ponto de sangue para negar um fator de redução de velocidade, em detrimento da habitual ação extra fornecida – por exemplo, um ponto de sangue cancela uma redução para metade da velocidade, dois pontos de sangue cancelam um terço, etc. Momento de Chumbo dura um turno para cada dois sucessos obtidos, arredondados para cima.

•••• Paciência dos Nornas

O vampiro pode agora suspender um objeto inanimado no tempo, mantendo-lo congelado em estase perfeito como o tempo passando em velocidade normal ao seu redor. Como em poderes menores de Temporis, este estase possui tanto de aplicação em combate e não-combate. Verdadeiros guerreiros Brujah podem parar balas definitivamente ao invés de meramente retardar a sua abordagem ou casualmente contornar um prédio em colapso. Variações de nível superior desse poder preservam preciosos pergaminhos e artefatos do risco de mofar ou deteriorar. Se algum objeto sólido ou volume de líquido não trivial toca um objeto congelado que não o tocava no momento da suspensão, o item re-entra no tempo com as mesmas propriedades e velocidade de quando parou. Assim, tocar um objeto suspenso com algo mais substancial do que uma gota de chuva o lança exatamente como antes de ser interrompido.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue e testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6). O vampiro deve ser capaz de perceber que está suspendendo o objeto, assim o jogador pode precisar fazer um teste de Percepção + Prontidão em uma dificuldade determinada pelo Narrador, a fim de congelar objetos que movimentam-se rápidamente. Se um objeto excede a velocidade da percepção mortal, a percepção sobre-humana, tal como Auspícios é necessária, a fim de visualizar e impedir (como tal, balas podem ser interrompidas com este poder, mas apenas se o vampiro tem pelo menos um ponto de Auspícios). Objetos congelados por este poder permanecem parados de acordo com o número de sucessos obtidos:

Sucessos	Duração
1 sucesso	um turno
2 sucessos	um minuto
3 sucessos	10 minutos
4 sucessos	uma hora
5 sucessos	um dia
6+ sucessos	uma semana por sucesso acima de 5

Objetos suspensos retém toda a energia na sua suspensão, não liberando nada para o universo exterior. Uma faca suspensa não tem energia cinética, tanto quanto o resto do mundo está em questão e está suspenso no ar até que a alimentação seja interrompida ou o tempo expire. Também é possível suspender processos alquímicos ou químicos, incluindo fogo. No entanto, qualquer contato físico mais substancial do que uma a de queda pingo de chuva a suspensão se desfaz.

••••• Dom de Clotho

Com este poder, um vampiro momentaneamente acelera o tempo através de si mesmo. Neste breve instante, ele se move com a velocidade sobrenatural de Rapidez. Ao contrário da Disciplina, no entanto, a dilatação do tempo de Dom de Clotho permite qualquer tipo de ação. Um vampiro ainda pode se mover ou atacar mais rápido do que o olho pode ver, mas também pensar, planejar e até mesmo invocar outras Disciplinas que exijam concentração total. Somente o último representa um perigo, como sobretaxar o vampiro e deixar estático um não-vivo.

Sistema: O jogador gasta três Pontos de Sangue e testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7). Para um número de turnos igual à metade do nível de Temporis do vampiro, arredondado, o personagem pode tomar uma série de ações extras em sua parada de dados completa igual ao número de sucessos obtidos. Essas ações seguem as regras de tempo associadas com Rapidez, mas podem ser usadas para tomar qualquer ação. Um vampiro pode usar as ações concedidas pelo Dom de Clotho para ativar Disciplinas várias vezes, até mesmo Disciplinas que não podem ser utilizadas mais de uma vez em um turno (como Dominação ou Taumaturgia). No entanto, para cada ação passada a ativação de uma Disciplina, o vampiro sofre um nível de dano letal não absorvível. Só existe uma exceção importante: Qualquer tentativa de acumular ações extras através de Rapidez, ou outras aplicações subsequentes de Dom de Clotho resulta na Morte Final imediata, o vampiro desmorona em cinzas como se tivesse sido queimado pelo sol.

••••• • Beijo de Lachesis

O Brujah Verdadeiro com esse poder ganha o domínio limitado sobre a idade física de objetos e pessoas. É uma questão trivial de acelerar o tempo em uma corrida comprimida, o envelhecimento de algumas décadas ou mesmo séculos do alvo em um piscar de olhos. É muito mais difícil de absorver e desfiar a entropia, diminuindo a espera do tempo. Este poder não inverte a história de qualquer forma, apenas inverte ou acelera os efeitos do tempo, em termos de desgaste. Além disso, um alvo não pode regredir para um estado anterior ou incompleto de ser. Para objetos inanimados, este é o ponto em que eles estavam reunidos. Para os seres vivos, ou é a maturidade adulta ou a hora do nascimento (ou seu equivalente). Para os corpos não mortos e outro, que é o momento da morte.

Sistema: Para que o vampiro altere a idade de um alvo, o jogador gasta dois pontos de sangue e testa Manipulação + Ocultismo. A dificuldade é igual a verdadeira idade do alvo físico, em décadas ou idade física, eficaz no caso do alvo ter envelhecido artificialmente, por exemplo, por meio deste poder. Esta dificuldade não pode ser maior que 10 ou menor que 4. O vampiro toca o alvo e se concentra por um turno. A idade de um alvo Cainita pode aumentar um número máximo de anos como determinado pela seguinte tabela, embora o jogador possa escolher aplicar um efeito menor. O Narrador continua a ser o árbitro final do efeito de tempo sobre um objeto, mas os seres vivos cuja idade passe de um tempo de vida natural rapidamente perecem.

Sucessos	Tempo Decorrido
1 sucesso	até um ano
2 sucessos	até 5 anos
3 sucessos	até 10 anos
4 sucessos	até 50 anos
5 sucessos	até 100 anos
6+ sucessos	até um século por sucesso acima de 5

Remover os efeitos do tempo requer maior esforço, aumentando a dificuldade do teste de ativação em um. Além disso, o vampiro sofre um nível de dano letal não absorvível para cada jogador escolhido para aplicação do seu sucesso. Como se observa, os objetos não podem retornar a um estado anterior ou incompleto. A moeda de prata pode perder a sua mancha e parecer recém-fabricada, mas não vai reverte-la a um bloco disforme de metal. Da mesma forma, enquanto um adulto pode reverter a iminência de sua idade adulta ou uma criança a um recém-nascido, não poderia regredir a um estado pré-natal. Além disso, esse poder só é responsável por danos e desgaste devido ao tempo. Uma criança amputada revertida para um bebê, não vai ter o braço perdido regenerado, nem uma espada quebrada se torna qualquer coisa que não seja, fragmentos trabalhados.

Em qualquer aplicação, este poder não muda as propriedades mentais ou místicas de um sujeito. Os seres sencientes retêm todas as memórias e perturbações. Um vampiro regredido ao ponto de morte continua a ser um vampiro, não um cadáver inanimado — e o Cainita regredido ainda se lembra de todas as Disciplinas e mantém qualquer alteração na Geração, devido a diablerie. No entanto, um vampiro com idade suficiente longa empalidece consideravelmente ou perde quaisquer sinais da diablerie em sua aura.

••••• •• Enganar o Destino

Quando um vampiro com Dom de Clotho pode acelerar em relação ao mundo, um vampiro com este poder pode pisar fora do tempo completamente. Durante este breve período, o Cainita percebe o mundo congelado e inativo. Ele pode caminhar de um lado para outro em um ritmo calmo esquivar de golpes ou recuar sem ser observado. Ele pode até exercer a força, como em um golpe, embora nenhum dano é resolvido até que re-entre no tempo. No entanto, este poder provoca terrível destruição no corpo

não-vivos de um vampiro. Usado incautamente, um vampiro pode ser surpreendido fora do tempo, apenas para cair em cinzas quando retornar.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e três pontos de sangue, e depois testa Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7). Esse poder pode ser ativado reflexivamente como uma ação defensiva, no entanto, o tal uso apressado reduz a duração máxima em um único turno. A falha não faz nada além de desperdiçar esforço e sangue, enquanto uma falha crítica inflige um nível de dano agravado para cada 1 no teste.

Se for bem sucedido, o vampiro sai do tempo para um número de espiras igual ao de sucessos (fora do combate, uma vez ainda dura apenas três a cinco segundos para os fins do presente poder). Estes turnos ocorrem para o vampiro apenas enquanto o resto do mundo fica parado. Ele pode tomar qualquer ação ou ações durante este tempo, como muitos têm desejado, mas ele não tem acesso as Disciplinas — até mesmo Disciplinas inatas ou definitivas, como Potência. O vampiro deve dirigir todos os aspectos da maldição de Caim para reter o tempo. Se o vampiro ataca alguém nesse estado, o alvo não pode se esquivar ou aparar. Resolver atacar normalmente, não se aplicam danos. No entanto, se o vampiro sofre lesões, tais como por exposição à luz solar ou a atravessar uma chama congelada a pé, estes danos são aplicados imediatamente.

O vampiro pode acabar com sua permanência em qualquer ponto ou esperar até que a duração total do poder passar, na altura em que recomeça tempo. Antes de mais nada acontece, incluindo a resolução de dano infligido pelo vampiro, teste um dado para cada turno que o vampiro se mudou no tempo. A dificuldade é igual à classificação do vampiro em Temporis. Para cada sucesso, o Cainita sofre um nível de dano agravado não absorvível. Aplique esse dano simultaneamente com danos sofridos por vítimas paralisadas e continuam a jogar no mesmo turno e iniciativa do vampiro que saiu do tempo.

••••• ••• Beijo de Clio

Uma das manifestações mais sutis dos níveis mais elevados de Temporis ", este poder permite que um vampiro volte ao passado e convoque eventos, objetos ou até mesmo indivíduos. Beijo de Clio, nomeado para a musa da história, é o poder de ignorar o fluxo do tempo e trazer algo — ou alguém — para o presente. Alguns estudiosos Brujah Verdadeiros usam isso para observar a história como ela realmente ocorreu, enquanto outros olham para o passado para ajudar ou para recuperar bens perdidos. Pelo menos duas tentativas coordenadas pelos Brujah Verdadeiros para invocar seu progenitor Antediluviano reuniram-se com uma falha catastrófica.

Ninguém sabe se algum sábio é capaz de permanecer com este poder. A esperança é que o Beijo de Clio tenha desaparecido do conhecimento — a linhagem não pode permitir uma terceira tentativa.

Sistema: O jogador gasta metade dos pontos de sangue atual do personagem, arredondado, e testa Vigor + Ocultismo (dificuldade 8). Este poder falha automaticamente se o jogador gasta menos do que cinco pontos de sangue. O número de sucessos determina a quantidade máxima de tempo através do qual o personagem pode alcançar:

Sucessos	Tempo
1 sucesso	24 horas
2 sucessos	um mês
3 sucessos	um ano
4 sucessos	10 anos
5+ sucessos	um século por sucesso acima de 4

Quando um vampiro usa este poder com sucesso, a cena que procura recuperar se materializa em torno dele, brevemente suplantando o ambiente atual. Esta mudança se estende a um volume máximo de um salão de baile ou de forma semelhante proporcionado espaço ao ar livre (a critério do Narrador). O poder afeta a todos dentro desta área, concedendo-lhes a consciência dos eventos convocados, mas o vampiro é a única pessoa que pode escolher interagir com a cena (embora ele possa permanecer invisível e desencarnado). Todos os outros devem permanecer observadores incorpóreos até o tempo se reafirmar e desaparece da cena. Eles podem se mover para mudar seu ponto de vista, mas não podem tomar outra atitude.

Se o vampiro quer remover um objeto ou pessoa da cena, trazendo-as para o presente, o jogador deve gastar um ponto de Força de Vontade. Uma vez feito isso, eles desaparecem da cena conjurados e voltam a realidade presente. Somente o objeto ou pessoa permanece convocado.

Este poder não pode alterar o curso da história de uma forma significativa. Se um objeto ou pessoa tem um papel significativo a desempenhar ainda no momento em que é removido, o peso do tempo sobre falhas do vampiro e ele desaparece na sua tendência. Se os resultados de tal loucura destroi ou impulsiona o vampiro para longe no futuro ainda é desconhecido e provavelmente incognoscível. Da mesma forma, todas as alterações que o vampiro faz numa cena convoca desvendam tão logo ele se afasta. Como um jogo, o tempo pode ser alterado através da remoção de acréscimos, mas o roteiro continua o mesmo — no entanto, o destino de uma cruel, Cartago deve ser destruído.

Como sempre, o Narrador continua a ser o juiz final do que este poder pode alcançar e não precisa revelar todas as

limitações até um vampiro tentar uma mudança. É possível convocar uma pessoa de um ponto próximo a sua morte, supondo que ele morreu sem observadores. Da mesma forma, um manuscrito destruído quando a Biblioteca de Alexandria queimou pode ser convocado após a última leitura. Convocar a biblioteca de Alexandria seria impossível, não só pela sua dimensão, mas também a necessidade e importância de suas ruínas. Finalmente, a forma anterior de um objeto atualmente existente não pode ser convocado, mesmo porque sua existência valida um papel na história. Narradores não precisam considerar cada ramificação do paradoxo, mas esse poder tem um tremendo potencial para o abuso e deve ser julgado em conformidade.

••••• •••• Atar as Mãos de Atropos

Esta manifestação de Temporis é ao mesmo tempo a torção mais flagrante e sutil do tempo — o poder das segundas chances. A existência de tal poder é apenas uma teoria e um boato medrosamente sussurrado, para quem pode saber quando ou como o próprio tempo é desvendado e se mudou?

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e três pontos de sangue e testa Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8). Cada ponto adicional de Força de Vontade permanente que ultrapassa o primeiro adiciona um sucesso automático para o teste. O uso deste poder é reflexiva e pode ser feito a qualquer momento, mesmo em um turno em que o vampiro tem usado outras Disciplinas. Se for bem sucedido, a mente do Cainita pisca de volta para seu eu anterior com a memória completa dos eventos que ocorreram e agora só pode transpirar. Este retrocesso engloba um turno para cada sucesso conseguido, e inflige um número igual de níveis de dano agravado não absorvíveis. Supondo que o vampiro não faça nada, cada evento se desenrola exatamente como antes. Uma vez que o vampiro toma uma nova ação de qualquer tipo, o tempo passa a abrange um novo futuro e o destino não é mais fixo.

Thanatose

Esta disciplina é um desenvolvimento exclusivo da linhagem Samedi e é amarrada intrinsecamente à identidade dos Cadáveres na história. Apesar de tanatologia parecer lidar de perto com a morte e as energias de decadência, não Giovanni já reivindicaram o domínio deste poder. Forasteiros assumem que o Giovanni deve ser interessado em aprender esta Disciplina. No entanto, o Giovanni vê o Samedi com desconfiança e desprezo, enquanto o Samedi assume que o Giovanni normalmente se expressa murmurando uma maldição sobre o Clã e cuspindo sangue. Assim, a possibilidade de troca de informação se aproxima de zero.

• Rugas de Bruxa

Podridão Perpétuo faz a carne do personagem maleável. O Samedi pode abrir grandes dobras na sua carne, armazenar objetos em uma delas, como bolsa de canguru. Também pode massagear as abas viscosas do tecido adiposo para alterar sua aparência um pouco (embora isso não faça nada com relação ao cheiro). Outros Membros podem aprender essa Disciplina, é claro, mas se não possuirem a "vantagem" de ter a pele que já cai em bolsas e dobras, rugas e grandes bojos podem ser visíveis.

Sistema: Este poder requer um turno para moldar as rugas com gasto de um ponto de sangue. Se o poder é usado para distorcer as características de um personagem, o jogador Samedi deve testar Vigor + Lábia (dificuldade 8). O sucesso aumenta a dificuldade em um para identificar visualmente o personagem e dura uma hora por sucesso. Se o personagem está tentando esconder um objeto pequeno (uma carteira, uma carta, uma pequena pistola), o teste e a duração são os mesmos, mas todos os testes feitos para ver se o objeto será detectado (por exemplo, procurar com tapinhas ou a inspeção visual de um guarda de segurança) tem +2 na dificuldade.

•• Putrefação

O personagem pode, com um toque, infligir decadência sobre um alvo. O cabelo cai, os dentes afrouxam, apodrece a carne e fungos crescem sobre a pele. Este poder funciona em alvos vivos e mortos-vivos, e é, obviamente, bastante inquietante, tanto físico como psicologicamente.

Sistema: Este poder requer em primeiro lugar que o personagem toque o alvo pretendido. O jogador então testa Destreza + Medicina (a dificuldade é o Vigor do alvo + Fortitude) e gasta um ponto de sangue. O sucesso inflige um nível de dano letal no alvo e elimina um ponto de Aparência da vítima. Esta perda de Aparência retorna para vampiros a uma taxa de um ponto por noite, mas é permanente para mortais (embora cirurgia plástica possa corrigir a desfiguração física mortal). Se um mortal sofre três ou mais níveis de vitalidade de dano com uso repetido deste poder em uma cena, doenças, gangrena ou outros podem ocorrer.

Putrefação também pode ser utilizado em plantas, caso em que o alvo se torne deteriorado e seca. Não pode, no entanto, ser utilizado em objetos inanimados, como carros ou estacas de madeira.

••• Cinza às Cinzas

O personagem desaba num espesso, pó branco pegajoso. Enquanto nesta forma, o personagem não pode se mover e é apenas vagamente consciente de seu entorno, mas é imune ao fogo e luz solar (o que significa que este poder é

uma fuga eficaz em algumas situações). O personagem deve tomar cuidado, embora — se as cinzas são espalhadas, ela nunca poderia ser capaz de reformar.

Sistema: A transformação em cinzas requer um turno e as despesas de dois pontos de sangue. Enquanto o personagem está na forma de cinzas, o jogador deve fazer um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 9) para qualquer cena em que deseje que seu personagem esteja ciente de seus arredores. Reformar do monte de cinzas leva um turno. Se o personagem está em um espaço confinado (como uma urna), ela explode com de uma forma adequada dramática enquanto o traz de volta ao tamanho normal. Se um Samedi está espalhado enquanto estiver nesta forma, um nível de saúde e um ponto de sangue são perdidos por cada décimo (aproximadamente) do personagem que foi dissipado. Cinco pontos de sangue são necessários para curar cada nível de vitalidade perdido deste modo. A critério do Narrador, o Samedi pode ter membros amputa-dos ou órgãos vitais (embora nunca a cabeça ou o coração) até que os níveis de vitalidade em falta sejam curados.

•••• Atrofia

O Cadáver pode murchar e inutilizar um membro de um oponente. Este poder funciona em Vampiros, bem como nos mortais. Cainitas, é claro, são horrorizados com o poder, como eles tendem a pensar em seus corpos como imortais e invulneráveis a tanta destruição.

Sistema: O Samedi deve tocar o membro que pretende murchar. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Medicina (dificuldade igual ao Vigor da vítima + Fortitude). Três sucessos são necessários para este poder encolher um membro. Com um ou dois êxitos, a vítima recebe um nível de vitalidade de dano por contusão, o qual pode ser absorvido normalmente, mas é de outro modo inalterado. (Se a tentativa de Atrofia for bem sucedida, o indivíduo não sofre nenhum nível de dano, mas sim a extinção do próprio membro.)

Os efeitos da Atrofia desaparecem após uma noite se um vampiro ou outra criatura sobrenatural é a vítima, mas mortais (incluindo magos) são permanentemente afligidos a menos que algum tipo de cura sobrenatural seja usada. Se este poder é usado em um braço ou perna, o membro instantaneamente se torna inútil. Se este poder é usado na cabeça de um adversário, as vítimas mortais morrem instantaneamente. Vampiros perdem dois pontos de todos os Atributos Mentais enquanto suas cabeças estão encolhidas e são incapazes de usar qualquer Disciplina exceto Rapidez, Fortitude e Potência. Múltiplos usos deste poder sobre o mesmo membro não têm nenhum efeito adicional.

••••• Necrose

Uma forma mais horrível e potente de putrefação, esse poder faz com que a carne se decomponha e se desfaz, expondo o osso por baixo. Usar esse poder pode render um oponente incapacitando movimento por falta de tecido muscular.

Sistema: O Samedi deve fazer contato com a vítima. O jogador gasta dois pontos de sangue e rolos de Destreza + Medicina (dificuldade é o Vigor do alvo + Fortitude). A vítima tem um número de níveis de vitalidade de dano letal igual ao número de sucessos obtidos e sofre efeitos adicionais, conforme listado abaixo.

Sucessos	Efeitos
1 sucesso	Sem efeitos adicionais
2 sucessos	Perde um ponto de Aparência
3 sucessos	Perde um ponto de Aparência e de Destreza
4 sucessos	Perde um ponto cada Aparência, Destreza, e Força
5+ sucessos	Perder dois pontos de aparência e um de Destreza e Força

Atributos perdidos desta forma são recuperados quando todo o dano do ataque de Necrose é curado. Se a vítima têm Força ou Destreza reduzido a zero, é incapaz de se mover, exceto para um debater fraco e rastejar, mas ainda pode usar Disciplinas e gastar pontos de sangue normalmente.

••••• • Infecção Rastejante

Rumores afirmam que o Samedi, especialmente anciões, são infecciosos, que sua presença ou contato provoca uma doença debilitante. Esse poder pode ser a fonte desses rumores. Infecção Rastejante permite que o Samedi use Putrefação, Atrofia, ou Necrose, mas evite que a Disciplina tome efeito até que o Samedi esteja bem longe. Este poder permite maldições sutis, ou seguras contra alguém que pode contratar o Samedi e depois se recusar a pagar.

Sistema: O jogador deve testar e ter sucesso para a utilização de Putrefação, Atrofia, ou necrose, como acima, e pode atrasar o efeito por um número de meses igual ao Vigor do Samedi. O jogador pode gastar um ponto de sangue a qualquer momento durante este período, a fim de ativar o poder dormente. Se a Infecção Rastejante não é usada antes do final da sua duração, ela desaparece sem nenhum efeito.

••••• •• Pó ao Pó

Com este poder, o Samedi mantém a coesão, consciência e mobilidade enquanto na forma de cinzas. Embora não seja tão impressionante como a Forma Horripilante do Tzimisce, um Cadáver inteligente pode encontrar muitos usos táticos para tal poder.

Sistema: Enquanto um monte de cinzas, o Samedi permanece totalmente consciente e pode usar qualquer poder de Disciplina que seja permitido a um monte de pó (por exemplo, Majestade fará o monte de pó muito impressionante, e não emprega em seu juízo perfeito se atrever varrer-lo). O personagem não pode ser separado por ventos fortes, e qualquer tentativa deliberada de separar a pilha de cinzas pode ser combatida com uma parada de dados igual a Força combinada do personagem, Vigor, Potência e Fortitude. O personagem pode mover-se voluntariamente a uma velocidade não superior ao monte de pó normalmente seria soprado pelo vento, mesmo que seja dentro de casa. Ele não tem que se mover na direção das correntes de ar predominantes, e pode "achatar" a si mesmo espalhando suas cinzas numa camada fina, de modo a escorregar por debaixo das portas e através de rachaduras. Este poder funciona como Cinza às cinzas em todos os outros aspectos.

••••• ••• Servidão Putrescente

A prática de criar servos zumbis é antiga no Vudu, embora o Samedi mais poderoso possa realizar proezas de reanimação que colocam, o melhor houngan na vergonha. O Cadáver pode levantar uma pessoa morta recentemente como um servo morto-vivo. O zumbi não pode pensar criticamente ou se mover mais rápido do que uma caminhada rápida, mas é duro, forte, e inquestionavelmente leal.

Sistema: A primeira aplicação deste poder permite que o Samedi alimente com um pouco de seu sangue um cadáver recentemente morto (tempo máximo desde a morte igual ao Vigor do Samedi em semanas), a fim de animá-lo. Três pontos de sangue devem ser gastos para trazer o corpo de volta para uma aparência de vida. Um cadáver reanimado tem os mesmos atributos físicos como tinha em vida. Ele é capaz de raciocínio limitado (reduz todos os Atributos Mentais para um), mas o pensamento livre é além dele a única pessoa que o pode entender claramente é o seu mestre ou um indivíduo que seu mestre o instruiu a obedecer. Cadáveres reanimados possuem dois níveis de Fortitude e três níveis de saúde extra. Eles não sofrem penalidades na parada de dados de feridas até perderem o último nível de vitalidade, altura em que entram em colapso e não podem ser reanimados novamente.

Um cadáver reanimado se desintegra em pó ao terceiro nascer do sol após a sua criação. Seu "tempo de vida" pode ser prorrogado o alimentando com mais sangue na criação — um ponto de sangue por noite extra.

Este poder também pode ser usado em uma mortal. O Samedi cria um vampiro na forma normal, alimentando o sujeito com um ponto de sangue. O jogador então testa Manipulação + Medicina (dificuldade igual a Força de

Vontade permanente do mortal). Três ou mais sucessos são necessários para transformar o mortal em um zumbi. Se a jogada for bem sucedida, o mortal perde toda a vontade livre, tornando-se completamente subjugado ao comando do Samedi. O mortal pode tentar se libertar uma vez por noite, testando a sua Força de Vontade (dificuldade igual à Manipulação do Samedi + Liderança). Se o mortal se liberta, ainda é considerado um vampiro, mas recupera sua vontade livre e Atributos Mentais e Sociais normais (veja abaixo). Um mortal que tem falha crítica no seu teste de Força de Vontade ou que tem um laço de sangue com o Samedi nunca pode voltar a tentar se libertar.

Um mortal sob a influência de Servidão Putrescente se torna pálido e cadavérico. Perde um ponto de todos os Atributos Mentais e Sociais (ao valor mínimo de um). Ele ganha três níveis adicionais de vitalidade e assume as penalidades nas parada de dados de lesões até que ele atinja Incapacitado, momento em que ele entra em colapso. Uma ferida mais letal irá matá-lo uma vez que chegue a este ponto. O mortal também ganha um nível de Potência, como um carniçal seria normal, e tem o potencial para aprender outras Disciplinas, se o Samedi se sente inclinado a ensiná-lo.

Um vampiro carniçal que fica um mês sem sangue vampírico perde todos os benefícios de ser um vampiro, como normalmente ocorre. Ele também perde todos os efeitos deste poder e recupera sua livre vontade, embora ele ainda possa ter laço de sangue com seu mestre.

Valeren

Valeren é a Disciplina de um guerreiro, um resquício das noites quando o guerreiro Salubri atuava como caçadores nobres e cavaleiros vampiros. A disciplina é ainda aplicável às noites modernas, mas o Salubri *antitribu* oferece fins decididamente mais ferozes.

Como Obeah, Valeren transmite aos seus praticantes com o lendário terceiro olho de Saulot. O terceiro olho aparece no momento em que o vampiro domina o segundo nível de Valeren. O tipo e a finalidade do olho são praticamente desconhecidos para os vampiros de fora do Salubri *antitribu*. Alguns suspeitam que o olho lhes conceda visão além da visão, enquanto outros aventuram-se em dizer que o olho lhes permite ver a mancha infernal no Salubri não-Sabá neles mesmos.

• Senso de Vitalidade

Um curandeiro aprende sobre as doenças de um indivíduo, para curá-los. O Salubri *antitribu*, contudo, saber quão perto da morte o alvo está, de modo que eles podem acelerar o processo.

Sistema: Este poder funciona de forma idêntica ao poder Obeah de mesmo nome (p. 457).

•• Toque Anestésico

Os Salubri *antitribu* pode melhorar a dor de uma pessoa, permitindo-lhe reforçar a eficácia de um carniçal em combate. Este poder também pode colocar um mortal para dormir, e tem aplicações óbvias para escapar do escrutínio humano (embora a Fúria têm provavelmente, a mesma probabilidade de matar o mortal em questão).

Sistema: Este poder funciona de forma idêntica ao poder Obeah de mesmo nome (p. 458).

••• Toque Ardente

As mãos do personagem trazer uma dor lancinante, como se a vítima estivesse sendo queimada com metal flamejante. Embora o poder não inflija dano real, prolongado ou por exposição repetida pode ser o suficiente para traumatizar uma vítima. Este poder funciona muito bem como um método de tortura.

Sistema: O vampiro deve tocar o seu alvo para este poder fazer efeito, e os efeitos diminuem rapidamente depois que ele retira sua mão. O jogador gasta pelo menos um ponto de sangue para ativar este poder, e cada ponto de sangue gasto reduz as paradas de dados da vítima por dois, enquanto a Fúria está em contato com a vítima. Este poder é frequentemente usado para interrogatório e tortura, despindo a resistência do sujeito e tornando-o muito mais obediente.

•••• Armadura da Fúria de Caim

Os Salubri *antitribu* estão rodeado por uma auréola brilhante, vermelha. Esta armadura fantasma protege o vampiro contra lesões físicas, bem como contra Rötschreck.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Vigor + Armas Brancas (dificuldade 7). Para cada sucesso, o personagem ganha um ponto de blindagem contra os danos de contusão e letal, com um máximo de cinco pontos de proteção. Além disso, para cada dois sucessos obtidos, ganha um dado adicional para resistir ao Rötschreck dos efeitos da batalha (mas não de fogo ou luz solar). Este poder funciona por uma cena.

••••• A vingança de Samiel

Os Salubri *antitribu* atingem seu inimigo com precisão sobre-humana e força, seu terceiro olho se abre e muda para um azul, furioso e gelado. Algumas Fúrias invocam os nomes de antigos guerreiros Salubri, enquanto outros simplesmente fechar os olhos normais e deixa Samiel guiar suas mãos.

Sistema: Este poder custa três pontos de sangue. Qualquer único ataque feito pelo vampiro automaticamente atinge o alvo com forças místicas orientando o

golpe. Ataques feitos desta maneira não pode ser evitados, no entanto, podem ser bloqueados, aparados, e absorvidos como normal. O golpe atinge como se o Salubri *antitribu* tenha sucessos em todos os testes de Destreza + Armas Brancas ou Briga na parada de dados (o que contribui para danos significativos). Este poder pode ser usado apenas uma vez por turno, e só então a ação exclusiva do Salubri *antitribu* ataca. Além disso, este poder não funciona para armas de longo alcance, apenas mãos nuas ou com armas brancas.

••••• • Agonia

O vampiro pode causar dor com um simples toque, como em Toque Ardente, mas essa dor persiste e incha mesmo após a Fúria retirar a mão. Acredita-se que este poder foi originalmente usado para aclimatar o guerreiro Salubri com a dor que eles iriam experimentar na batalha, mas entre os Salubri do Sabá, Agonia foi transformada para usos mais brutais. Se aplicado com bastante intensidade, Agonia pode conduzir vampiros ao ponto do frenesi, incapacitar Lupinos, e até matar os mortais sem rodeios.

Sistema: O jogador faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) e gasta um ponto de sangue. O poder dura uma cena, embora este período pode ser prolongado se o Salubri *antitribu* desejar, fazendo um teste de Força de Vontade subsequente (embora pontos de sangue adicionais não precisem ser gastos). O personagem deve tocar seu alvo para o poder fazer efeito inicialmente.

Por opção do vampiro, ele pode causar dano físico real na vítima, à taxa de um nível de vitalidade por ponto de sangue gasto, embora o toque deva ser mantido para que isso aconteça. Danos para os vampiros e outras criaturas sobrenaturais desta maneira desaparecem no pôr do sol seguinte, mas os mortais tem que curar o dano normalmente. Este dano é considerado dano letal, e os mortais não podem absorver isso (embora vampiros e outras entidades sobrenaturais de possam).

Para induzir frenesi em uma vítima, a Fúria deve causar danos em excesso de força de vontade do sujeito. Nesse ponto, o sujeito deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) ou sucumbir ao frenesi.

Visceratika

Visceratika é uma extensão da afinidade natural dos Gárgulas com a pedra e a terra. Certos poderes Visceratika se assemelham com alguns aspectos da Metamorfose e, em menor grau, com Vicissitude. O Tremere em posição de saber insistem que isso é pura coincidência, mas os poucos entre os Gárgulas que mantêm aspirações acadêmicas insistem que o sangue Gangrel e Tzimisce foi usado para criar a linhagem ainda mantém uma certa espera mais longa de seus membros.

Por muitos anos, a Visceratika foi considerada como endêmica à condição Gárgula, assim como o rosto repugnante e as asas com que associam outros Membros da linhagem. Isto é, os vampiros — incluindo os Tremere — acreditavam que não poderia ter um sem o outro. Supostamente isso não é verdade, e desde que possa encontrar um tutor Gárgula, qualquer vampiro pode aprender a Disciplina. É claro, assumindo a possibilidade de se encontrar um tutor disposto — os Gárgulas não estão ansiosos para revelar esses segredos. Além disso, poucos vampiros querem apostar que os Tremere estão errados e se arriscar em acordar com asas e chifres.

• Pele do Camaleão

Este poder básico salvou incontáveis Gárgulas que violaram a Máscara — e permitiu outros tantos emboscar os invasores desavisados. Quando a Pele do Camaleão é usada, com efeito, a pele do Gárgula assume a cor e textura do meio ambiente circundante. Esta coloração muda reflexivamente contanto que a gárgula mantenha um ritmo de passeio ou mais lento. Movimentos mais rápidos faz com que a aparência do Gárgula fique desfocada, anulando o efeito de camuflagem. Se este poder for usado enquanto o Gárgula está em vôo, a sua pele torna-se uma cópia razoável do céu noturno (embora não deslocará imitando arranha-céus nas proximidades ou padrões de estrelas, e a silhueta negra contra um horizonte iluminado é suscetível de ser notada).

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue. Para o resto da cena, a Furtividade do Gárgula na parada de dados é aumentada em cinco. Este poder é sujeito às limitações acima descritas. Qualquer movimento em terra mais rápido do que uma caminhada nega o efeito deste poder, como faz no voo (a critério do Narrador).

•• Sondar a Morada

A primeira função dos Gárgulas para os Tremere foi a de guardiões e cães de guarda. Este poder permite que eles saibam instintivamente onde qualquer pessoa esteja dentro de uma determinada estrutura. Ainda permite que o Gárgula detecte personagens escondidos por meios mágicos, se o escravo for perspicaz o suficiente.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade para ativar este poder, que continua em vigor, desde que o Gárgula esteja dentro ou em contato com a estrutura do alvo, ou até o pôr do sol seguinte. Sondar a Morada pode

ser usado em qualquer coisa até o tamanho de um complexo de cavernas, um grande teatro, uma garagem, ou uma mansão. O personagem ganha um sentido inato de localização e tamanho aproximado e condição física de toda a vida (ou não-viva) dos seres dentro da estrutura. Para identificar a localização de um indivíduo específico com este poder, o jogador deve ter sucesso em um teste de Percepção + Consciência (dificuldade 6). Se o sujeito está tentando se esconder, ele pode opor-se a este teste com um teste de Raciocínio + Furtividade (dificuldade 6).

Sondar a Morada pode ser usado para detectar a presença de personagens que estão sob influência de Ofuscação ou poderes similares. Neste caso, o Gárgula só sabe que existe alguém presente — ele não pode realmente ver o indivíduo em questão. Para determinar a capacidade do Gárgula de detectar personagens Ofuscados, compare os níveis relativos de Visceratika do Gárgula menos um e o do intruso Ofuscação como por o "Vendo o Invisível" barra lateral p. 142.

••• Elo com a Montanha

O Gárgula penetra na superfície da pedra, desaparecendo na rocha até que deseje reaparecer. Este poder permitiu aos Gárgulas invadirem redutos inimigos de seus donos, e lutar até o amanhecer, em seguida, fundir-se com as rochas ou paredes de pedra e reaparecem na noite seguinte. Nas noites modernas, eles podem tomar o lugar de um refúgio de Fugitivos itinerantes. Ao contrário do poder Fusão com a Terra (p. 199) com qual se assemelha, Elo com a montanha não esconde o Gárgula completamente. Um esboço fraco de seu corpo pode ser visto na rocha onde se esconde.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue, e a fusão leva quatro turnos para se completar. Este poder funciona de forma semelhante ao Nível três do poder Metamorfose Fusão com a Terra, só pode ser realizado sobre a rocha nua ou substância similar. No entanto, o Gárgula não afunda completamente na substância com a qual ele se funde, e seu contorno pode ser detectado dentro da pedra com sucesso no teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 9). Um Gárgula atacado enquanto Ligado com a Montanha tem o triplo de dados normais de absorção na parada de dados contra todas as formas de ataque. No entanto, se ele recebe três ou mais danos letais nos níveis de vitalidade em um único ataque, ele é forçado a sair de seu vínculo e sofre desorientação semelhante à vivida em Fusão com a Terra cujo sono do personagem é interrompido.

•••• Armadura da Terra

Neste nível de Visceratika, a pele do Gárgula endurece e torna-se verdadeiramente pedra ao toque. O escravo se torna mais difícil de ser danificado, mesmo com o fogo, e cresce habituado a lesões. Um não-Gárgula aprender este nível de Visceratika iria ver sua pele se tornar cinza como rocha, colocando em dúvida a alegação de que a Disciplina não carrega o risco da maldição do Gárgula.

Sistema: Este poder é automático e não requer testes, mas está sempre ativo. Um vampiro com Armadura de Terra tem um dado extra de absorção para todos os ataques agravados e letais e dois para todos os ataques de contusão, reduz todas as penalidades de ferimentos por um, e divide o dano na parada de dados de qualquer fonte de fogo baseado em lesão (esta Disciplina, no entanto, não altera as regras para Rötschreck). A dificuldade de todos os testes de toque à base de Percepção é aumentada em dois, devido à dessensibilização da pele do personagem.

••••• Fluir pelas Montanhas

O Gárgula não é mais restrito para somente se esconder dentro da pedra. Agora, ele pode fluir através da pedra, como lava e trabalhar seu caminho por baixo de uma montanha, saindo do esconderijo, em qualquer ponto que desejar. Uma vez que este poder funcione em cimento ou concreto, bem como rocha, as ruas de uma metrópole moderna pagam ao Gárgula algumas ferramentas muito interessantes de assassinato.

Sistema: Uma vez que o personagem tenha usado Elo com a Montanha, o jogador gasta mais dois pontos de sangue para ativar o fluxo dentro da montanha com a duração da cena. O Gárgula pode mover-se dentro da pedra e cimento (caso contrário, utilizando as mesmas regras que o poder Metamorfose Controle da Terra, p. 200). O personagem também pode usar este poder para atravessar uma parede de pedra e sair do outro lado sem utilizar primeiro o Elo com a Montanha. Neste caso, o jogador gasta um ponto de sangue e testa Força (dificuldade 8; Potência acrescenta dados ou sucessos normalmente). O Gárgula pode fluir através de uma espessura máxima em metros igual ao número de sucessos obtidos, ou 30 vezes o número de sucessos obtidos em centímetros. Se a parede ou barreira é mais espessa do que isso, o personagem está preso dentro dela até que ele escape cinzelando o caminho ou usa Fluir pelas Montanhas para escapar.

Apêndice

"Amigos, amigos... Eu pensei que estávamos comprometidos com a ciência, não com mitologia."

- Albertus Magnus, *Encyclopaedia Vampirica*

Qualidades e Defeitos

Qualidades e Defeitos são Características opcionais que um Narrador pode optar por incluir, ou proibir, em sua crônica. Adequadamente utilizados, Qualidades e Defeitos ajudam os jogadores a criar e individualizar seus personagens. Qualidades são habilidades ou vantagens especiais, que são raras ou únicas na população Cainita em geral, enquanto Defeitos são passivos ou desvantagens que representam desafios à existência noturna de um personagem. Estas Características podem fornecer personagens com profundidade e personalidade, mas Narradores devem ter o cuidado de assegurar que quaisquer Característica escolhida não vai influenciar negativamente o curso da crônica ou dar a um personagem uma vantagem injusta sobre os demais.

Qualidades e Defeitos podem ser selecionados apenas durante a criação do personagem e são comprados com os pontos bônus (embora Qualidades e Defeitos existentes possam ser removidos ou adicionados novos pelo Narrador durante o curso da crônica). Cada Qualidade tem o seu próprio custo de pontos, ao passo que cada Defeito tem um valor em pontos que deve ser adicionado ao total de pontos de bônus que um personagem pode gastar durante o processo de criação. Um personagem pode adotar tantas Qualidades quanto o jogador possa pagar, mas nenhum personagem deve obter mais do que sete pontos adicionais provenientes de Defeitos (o que daria ao personagem um total de 22 pontos de bônus para gastar em outras áreas).

Qualidades e Defeitos são divididos em quatro categorias: físicos, mentais, sociais e sobrenaturais. A categoria físicos descreve Qualidades ou Defeitos que lidam com constituição física de um personagem ou habilidades, enquanto a categoria mental aborda habilidades intelectuais ou padrões de comportamento. A categoria social compreende relacionamentos e status na sociedade vampírica ou mortal, enquanto Qualidades sobrenaturais e Defeitos dizem respeito às habilidades paranormais dos vampiros e a forma como eles interagem com o mundo físico. Narradores são encorajados a não apenas restringir e rejeitar quaisquer Qualidades e Defeitos que não se encaixem em suas crônicas ou para personagens específicos, mas também pode criar as próprias para refletir elementos exclusivos de seu jogo. Alguns exemplos de restrições são dados no texto de cada Qualidade e Defeito, mas Narradores podem permitir (ou não permitir) qualquer combinação que não faça sentido para o seu jogo.

Físicos

Sentido Aguçado (Qualidade: 1 Pt.)

Um de seus sentidos é excepcionalmente aguçado, seja visão, audição, olfato, tato, ou paladar. As dificuldades para

todas as tarefas que envolvem a utilização deste sentido particular, são reduzidas em dois. Esta Qualidade pode ser combinada com a Disciplina de Auspícios para produzir acuidade sensorial sobre-humana.

Ambidestro (Qualidade 1pt.)

Você possui um elevado nível de destreza manual, podendo executar tarefas com sua mão "inábil" sem sofrer penalidades. Você ainda precisa seguir as regras para a execução de ações múltiplas, mas não sofrerá penalidade à dificuldade se, digamos, usar duas armas ou for forçado a usar a mão não hábil.

Brigão (Qualidade 1pt.)

Sua aparência é suficientemente bárbara para inspirar medo (ou pelo menos inquietação), naqueles que o veem. Embora não seja necessariamente feio, você faz irradiar uma ameaça silenciosa, até o ponto em que as pessoas atravessam a rua para evitar passar perto de você. Todo teste de Intimidação contra aqueles que não demonstraram uma superioridade física à sua terá dificuldade -1.

Equilíbrio Felino (Qualidade 1pt.)

Você possui um senso inato de equilíbrio perfeito. Personagens com essa Qualidade reduz as dificuldades de todos os testes relacionados com equilíbrio (por exemplo, Destreza + Esportes para caminhar ao longo de uma borda estreita) por dois pontos.

Madrugador (Qualidade 1pt.)

Ninguém pode explicar, mas parece que você tem a capacidade de precisar de menos descanso que os seus companheiros vampiros. Você sempre parece ser o primeiro a se levantar e o último a ir para a cama, mesmo se você esteve fora até o amanhecer. Seu nível de Humanidade ou de Trilha é considerado 10 para fins de decidir quando você se levanta a cada noite. Vampiros com esta Qualidade não podem ter o Defeito Adormecer Profundamente.

Ingerir Comida (Qualidade 1pt.)

Você tem a capacidade de ingerir comida e até saboreá-la. Embora você não seja capaz de extrair nenhum nutriente ao comer alimentos normais, esta habilidade lhe será útil para se passar por humano. Naturalmente, você é incapaz de digerir o que come e chegará um momento durante a noite no qual você terá que devolver o que ingeriu.

Fisionomia Amigável (Qualidade1pt.)

Você tem um rosto que faz todos recordarem de alguém, a ponto de estranhos tenderem a favorece-lo por conta disso. O efeito não desaparece, mesmo se você explicar o "mal entendido", deixando-o com dificuldade -1 em todos os testes baseados no social adequado (por exemplo para Sedução, não para Intimidação), quando um estranho está envolvido. Esta Qualidade só funciona no primeiro encontro.

Rubor de Saúde (Qualidade 2pt.)

A sua aparência é mais natural e saudável do que a dos outros vampiros, o que lhe permite misturar-se aos humanos com mais facilidade. Você ainda conserva a cor de um mortal vivo e sua pele é apenas um pouco mais fria ao contato.

Voz Encantadora (Qualidade 2pt.)

Existe algo em sua voz que os outros simplesmente não conseguem ignorar. Quando você dá ordens, eles se encolhem. Quando seduz, eles se desmancham. Seja trovejante, gentil, persuasiva ou simplesmente ao conversar, sua voz chama a atenção. As dificuldades de todos os testes que envolvam o uso da voz para persuadir, enfeitiçar ou comandar são diminuídas em dois pontos.

Temerário (Qualidade 3pt.)

Você é bom em assumir riscos e ainda melhor em sobreviver a eles. Sempre que estiverem tentando alguma coisa particularmente arriscada (como saltar de um carro em movimento para outro), os personagens com esta Qualidade acrescentam três dados adicionais à sua jogada e desprezam um resultado de falha critica num dado que resulte de ações desse tipo. Em geral, essas ações devem corresponder a uma dificuldade de pelo menos 8 e ter um potencial de infligir no mínimo três níveis de dano em caso de fracasso.

Digestão Eficiente (Qualidade 3pt.)

Você é capaz de extrair mais nutrientes do sangue do que o habitual. Ao alimentar-se você ganha um ponto de sangue a mais para a sua reserva de sangue, a cada dois pontos que consumir. Isso não lhe permite exceder o máximo de sua reserva de sangue.

Corpo grande (Qualidade 4pt.)

Você é anormalmente grande, pelo menos, 6'10" e 300 libras de peso (mais de dois metros de altura e mais de 130 kgs). Além de torná-lo extremamente notório em público, essa massa extra lhe confere um nível de vitalidade Machucado a mais. Os personagens que têm esta Qualidade também podem ganhar bônus para empurrar objetos, abrir portas bloqueadas, evitar ser derrubado etc.

Deficiência Auditiva (Defeito1pt.)

Sua audição é deficiente. As dificuldades de todas as jogadas que envolvem a audição são aumentadas em dois pontos.

Estatura Baixa (Defeito 1pt.)

Você está bem abaixo da altura média — quatro e meio pés (1,5 metros) de altura ou menos. Você tem dificuldade em alcançar ou manipular objetos projetados para o tamanho adulto normal, e sua velocidade de corrida é a metade que a de um ser humano médio.

Cheiro do Túmulo (Defeito 1pt.)

Você exala um odor de terra úmida recém-revolvida, e não há perfume que seja capaz de mascarar esse cheiro. Os mortais próximos a você sentem-se desconfortáveis, portanto as dificuldades de todos os testes Sociais que afetam mortais aumentam em um ponto.

Tique Nervoso (Defeito 1pt.)

Você tem algum tipo de movimento repetitivo que executa em momentos de estresse e que inevitavelmente denuncia à sua identidade. Os exemplos incluem uma tosse nervosa, torcer as mãos constantemente, estalar os dedos, e assim por diante. Reprimir a mania custa um ponto Força de Vontade.

Deficiência Visual (Defeito 1 ou 3Pt.)

A sua visão é deficiente. As dificuldades de todos os testes relacionados à visão são aumentadas em dois pontos. Como um Defeito de 1 ponto, essa condição pode ser corrigida com o uso de óculos ou lentes de contato; como um Defeito de 3 pontos, a condição é grave demais para ser corrigida.

Décima Quarta Geração (Defeito 2pt.)

Você foi criado cinco ou menos anos atrás por um membro da Décima Terceira Geração. Apesar de você ter 10 pontos de sangue em seu corpo, apenas oito deles podem ser usados para curar feridas, poderes das Disciplinas, aumentar Atributos, etc. Você ainda pode usar os dois últimos pontos de sangue para outros fins, no entanto. Há Custo de pontos de sangue por noite, criar e manter carniçais, e criar laços de sangue continuam a ser do mesmo modo para os outros vampiros.

Você não pode aumentar qualquer Disciplina acima de quatro pontos. Adotar esse Defeito impede de empregar o Antecedente Geração, e também não pode começar com Status. Você é provavelmente um Caitiff sem Clã, seu sangue deve ser provavelmente muito fino para passar as características distintivas de um Clã. A maioria dos vampiros de Décima Quarta Geração também devem ter o Defeito Sangue Fraco (p. 483).

Décima Quinta Geração (Defeito 4pt.)

Sua vitae é tão fraca que apenas seis dos seus 10 pontos de sangue podem ser usado para Disciplinas, curar ou aumentar atributos. Para estas funções, é necessário gastar dois pontos de sangue para se obter o efeito que um vampiro normal pode atingir com apenas um. (O custo para acordar à noite continua a ser um único ponto de sangue.) Além disso, você não pode criar ou manter carniçais, criar um laço de sangue, ou ser um senhor de uma criança vampírica. Você pode usar os quatro pontos de sangue restantes para sobreviver durante o dia e acordar a cada noite, nada mais.

Você não pode elevar qualquer Disciplina acima dos três pontos.

O enfraquecimento da Maldição de Caim tem compensações, embora (é o que distingue este Defeito do Sangue Fraco em si). A luz solar causa dano letal em você, em vez de dano agravado como causa em outros vampiros. Você pode reter o alimento mortal e bebida por uma hora ou mais; outros vampiros vomitam imediatamente se tentarem (a menos que tenham a qualidade Ingerir Comida). O mais estranho de tudo, de vez em quando você realmente poderá ter um filho a caminho, humano normal... embora dificilmente venha a ser uma criança, humana normal.

Desfigurado (Defeito 2pt.)

Uma desfiguração horrível tornou-o feio e fácil de ser notado e lembrado. As dificuldades de todos os testes relacionados com interação social são aumentadas em dois pontos. Você não pode ter um valor de Aparência maior do que 2.

Mordida Entorpecida (Defeito 2pt.)

Por alguma razão suas presas nunca se desenvolveram integralmente, ou podem não ter manifestado a totalidade. Quando na alimentação, você precisa encontrar algum outro método para fazer o fluxo de sangue. Se isso falhar, você deve atingir o dobro do número normal de sucessos, a fim de fazer com que a sua mordida penetre corretamente. Um certo número de Caitiff e a alta geração de vampiros, muitas vezes manifestam esse Defeito.

Mordida Infecciosa (Defeito 2pt.)

Você não tem as enzimas que permitem à maioria dos Membros cicatrizar as feridas causadas por sua alimentação. Na verdade, suas mordidas têm uma chance em cinco de infeccionarem e com isso fazer com que suas vítimas fiquem gravemente doentes. A natureza exata da infecção é determinada pelo Narrador.

Caolho (Defeito 2pt.)

Você tem apenas um olho — escolha qual. As dificuldades de todos os testes de Percepção envolvendo a visão são aumentados em dois, e as dificuldades de todos testes exigindo noção de profundidade são aumentados em um (isso inclui combate à distância).

Vulnerabilidade a Prata (Defeito 2pt.)

Para você, a prata é tão dolorosa e tão mortal quanto os raios do sol. Você sofre ferimentos agravados de quaisquer armas de prata (balas, facas, etc), e um simples toque de objetos de prata o incomoda.

Ferimento Exposto (Defeito 2 ou 4pt.)

Você tem um ou mais ferimentos que se recusam a cicatrizar e sangram com frequencia. Este sangramento lento custa um ponto de sangue extra por noite (marcados pouco antes do amanhecer), além de chamar a atenção. Se a ferida é visível, você tem dificuldade + 1 em todos os testes Sociais. Por dois aspectos, se o Defeito é simples tem o efeito de base acima mencionado, para quatro pontos a ferida que escoa é grave ou desfigurante e inclui os efeitos do Defeito Ferimento Permanente (a seguir).

Vício (Defeito 3pt.)

Você sofre de um vício por uma substância, que agora deve estar presente no sangue que você bebe (ou você cai em frenesi automaticamente, de acordo com o Defeito Exclusão da Preza). Esta pode ser a nicotina, álcool, drogas ilícitas, ou, simplesmente, a adrenalina. Esta substância sempre prejudica-lo de alguma forma (ver indicações "Venenos e Drogas", na p. 301).

Criança (Defeito 3pt.)

Quando foi Abraçado, você ainda era uma criança (de cinco a dez anos), o que manteve seus Atributos Físicos subdesenvolvidos e tornou difícil a sua interação com certas camadas da sociedade mortal. Você não pode ter mais de dois pontos em Força nem em Vigor, exceto se aumentar os Atributos Físicos com pontos de sangue, e as dificuldades de todos os testes feitos para tentar controlar ou conduzir adultos mortais são aumentadas em dois pontos. Os personagens que têm este Defeito também devem adquirir o Defeito Estatura Baixa.

Deformidade (Defeito 3pt.)

Você tem algum tipo de deformidade — um membro malformado, uma corcunda ou qualquer coisa assim — que afeta as suas habilidades físicas e a interação com as outras pessoas. Uma corcunda, por exemplo, diminuiria a Destreza de um personagem em dois pontos e aumentaria as dificuldades dos testes relacionados às perícias sociais em um. O Narrador tem a responsabilidade de determinar os efeitos da deformidade escolhida.

Olhos Incandescentes (Defeito 3pt.)

Você tem os olhos brilhantes da lendas estereotipadas de vampiro, o que lhe dá uma dificuldade -1 em jogadas de intimidação quando você está lidando com os mortais. No entanto, as desvantagens são muitas, você deve constantemente disfarçar sua condição (não, contatos não cortá-lo), o brilho prejudica sua visão e coloca você em dificuldade em todos os testes baseados na visão (incluindo o uso de armas de longo alcance) e o brilho que emana de suas órbitas oculares o torna difícil de se esconder (+2 de dificuldade para testes de Furtividade) no escuro.

Aleijado (Defeito 3pt.)

As suas pernas são danificadas, o que o impede de correr e de andar com facilidade. Você precisa andar com uma bengala, ou talvez com muletas, e manca visivelmente ao caminhar. Sua velocidade de caminhada é igual a 1/4 da velocidade normal de um humano e você está impossibilitado de correr.

Preguiçoso (Defeito 3pt.)

Você é simplesmente preguiçoso, evitando tudo o que exige um esforço de sua parte. Preferindo deixar que os outros façam o trabalho duro, você relaxa. Para qualquer ação que requer preparação, há uma boa chance que você não prepare nada adequadamente. Testes para ações físicas espontâneas têm a dificuldade (incluindo combate, a menos que seja parte de uma ofensiva planejada) aumentada em um.

Monstruoso (Defeito 3pt.)

Sua forma física foi deformada pelo Abraço e agora reflete a Besta que o consome por dentro. Os personagens que têm este Defeito parecem monstros selvagens e têm valor de Aparência igual a zero. Nosferatu e outras linhagens cujas fraquezas os leva a começar com zero de aparência não pode adquirir esse Defeito.

Presas Permanentes (Defeito 3pt.)

Seus dentes não retraem, o que torna impossível esconder sua verdadeira natureza. Enquanto alguns mortais podem pensar que você teve que cortar seus outros dentes ou esta usando próteses, mais cedo ou mais tarde você vai se deparar com alguém que sabe o que você realmente é. Está limitado também ao nível máximo de Aparência 3.

Ferimento Permanente (Defeito 3pt.)

Você sofreu ferimentos antes do Abraço, os quais sua transformação falhou em curar por algum motivo. No início de cada noite, você acorda no nível de vitalidade

Ferido, embora isso possa ser curado mediante o gasto de pontos de sangue.

Cura Demorada (Defeito 3pt.)

Você tem dificuldade em curar seus ferimentos. São necessários dois pontos de sangue para curar um nível de vitalidade perdido por dano normal, e você só cura um nível de dano agravado a cada cinco dias (mais os cinco pontos de sangue e o gasto de Força de Vontade).

Portador de Doença Contagiosa (Defeito 4pt.)

Seu sangue é contaminado por uma enfermidade letal e altamente contagiosa . Essa doença pode variar da raiva a AIDS, e os Membros que beberem seu sangue têm uma probabilidade de 10% de se tornarem portadores também. Você precisa gastar um ponto de sangue extra ao acordar a cada noite, ou começará a manifestar os sintomas da doença (a raiva aumenta a probabilidade de entrar em frenesi , o vírus HIV diminui sua capacidade de absorver dano, etc.).

Surdez (Defeito 4pt.)

Você não ouve. Embora possa ignorar algumas aplicações da Dominação, você não é capaz de ouvir o som da voz normal nem sons eletrônicos e as dificuldades de muitos testes de Prontidão são aumentadas em três pontos.

Mudo (Defeito 4pt.)

Você não é capaz de falar. Você pode se comunicar com o Narrador e descrever suas ações, mas não pode falar com o personagem de outro jogador ou Narrador, a menos que todos os envolvidos usem pontos de Linguística para comprar uma linguagem de sinais conhecida, (através da Qualidade Linguística) ou que você escreva o que quer dizer.

Sangue Fraco (Defeito 4pt.)

Seu sangue é fino, fraco e não sustenta bem. Todos os custos de ponto de sangue são dobrados (por exemplo, usar o sangue para Disciplinas relacionadas ou curar danos), embora você só perde um ponto de sangue ao levantar-se à noite. Além disso, você é incapaz de criar um laço de sangue, e os esforços para procriar outro vampiro tem apenas um sucesso em cinco tentativas.

Pele Cadavérica (Defeito 5pt.)

Sua pele não se regenera completamente quando você sofre algum dano. Embora você seja capaz de curar-se até recuperar sua plena funcionalidade, sua pele conserva os cortes, arranhões, buracos de balas etc., que você tiver sofrido. Dependendo da natureza do dano, esse Defeito tornará o trato social extremamente difícil, e pode diminuir a pontuação de sua aparência ao longo do tempo (até 0).

Vitae Infértil (Defeito 5pt.)

Durante seu abraço, algo saiu terrivelmente errado, fazendo com que o seu sangue sofresse um mutação sob o estresse da morte e ressurreição. Todos aqueles que tentar Abraçar morrem. Não importa o que você faça, você não pode criar qualquer cria. No entanto, o seu sangue pode ainda ser usado em rituais de sangue como Taumaturgia e Vaulderie, ou para quaisquer outras necessidades vampíricas inclusive criar carniçais.

Cegueira (Defeito 6pt.)

Você não enxerga. Os personagens podem compensar a perda da visão, tornando-se mais sensíveis aos outros estímulos sensoriais, mas as imagens e as pistas visuais lhes passam desapercebidas. As Dificuldades de todos os testes baseados na Destreza são aumentadas em dois pontos. Estranhamente, vampiros com Percepção da Aura (Auspícios 2) ainda são capazes de usar essa habilidade, embora a informação é interpretada por meio dos outros sentidos. Por outro lado, os vampiros que precisam fazer contato visual para utilizar poderes como Dominação contra você só terão uma penalidade ao fazê-lo (veja o quadro na p. 152).

Mentais

Frieza Lógica (Qualidade 1pt.)

Embora algumas pessoas se refiram a você como uma "pedra de Gelo", você tem uma aptidão para separar as informações reais das pinceladas emocionais ou histéricas que as acompanham. Sendo ou não emotivo, o fato é que você consegue enxergar claramente quando as outras pessoas estão turvando os fatos com seus próprios sentimentos (a dificuldade de todos os testes para Sentir Dissimulação e similares diminuem em 1).

Bom Senso (Qualidade 1pt.)

Você tem uma quantidade significativa de sabedoria prática e quotidiana. Sempre que você está prestes a agir de uma forma contrária ao senso comum, o Narrador pode fazer sugestões ou avisos sobre as implicações da referida ação. Esta é uma Qualidade muito útil para jogadores iniciantes não familiarizados com o jogo.

Concentração (Qualidade 1pt.)

Você tem a capacidade de focar sua mente e se fechar para quaisquer distrações ou aborrecimentos. Personagens com essa Qualidade não são afetados por quaisquer penalidades decorrentes de circunstâncias de distração (por exemplo, ruídos altos, luzes estroboscópicas, ou se pendurado de cabeça para baixo).

Introspecção (Qualidade 1pt.)

Você tem aguçada percepção das segundas intenções de todas as suas ações. Através deste exercício noturno, você também tem uma visão incrível para os motivos subjacentes das ações dos outros. Adicione dois dados nos testes de Percepção quando você precisar tomar uma ação contra alguém com sua mesma Natureza ou Comportamento.

Língua (Qualidade 1pt.)

Você sabe uma língua, além de sua língua nativa. Você pode adquirir esta Qualidade várias vezes, cada uma refletindo um idioma diferente.

Noção Exata do Tempo (Qualidade 1pt.)

Você tem uma noção de tempo inata e é capaz de estimar a passagem do tempo com exatidão, sem usar relógios ou outros instrumentos mecânicos.

Conhecimento Proveitoso (Qualidade 1pt.)

Você tem experiência em um campo específico, que faz sua conversa intrigante a um vampiro ancião. Enquanto o seu conhecimento prende a atenção do outro vampiro, ele tem interesse em mantê-lo por perto. Então, novamente, uma vez que ele tenha sondado cada pingo de informação que possue, o patrocínio pode desaparecer subitamente. (Nota:.. Esta Qualidade deve ser jogada como com 1 ponto em Mentor com um interesse específico. No entanto, ao contrário de Mentor, Conhecimento Proveitoso não garante um relacionamento permanente)

Código de Honra (Qualidade 2pt.)

Você tem um código de ética pessoal do qual é adepto. Os detalhes sobre esse código devem ser elaborados em conjunto com o Narrador antes do início, e o personagem deve segui-lo à risca. Os personagens com esta Qualidade ganham dois dados adicionais em todos os testes adicionais de Força de Vontade e de Virtude quando estiverem agindo de acordo com seu código (por exemplo, defender os indefesos) ou quando estiverem tentando evitar situações que podem forçá-los a violar seu código.

Aptidão com Computadores (Defeito 3pt.)

Você está familiaridade e talento no uso de equipamentos de informática. Outros Membros podem não entender de computadores, mas para você eles são intuitivos. Todos os testes envolvendo computadores com dificuldade -2 para você.

Memória Eidetica (Defeito 3pt.)

Você se lembra, com todos os detalhes, de coisas que tiver visto ou ouvido. Documentos, fotos, conversas, etc., podem ser guardados na memória com um mínimo de esforço. Sob condições de tensão que envolvam numerosas distrações, você precisa ser bem sucedido num teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 6) para conseguir concentrar-se o suficiente para absorver o que seus sentidos detectam.

Sono Leve (Qualidade 2pt.)

Você pode acordar instantaneamente a qualquer sinal de problema ou perigo, e fazê-lo sem qualquer sonolência ou hesitação. Você pode ignorar as regras a respeito de como a Humanidade ou a moralidade da sua Trilha restringe o número de dados disponíveis durante o dia.

Linguista Nato (Qualidade 2pt.)

Você tem facilidade para línguas e pode adicionar três dados a todas as paradas de dados que envolvem línguas faladas ou escritas, e cada um compra da Qualidade Língua (página anterior) lhe dá duas línguas em vez de apenas uma.

Temperamento Calmo (Qualidade 3pt.)

Você é naturalmente calmo e dificilmente perde o controle. Você recebe dois dados extras em suas tentativas de resistir ao frenesi. Os vampiros do Clã Brujah não podem adotar esta Característica.

Deficiência Visual (Defeito 1 ou 3Pt.)

Quando você está determinado e a sua mente está concentrada, nada pode afastá-lo de seus objetivos. Personagens usando a Demência, Dominação, ou qualquer outra magia de alteração da mente, feitiço, ou caminho Taumatúrgico contra o seu personagem terá +3 de dificuldade.

Níveis de poderes ancião como a Demência e Dominação podem superar até mesmo essa resistência. Contra os poderes de Nível Seis, o gasto de um ponto de Força de Vontade através da Vontade de Ferro só aumenta a dificuldade do teste da Disciplina em dois. Contra os poderes de Nível Sete, a dificuldade é aumentada em apenas um. Nível Oito e poderes superiores não podem ser resistidos com Vontade de Ferro.

Esta Qualidade não afeta Presença ou outros poderes que lidam com as emoções. Os personagens que detiverem pontuações de Força de Vontade abaixo de 8 não podem adquirir essa Qualidade.

Precoce (Qualidade 3pt.)

Você aprende rapidamente. O tempo que você leva para aprender uma Habilidade especial (ou Habilidades, a critério do Narrador) é cortado pela metade, assim como o custo de experiência.

Sono Pesado (Defeito 1pt.)

Quando você está dormindo é muito difícil acordá-lo. A dificuldade de todos os testes par a acordá-lo durante o dia são aumentadas em dois pontos.

Impaciente (Defeito 1pt.)

Você não tem paciência para permanecer parado e esperar. Você faz as coisas de momento e para o inferno com o resto. Toda vez que for forçado a esperar ao invés de agir, você terá que ser bem sucedido em um teste de Autocontrole para não agir sozinho.

Pesadelos (Defeito 1pt.)

Você tem pesadelos horrendos toda vez que dorme, e as lembranças deles atormentam-no durante as horas em que está desperto. Ao acordar, você precisa ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 7) ou perderá um dado em todas as ações por aquela noite. Uma falha crítica no teste de Força de Vontade indica que, mesmo acordado, você acredita que ainda está preso a um pesadelo.

Exclusão da Presa (Defeito 1pt.)

Você se recusa a caçar certo tipo de presa. Você pode recusar-se a alimentar-se de traficantes de drogas, policiais, ou contadores, ou pessoas ricas. Se você se alimentar acidentalmente de um desses indivíduos, entrará automaticamente em frenesi e terá de ser bem sucedido num teste (dificuldade 7) para evitar a perda de Humanidade. Presenciar outro vampiro alimentando-se do objeto de sua exclusão também pode levá-lo a frenesi, a critério do Narrador. Os Ventrue, que já têm limitações impostas à sua alimentação pela fraqueza de seu Clã, não devem adotar este Defeito.

Timidez (Defeito 1pt.)

Você sente uma dificuldade enorme em lidar com pessoas e tenta evitar situações sociais sempre que possível. As dificuldades de todos os testes que envolvam interação social com estranhos são aumentadas em dois pontos. Se o personagem se torna o centro das atenções, as dificuldades aumentam em três.

Coração Mole (Defeito 1pt.)

Você não aguenta ver os outros sofrerem e evita qualquer situação que implique em causar dor física ou emocional em alguém, a menos que seja bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Você precisa ter Humanidade igual ou maior do que 7 para adotar esse Defeito — vampiros em Trilhas da Sabedoria só podem ter este Defeito com aprovação do Narrador.

Dificuldade de Fala (Defeito 1pt.)

Você é gago ou sofre algum outro tipo de dificuldade de fala que atrapalha a sua comunicação verbal. As dificuldades de todos os testes relevantes são aumentadas em dois pontos. Você deve interpretar esse Defeito sempre que puder.

Teimoso (Defeito 1pt.)

Você não vê a necessidade das ideologias centrais da sua Seita ou Clã, e ter que andar na linha como dizem. Tomando esta posição o faz suspeito que aos olhos de seus superiores, e pode atrair a atenção de seus inimigos também.

Amnésia (Defeito 2pt.)

Você é incapaz de recordar qualquer coisa sobre o seu passado, você mesmo e sua família, embora seu passado possa algum dia retornar para assombrá-lo. Suas origens e as circunstâncias responsáveis pela sua amnésia são determinadas pelo Narrador e ele deverá torná-las tão interessantes quanto possível.

Lunático (Defeito 2pt.)

Você é afetado pelas fases da lua, o que aumenta a probabilidade de entrar em frenesi. Na lua crescente, as dificuldades para evitar o frenesi aumentam em um. Na lua minguante as dificuldades aumentam em dois. Quando a lua está cheia as dificuldades aumentam em três pontos.

Fobia (Defeito 2pt.)

Você sente um medo irracional de alguma coisa. Aranhas, cobras, multidões e alturas são exemplos de fobias comuns. Você deve fazer um teste de Coragem sempre que se deparar com o objeto de sua fobia. A dificuldade do teste é determinada pelo Narrador e se você fracassar, deverá afastar-se daquele objeto.

Cabeça Quente (Defeito 2pt.)

Você se irrita facilmente. As dificuldades para evitar o frenesi aumentam em dois. Os vampiros Brujah não podem adotar este Defeito, pois já sofrem de um mal semelhante.

Estereótipo (Defeito 2pt.)

Você absorve todas as lendas que já leu e ouviu. Você usa uma capa, fala com sotaque e, em muitos outros aspectos, age de forma caricatural. Este comportamento é extremamente embaraçoso para os demais vampiros, que provavelmente irão isolá-lo ou zombá-lo (a dificuldade de todos os testes Sociais com vampiros que não compartilham do seu hábito aumenta em 2). Além disso, você se destaca para os caçadores e corre o risco de violar a Máscara toda vez que sai às ruas.

Bairrismo (Defeito 2pt.)

Você é extremamente apegado a um local, demarcando uma área específica como território de caça e reagindo agressivamente contra invasores. Se um outro vampiro entra em seu território sem ser convidado, você deve fazer um teste de frenesi. Se você fracassar, atacará o invasor imediatamente e continuará atacando-o até que ele morra ou abandone o seu campo de caça. Você reluta em sair de seu território e só o faz em circunstâncias desesperadas.

Sede de Inocência (Defeito 2pt.)

A visão de inocência — de qualquer tipo — desperta em você um desejo de sangue terrível. Teste Autocontrole ou Instintos, ou em frenesi atacará a fonte de sua sede.

Vingança (Defeito 2pt.)

Você tem contas a acertar, que tanto podem datar de seus dias como mortal ou depois do Abraço. Você está obcecado em se vingar de um indivíduo ou grupo e esta é a sua primeira prioridade em qualquer situação em que você se depare com o objeto de sua vingança. Gastando um ponto de Força de Vontade você pode resistir temporariamente à sua necessidade de vingança.

Vítima da Máscara (Defeito 2pt.)

A máquina da propaganda Camarilla fez um ótimo trabalho em você. Mesmo depois do abraço você se recusa a acreditar é um vampiro. Você permanece convencido de que há alguma explicação lógica para a sua condição, e passa o máximo de tempo que pode em procurá-la. Você também tem problemas de alimentação, e pode insistir em tentar comer comida normal. Nenhum desses hábitos faz companhia particularmente agradável para outros Membros. Este Defeito deve ser interpretado em todos os momentos, e é geralmente adquirido por vampiros da Camarilla.

Vontade Fraca (Defeito 3pt.)

Você é altamente suscetível à Dominação e a ser intimidado; as tentativas de Dominação o afetam automaticamente, amenos que quem estiver tentando Dominá-lo seja de uma geração mais alta do que a sua. Suas dificuldades para resistir às habilidades sociais como Intimidação ou Liderança, bem como às mágicas e feitiços de controle da mente são aumentadas em dois pontos. O valor da sua Característica Força de Vontade jamais deverá ser superior a 4.

Consumo Conspícuo (Defeito 4pt.)

Para você não basta extrair nutrientes do sangue de mortais. Você acredita que precisa consumir também o coração, o fígado e outros tecidos da vítima ricos em sangue. Evidentemente, isso implica na morte de todas as suas vítimas (a menos que você seja extremamente criativo), o que pode criar muitos problemas com a Humanidade. (e para manter um perfil discreto) Os personagens com este Defeito precisam adotar também a Qualidade Ingerir Comida.

Culpa Destruidora (Defeito 4pt.)

Você simplesmente não pode vir a enfrentar o fato de que deve beber sangue para sobreviver. Você sofre uma culpa horrível a cada vez que se alimenta (teste de Consciência, dificuldade 7, ou então cai em frenesi toda vez que se alimentar — personagens com a Virtude Convicção não podem ter esse Defeito) e deve tentar evitar fazê-lo tanto quanto possível. Isso significa que você raramente tem muito sangue em seu sistema, deixando-o vulnerável tanto aos ataques e ao frenesi baseado na fome.

Flashbacks (Defeito 6pt.)

Você conseguiu passar pelos Ritos de Criação ou outra experiência traumática semelhante, mas não totalmente intacto. A coisa mais insignificante pode jogá-lo em um humor diferente ou estado de espírito, e como tal o seu comportamento é extremamente imprevisível. Por causa de seu precário estado emocional, sua Força de Vontade flutua. No início de cada história, faça um teste de Força de Vontade (você não pode gastar Força de Vontade para um sucesso automático). Se você conseguir, você pode participar da história normalmente. Se você falhar, no entanto, a sua pontuação de Força de Vontade é considerada 1 para a duração da sessão, e você só tem um ponto de Força de Vontade para gastar. Você pode testar novamente no início da próxima sessão para ver se você recupera a sua Força de Vontade.

Sociais

Frequentador do Elísio (Qualidade 1pt.)

Você passa uma quantidade incomum de tempo em Elísio. Você vê e é visto, de tal forma que todos os vampiros influentes do Elísio, pelo menos, sabe quem você é. O tempo prolongado gasto em Elísio também lhe dá oportunidades estendidas para interagir com as Harpias e outros Membros de sua estatura — eles saberão seu nome quando você se aproximar deles. Esta Qualidade é geralmente adquirida por vampiros que respeitam e participam de Elísio de forma regular.

Ex-Carniçal (Qualidade 1pt.)

Você foi introduzido no sangue muito antes de ser transformado em vampiro. Sua longa experiência como um vampiro lhe dá introspecção e conforto com a sociedade vampírica. A dificuldade será de -1 em todos os testes Sociais quando na presença de outros neófitos (particularmente aqueles que não foram educados por seus senhores), e têm uma dificuldade de -1 em todos os testes relativos ao conhecimento vampírico.

Inofensivo (Qualidade 1pt.)

Todo mundo na cidade o conhece, e sabe que você não é ameaça aos planos alheios. Embora esse tipo de estimativa possa parecer insulto, é também o que lhe impede de ser morto. Ninguém perde tempo preocupado com você, e essa opinião o mantém seguro. Se você começar a agir de uma forma que demonstre que não é mais inofensivo, a reação dos outros para com você provavelmente vai mudar como resultado.

Líder Nato (Qualidade 1pt.)

Você é dotado de um certo magnetismo que afeta os demais naturalmente. Você recebe dois dados extras nos

seus testes de Liderança. Você deve ter um valor de Carisma igual ou maior do que 3 para poder comprar esta Qualidade.

Senhor de Prestígio (Qualidade 1pt.)

O seu senhor teve ou tem grande Status em sua Seita ou Clã e isso confere um certo prestígio a você. Embora o seu senhor possa não ter mais nada a ver com você, o simples fato da sua ancestralidade o marcou para sempre. Este prestígio pode ajudá-lo muito ao lidar com os seus anciões ou com outros neófitos, ou pode provocar ciúmes ou inveja.

Protegido (Qualidade 1pt.)

Seu senhor observou você por algum tempo antes de abraçar você, e lhe elogiou a conhecidos. Estes vampiros podem estar inclinados a olhar favoravelmente para você por força de recomendação do seu progenitor; dificuldade de -1 em testes Sociais com todos aqueles que já ouviram coisas boas sobre você.

Reputação (Qualidade 1pt.)

Sua fama ultrapassou os limites de sua Seita. Todo mundo sabe quem você é, o que você fez e o que dizem ter feito (o que pode não ser a mesma coisa). A publicidade pode ser boa ou ruim, o que importa é que todo mundo sabe seu nome. As pessoas de fora do seu círculo social imediato talvez não sejam capazes de associar sua aparência ao seu nome.

Veterano (Qualidade 1pt.)

Você sobreviveu pelo menos a um ataque Sabá ou tentativa de recrutamento. Sua experiência ajuda a antecipar situações onde você pode, potencialmente, ser ameaçado pelo Sabá, mais uma vez. A dificuldade de -1 em todos os testes de Percepção quando se trata de assuntos baseados no Sabá. Esta Qualidade é geralmente adquirida por grupos em conflito com o Sabá, e entra em jogo mais frequentemente como um meio de evitar emboscadas.

Favor (Qualidade 1-6pt.)

Alguém lhe deve um favor. O vampiro que está em dívida com você pode ser o neófito mais insignificante da cidade ou pode ser o próprio Príncipe, mas tudo depende do custo da Qualidade. Você só dispões de um único favor (a menos que você compre a Qualidade várias vezes), é de suma importância usá-la corretamente. Dependendo do Status e outros fatores, o vampiro que lhe deve um favor pode muito bem se ressentir da sua dívida, e poderia se desviar do caminho para "acertar as coisas" mais cedo — mesmo indo tão longe a ponto de criar situações em que ele deva "salvar" você e, assim, igualar o placar.

Valentão (Qualidade 2pt.)

Você faz parte do esquadrão violento do xerife local ou Bispo invocado quando precisam de algum músculo. Como resultado, você entra em ação que muitos não tem conhecimento, marca pontos com aqueles no poder, e, ocasionalmente, tem a chance de se safar de algumas infrações da lei. Até onde você pode ir depende das circunstância e quanto o vampiro que você serve gosta de você.

Velho Companheiro (Qualidade 2pt.)

Um conhecido de dias que ainda respirava foi Abraçado ao mesmo tempo que você. Felizmente, sua amizade perdurou até a morte e não-vida, e você encontrará uma fonte constante de apoio e ajuda no seu velho amigo. Ele espera o mesmo de você, e não é sempre conveniente, mas pelo menos cada um tem alguém para se apoiar e se lembrar das boas e velhas noites — e dias. O Narrador deve interpretar o velho amigo como um aliado muito leal.

Amigo do Xerife (Qualidade 2pt.)

Por alguma razão (talvez seu sorriso encantador ou suas soberbas técnica de humilhação), o xerife local ou bispo encarregado da ordem gosta de você. Ele está inclinado a esquecer as vossas menores ofensas e informá-lo de coisas que você não deveria saber. Ele ainda lhe dá avisos sobre repressão ocasional e horários em que os superiores estão generosos. É claro, abusar dessa conexão pode muito bem transformar um vampiro amigável em um inimigo — e que a mudança não é aparente até que seja tarde demais.

Peregrino (Qualidade 2pt.)

Ao contrário de muitos Membros, você gosta de viajar. Você tem um sólido conhecimento de rotas de viagem seguras e metodologias, para não mencionar o lugar do refúgio disponível em qualquer número de destinos. A menos que alguém lá fora saiba a sua rota exata e está procurando especificamente por você, você pode mover-se entre as cidades sem ser impedido por encontros aleatórios com Lupinos, polícia estadual excessivamente zelosos, e similares.

Santidade (Qualidade 2pt.)

Esta Qualidade às vezes chamada de efeito auréola, todo mundo o considera puro e inocente, embora não necessariamente ingênuo. Você tem uma qualidade quase santificada difícil de ser definida, mas não pode ser negada. Você é confiável, mesmo se você não seja digno de confiança. A critério do Narrador, você tende a receber punições menores para os delitos, e é admirado pela maioria.

Informações Sobre o Inimigo (Qualidade 2pt.)

Você gastou algum tempo se especializando em um inimigo específico de sua Seita. Você está ciente de pelo menos alguns dos costumes do grupo, estratégias, habilidades e objetivos de longo prazo, e pode utilizar sabiamente esse conhecimento. Esta Qualidade permite uma dificuldade -2 para todas as jogadas referentes especificamente ao assunto de sua especialização. Por outro lado, você terá +1 de dificuldade quando se tratar de lidar com outros inimigos, simplesmente porque você está completamente focado neste campo específico.

Informações Alheias (Qualidade 2pt.)

Esta Qualidade funciona de forma idêntica à Informações Sobre o Inimigo, exceto que ela se aplica a um grupo que não é necessariamente inimigo da sua Seita.

Conhecedor Subterrâneo (Qualidade 3Pt.)

Embora não seja um Nosferatu, você sabe como se localizar nos esgotos, túneis, dutos, tubos de metrô, e outras passagens subterrâneas de sua cidade. Os Nosferatu locais (e qualquer outra criatura que habita a lama) podem não gostar muito de você, mas não tentarão o matar logo que o virem em seu território. Você tem dificuldade -1 em qualquer teste envolvendo o mundo subterrâneo (esgueirar de um lugar para outro no subterrâneo, encontrar rotas certas em abrigos subterrâneos, e assim por diante). Nosferatu não podem comprar esta Qualidade.

Informante (Qualidade 3pt.)

Você tem um informante infiltrado em uma das organizações das Seitas inimigas, que lhe fornece todos os tipos de informações sobre o que seus colegas estão fazendo. O que faz com a informação é problema seu, mas abusar do conhecimento pode ser uma boa maneira de acabar com o informante morto. O outro lado tem espiões também....

Estrela Ascendente (Qualidade 3pt.)

Você está com tudo na cidade, uma estrela em ascensão na sua Seita. Todo mundo quer conhecê-lo e ser seu amigo, assim como aqueles no poder o preparam para posições de maior responsabilidade. A dificuldade em todos os testes Sociais de -1 contra qualquer vampiro em sua Seita que não esteja fazendo oposição a sua subida.

Laços Quebrados (Qualidade 4pt.)

Você costumava ter um laço de sangue mas secretamente quebrou a coleira, e pode agir livremente mais uma vez. Seu regente não tem idéia de que você, de fato, não é obrigado, e continua a tratá-lo como se fosse. A critério do Narrador, a experiência de ter sido preso uma vez pode torná-lo imune a outra tentativa de enlace. Os vampiros do Sabá não podem comprar essa Qualidade.

Amigo de um Clã (Qualidade 4pt.)

Um Clã particular (não o seu próprio) tem um gosto especial por você. Você pode ter feito um favor à todo o Clã, em algum momento, ou talvez você é apenas uma voz forte que apóia seus objetivos. Seja qual for o caso, a dificuldade em todos os testes amigáveis sociais que envolvam membros do Clã em questão é -2. Naturalmente, a reação que sua relação confortável com outro Clã irá provocar nos seus líderes de Clã é um assunto totalmente diferente.

Amigo da Primigênie/Bispo (Qualidade 4pt.)

Os vampiros dominantes da cidade valorizam você e seus pareceres. Você é chamado para consultas sobre as decisões, e suas recomendações têm grande peso. Sua posição pode não ser oficial, no entanto é poderosa.

Apresentação Desastrosa (Defeito 1pt.)

Quando seu senhor lhe apresentou ao Príncipe da cidade, você estragou tudo. Agora você está convencido que Sua Majestade o odeia (não importa se odeia ou não). Você precisa ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) apenas para ficar na frente do Príncipe ou de um dos seus representantes devidamente autorizados sem sair correndo, chorando, ou fazer papel de bobo de outra forma. Este Defeito só pode ser adquirido por vampiros da Camarilla.

Segredo Sombrio (Defeito 1pt.)

Você tem algum tipo de segredo que, se descoberto, seria muito embaraçoso e o tornaria um pária da comunidade vampírica local. Pode ser qualquer coisa, desde o assassinato de algum ancião a ser um membro Anarquista.

Dispensável (Defeito 1pt.)

Alguém no poder não quer que vê-lo andando por aí. Talvez queira o território que você possui, ou está com ciúmes da atenção que você está recebendo de um lacaio mortal estimado — os detalhes são irrelevantes. O que importa é que ele tem o poder de colocá-lo em situações perigosas "para o bem da Seita", e não tem remorsos em fazer isso.

Compreensão Falha (Defeito 1pt.)

Eles lhe explicaram tudo, mas você ainda não tem certeza de como as coisas funcionam em sua Seita. Sua compreensão imperfeita das regras e regulamentos de sua nova existência significa que mais cedo ou mais tarde, você vai cometer um erro. É só uma questão de tempo....

Senhor Indigno (Defeito 1pt.)

O seu senhor era, e talvez ainda seja, indigno de confiança e detestado por muitos Membros da cidade. Como resultado, você também é considerado indigno de confiança e detestado.

Identidade Trocada (Defeito 1pt.)

Você é parecido com a descrição de outro Membro, o que causa a confusão de identidades. Isso pode provocar inúmeras situações desagradáveis, ou mesmo perigosas, principalmente se o seu "irmão gêmeo" tiver péssima reputação ou estiver sendo procurado por algum crime.

Recém-Chegado (Defeito 1pt.)

Você acabou de chegar em sua nova cidade de residência, e não conhece ninguém no local. Facções existentes podem tentar o recrutar ou eliminá-lo, enquanto os vampiros em posições de autoridade o olham da cabeça aos pés. Enquanto isso, sua ignorância dos acontecimentos atuais da cidade, história e política (para não mencionar as peculiaridades de personalidade dos vampiros já estabelecidos) pode levá-lo a um erro grave.

Novato (Defeito 1pt.)

Você é o mais recente Abraçado da cidade ou ainda têm de provar a si mesmo e para a sua Seita, e todo mundo sabe disso. Que automaticamente o coloca na parte inferior do totem social. Outros neófitos aproveitam todas as oportunidades para demonstrar a sua inferioridade, ou bandos rivais testam constantemente o seu merecimento para o Sabá. Mesmo se alguém é adicionado às fileiras dos não-vivos, você ainda é considerado como algo como um totó pelos seus colegas — uma distinção que pode ter consequências perigosas se balas começam a voar. Todos os testes sociais relacionados são feitos com +1 na dificuldade quando você está lidando com outros neófitos. (Ancillae e anciões são duros com você em todos os outros neófitos desdenham de você geralmente.)

Alvo de Recrutamento (Defeito 1pt.)

Alguém em uma das organizações inimigas de sua Seita quer você, e eles o querem *mal*. Todos os esforços estão sendo feitos para recrutar você, querendo ou não, e as gangues de intimidação geralmente aparecem no pior momento possível.

Ressentimento do Senhor (Defeito 1pt.)

Seu senhor não gosta de você e só lhe deseja o pior. Ele procurará prejudicá-lo sempre que surgir uma oportunidade. Os aliados do seu senhor também trabalham contra você e muitos anciões guardarão sentimentos de você.

Responsabilidade Especial (Defeito 1pt.)

Pouco depois do abraço, você se ofereceu para alguma tarefa, a fim de ganhar o respeito e aprovação dos vampiros ao seu redor. Agora, deseja nunca ter aberto a maldita boca! Apesar de não receber qualquer crédito especial por realizar este serviço, você perderia muito respeito caso deixe de cumprir. A natureza e os detalhes do dever devem ser discutidos com o Narrador com antecedência. As idéias podem variar desde emprestar dinheiro para outros Membros ou atuar como um mensageiro, e eventualmente, reunir vítimas para ritae (tais como Festas de Sangue).

Simpatizante (Defeito 1pt.)

Você expressou publicamente simpatia por alguns dos objetivos e políticas dos inimigos de sua Seita. As suas opiniões francas sobre o assunto o fazem suspeito aos olhos da hierarquia da cidade, e você pode ser suspeito de (ou preso por) traição.

Inimigo (Defeito 1-5pt.)

Você tem um inimigo, ou t al vez um grupo de inimigos, que procuram prejudicá-lo. O poder do inimigo depende da quantidade de pontos que o jogador queira gastar (cinco pontos indicam a ira de um Matusalém ou outro poderoso adversário sobrenatural).

Unido ao Sangue (Defeito 2pt.)

Você tem um laço de sangue com outro vampiro. Seu regente pode não necessariamente tratá-lo mal, mas a verdade é que sua vontade não é inteiramente sua. A consciência disso o corrói, mesmo quando você venera seu mestre vampírico. Os vampiros do Sabá não podem adquirir esse Defeito.

Joguete (Defeito 2pt.)

Você já fez um trabalho sujo para alguém da alta hierarquia da cidade no passado — o Xerife, o Bispo, ou até mais alguém. No entanto, em vez de lhe favorecer, suas obras fizeram um estorvo ou alguém que sabe demais. Para o momento, a preocupação de seu ex-empregador é mantê-lo quieto. Mais tarde, é de se livrar de você.

Pretendente Fugaz (Defeito 2pt.)

Você tinha um alvo mortal para o Abraço, mas alguém chegou primeiro. Você não pode suportar a humilhação de ter sido enganado e sempre que encontra o vampiro que se safou, tem um ataque de fúria (dificuldade +2 para evitar o frenesi). Esse ódio pode levá-lo a outros comportamentos irracionais, como abraçar inimigos do neófito, gerando crias não autorizadas, ou mesmo tentar matar seu rival. Além disso, seu comportamento mesquinho e irracional é bem conhecido e bastante perceptível, e como resultado, a dificuldade + 1 em todos os testes de Carisma até que a situação seja resolvida.

Fracassado (Defeito 2pt.)

Você já teve um título na cidade, mas falhou catastroficamente em seus deveres. Agora você está marcado como incompetente, excluído dos círculos de poder e responsabilidade, e geralmente desprezado por aqueles que estão a caminho do poder. Sua exclusão pode fazer de você um alvo para o recrutamento de inimigos da Seita (ou assim dizem os sussurros, tornando-o ainda menos confiável). Além do mais, as consequências de seu erro podem voltar a assombrá-lo.

Infrator da Máscara (Defeito 2Pt.)

Em suas primeiras noites como vampiro, você acidentalmente quebrou a Máscara — e foi visto fazendo isso. Alguém acobertou seu erro, agora você lhe deve um grande favor. Agora você vive com medo de que seu erro seja revelado. Enquanto isso, o seu "salvador" vive se aproveitando de você. Este Defeito só pode ser adquirido por vampiros em Seitas ou Clãs que respeitem a Máscara.

Caçado (Defeito 4pt.)

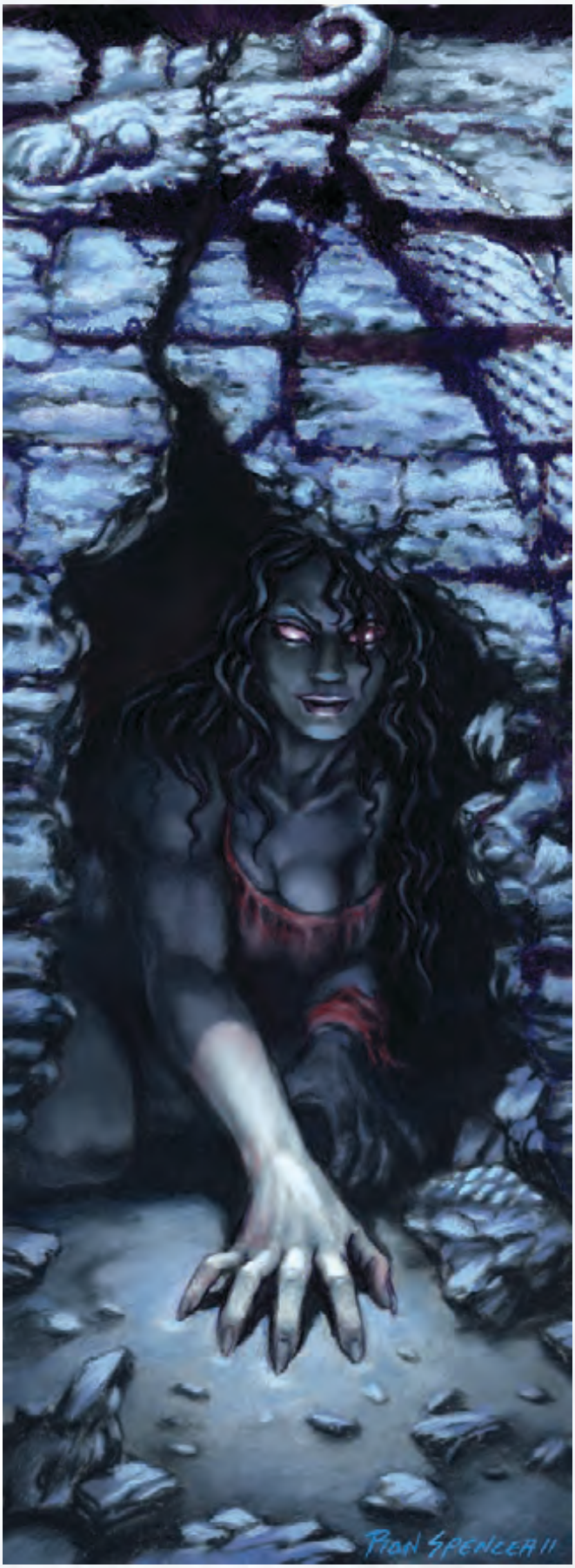
Você é perseguido por um caçador de bruxas fanático que acredita (e talvez esteja certo) que você representa um perigo para a humanidade. Todos aqueles a quem você se associar, sejam humanos ou vampiros, também poderão ser caçados.

Chamas do Passado (Defeito 2pt.)

Alguém com que você se importava profundamente no passado agora é o inimigo. Ele continua tentando ser compassivo "pelos velhos tempos", enquanto trabalhando contra você. A menos que você ter sucesso em um teste de Manipulação + contestada rolo Expressão contra o seu ex-amigo, você não pode agir contra ele, a menos que a situação torna-se risco de vida.

Senhores Rivais (Defeito 2pt.)

Não apenas um, mas dois vampiros queriam presenteá-lo com o Abraço. Um deles foi bem sucedido, o outro fracassou — e não está feliz com o seu fracasso. Você, seu



senhor ou ambos, tornaram-se o alvo da ira do vampiro frustrado. Independentemente do caso, seu perseguidor recebe uma penalidade de +2 na dificuldade de resistir ao frenesi quando estiver na sua presença. Além disso, ele pode muito bem estar trabalhando para manchar seu nome ou mesmo destruí-lo.

Insolente (Defeito 2pt.)

Você está orgulhoso de seu novo status na Seita — tão orgulhoso que já abriu sua boca para se gabar para outros Membros e fez alguns inimigos. Vampiros mais sábios riem de você e relacionam sua grosseria a juventude, mas outros acham você arrogante e insultoso. Estes inimigos irão tomar medidas para constranger ou prejudicá-lo. Além disso, a dificuldade em todos os testes Sociais contra qualquer vampiro que você tenha afastado através de suas queixas aumenta em 2 — e você pode não saber quem são eles.

A critério do Narrador, você também pode ser obrigado a fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) para manter a boca fechada a qualquer momento que a oportunidade se apresentar para você se gabar o seu Bando, seu Clã, ou o seu Status.

Desgraça para o Sangue (Defeito 3pt.)

Seu senhor considera a ocasião em que o Abraçou como um terrível engano e faz questão que todos saibam disso. Você é zombado durante os Elísios, insultado por seus companheiros e literalmente desprezado por aquele que o deveria estar guiando. Qualquer pedido ou petição que faça provavelmente será ignorado pelos amigos de seu senhor e suas realizações serão, provavelmente, desprezadas.

Ex-Príncipe (Defeito 3pt.)

Uma vez, você realizou quase absoluto poder em uma cidade, mas as noites já se foram. Talvez você desceu, talvez você foi deposto, ou talvez sua cidade caiu perante o Sabá; pouco importa o acontecido. O que importa é que o atual Príncipe da cidade é consciente do seu emprego anterior, e se preocupa que esteja tentando retornar ao antigo cargo. A maquina da Camarilla na cidade onde você agora faz a sua casa trabalha sutilmente contra você, e se o Príncipe enxergar uma oportunidade para se livrar de você, ele só poderia levá-la. Este Defeito só pode ser adquirido por vampiros da Camarilla.

Caçado como um Cão (Defeito 3pt.)

Outra Seita ou grupo de vampiros decidiu que você é um alvo para extermínio, e o persegue implacavelmente. Pelo lado positivo, os inimigos de seu inimigo podem muito bem querer ajudá-lo, você potencialmente ganha aliados.

Dedo-Duro (Defeito 3pt.)

Você é conhecido como um espião, um informante plantado firmemente no bolso dos vampiros poderosos. Consequentemente, aqueles que temem serem denunciados por você o desprezam, como resultado, eles alimentam a desinformação o quanto podem, em uma tentativa de desacreditá-lo. Dada a oportunidade, eles podem fazer mal a você. Independentemente disso, a sua reputação como uma raposa velha o precede, pondo-o em +1 na dificuldade de todos os testes Sociais contra aqueles que não concordam com sua política.

Dormindo com o Inimigo (Defeito 3pt.)

Você tem algum tipo de ligação íntima com um membro de uma Seita ou Clã adversário. Você pode ter uma amante, uma cria, um amigo, ou um contato de trabalho do outro lado da cerca, mas, independentemente da política você mantém um relacionamento amigável (ou mais do que amigável) com seu suposto inimigo. Seus laços estreitos com alguém do outro lado seria considerado traição por seus superiores dentro da Seita, e se você for descoberto, a pena será certamente a morte.

Inimigo de um Clã (Defeito 3pt.)

Um Clã em particular o quer morto. Você ofendeu o Clã inteiro, de anciões a neófitos, e como resultado, todos os membros da linhagem querem sua cabeça em uma bandeja. Os efeitos do Defeito podem se variar desde críticas e insultos públicos até atentados reais a sua existência. Além disso +2 de dificuldade em todos os testes sociais relativos aos membros do Clã em questão.

Mestre Repugnante (Defeito 4pt.)

Já não basta ser submetido a um laço de sangue com seu senhor, você também é um servo de um vampiro que o trata horrorosamente mal. Talvez você seja maltratado e humilhado publicamente; talvez seu mestre o force a fazer coisas terríveis para ele. Em ambos os casos, a existência sob o laço é um pesadelo interminável, com seu amo conduzindo a sinfonia da malevolência. Os vampiros do Sabá não podem adquirir esse Defeito.

Visado (Defeito 4pt.)

Você colocou seus dedos em pedaços de bolo demais e as pessoas estão começando a perceber. Você tem muitos Carniçais, muitos lacaios e muita influência, o que significa que muitas pessoas estão interessadas em sabotar suas operações. Esses inimigos obstruem todas as suas tentativas de colocar as mãos em novas áreas de controle. Você está encaixotado e a caixa está ficando cada vez menor.

Membro de Seita sob Observação (Defeito 4pt.)

Você é um desertor. Você se tornou um traidor da Camarilla, do Sabá, ou de outra Seita e ainda tem muito o que provar até ser aceito pêlos Membros a quem você se uniu. Os outros vampiros o tratam com desconfiança ou mesmo com hostilidade e a sua reputação pode se estender aos que se associem com você.

Vítima de Caçada de Sangue (Defeito 4 ou 6pt.)

Você se tornou alvo de uma caçada de sangue e voltar para a cidade para você significa morte. Por quatro pontos, este Defeito significa que só a sua cidade é o limite para você. Por seis pontos, isso significa que toda a Camarilla está clamando por sua vitae. Este Defeito só pode ser adquirido por vampiros da Camarilla.

Alvo de Risos (Defeito 5Pt.)

De alguma forma, você conseguiu atrair o desprezo das Harpias locais, que fazem de você seu alvo favorito. A dificuldade de +2 em todos os testes Sociais em Elísio e +1 em qualquer outro lugar na cidade. Além disso, +2 de dificuldade para usar intimidação ou qualquer poder de Dominação sobre qualquer um que tenha ouvido as piadas sobre você. Este Defeito só pode ser adquirido por vampiros da Camarilla.

Lista Vermelha (Defeito 7pt.)

Seu nome está sendo considerado ou já está na temida Lista Vermelha, o registro dos vampiros que a Camarilla mais deseja destruir. Qualquer vampiro da Camarilla ao vê-lo irá atacá-lo ou mais provavelmente, chamará ajuda em grande quantidade.

Sobrenaturais

Aura Enganosa (Qualidade 1pt.)

Sua aura é anormalmente brilhante e colorida para um vampiro. Você se parece como um humano para todos que tentarem ler a sua aura.

Toque de Cura (Qualidade 1pt.)

Normalmente vampiros só podem selar as feridas infligidas na alimentação lambendo-as. Com apenas um toque, você pode conseguir o mesmo efeito, fechando as feridas deixadas pelo beijo.

Inofensivo aos Animais (Qualidade 1pt.)

Com raras exceções, os animais geralmente desprezam os Membros. Alguns fogem, outros atacam, mas nenhum deles gosta de estar na presença de um vampiro. Você não tem esse problema. Os animais podem não desfrutar de estar em sua companhia, mas não fogem de você.

Médium (Qualidade 2pt.)

Você possui a afinidade natural para sentir e ouvir espíritos, fantasmas e vultos. Embora não possa vê-los, você os sente, fala com eles e, por meio de pedidos ou adulação, é capaz de invocá-los à sua presença. Você pode invocá-los para ajudá-lo ou aconselhá-lo, mas isso sempre tem um preço. Além disso, a dificuldade é reduzida em dois em toda jogada de Consciência envolvendo os espíritos dos mortos.

Resistência a Magia (Qualidade 2pt.)

Você tem uma resistência inerente aos rituais dos Tremere e os feitiços de magos de outros Clãs. A dificuldade de todas essas mágicas, sejam malignas ou benignas, são dois pontos mais altas quando dirigidas a você. Você nunca poderá aprender Disciplinas mágicas como Taumaturgia e Necromancia.

Diablerie Oculta (Qualidade 3pt.)

As famosas estrias negras da diablerie não se manifestam em sua aura.

Sorte (Qualidade 3pt.)

Você nasceu com sorte — ou o próprio Diabo cuida de você. De qualquer forma, você pode repetir três testes fracassados por história, incluindo uma falha crítica, mas você só pode tentar apenas uma vez por teste falho.

Habilidade Oracular (Qualidade 3pt.)

Você é capaz de ver e interpretar sinais e presságios. Você também é capaz de extrair conselhos destes presságios, pois eles fornecem dicas sobre o futuro e advertências sobre o presente. Quando o Narrador sentir que você está em condições de ver um presságio, ele lhe pedirá para fazer um teste de Percepção + Ocultismo, com uma dificuldade equivalente ao grau de exposição do presságio. Se for bem sucedido, você poderá fazer um teste de Inteligência + Ocultismo, para interpretar o que você viu, sendo que a dificuldade novamente depende da complexidade do presságio.

Mentor Espiritual (Qualidade 3pt.)

Você tem um companheiro e guia espiritual. A identidade e os poderes exatos desse espírito estão a cargo do Narrador, mas ele pode ser invocado em situações difíceis, para auxiliá-lo e guiá-lo.

Amor Verdadeiro (Qualidade 4pt.)

Você descobriu, talvez tarde demais, um verdadeiro amor. Ele ou ela é mortal, mas é o centro de sua existência, e o inspira a continuar em um mundo de escuridão e desespero. Sempre que você sofre, o pensamento de seu verdadeiro amor dá-lhe a força para continuar. Esta

Qualidade lhe concede um sucesso automático em todos os testes de Força de Vontade, o que pode ser negado apenas pela falha crítica. Isso pode ser um grande presente, mas pode também ser um estorvo, que ocasionalmente requeira ajuda.

Disciplina Adicional (Qualidade 5pt.)

Você pode escolher uma Disciplina adicional (a critério do Narrador) como se fosse uma Disciplina do Clã. Todos os custos para aprender essa Disciplina são pagos como se fosse nativa do Clã. Um personagem não pode comprar esta Qualidade mais de uma vez, e vampiros Caitiff não podem adquirir essa Qualidade.

Imunidade ao Laço de Sangue (Qualidade 5pt.)

Você é imune ao Laço de sangue. Tremere não pode comprar essa Qualidade.

Nove Vidas (Qualidade 6pt.)

O destino lhe concedeu a oportunidade de chegar muito próximo da Morte Final como qualquer um pode chegar e ainda sobreviver. Quando ocorre um teste que resultaria em sua morte, o teste é feito novamente. Se a próxima rodada for bem-sucedida, então você vive — e uma de suas nove vidas é subtraída. Se o teste subsequente falhar, então outro teste é feito, até que um teste bem-sucedido ocorra ou suas nove vidas sejam usadas. O Narrador deve manter a contagem cuidadosa de quantas vidas restam ao personagem.

Fé Verdadeira (Qualidade 7pt.)

Você tem uma fé profunda e um amor por Deus, ou qualquer nome que você escolher para se referir ao Todo-Poderoso. Você começa o jogo com um ponto de Fé Verdadeira (veja o quadro na p 372.); Esta característica acrescenta um dado por ponto a todos os testes de Força de Vontade e Virtude. Você precisa ter a Humanidade de 9 pontos ou superior para comprar essa Qualidade, e se você perder um ponto, todos os pontos de sua fé estão perdidos e só poderá ser recuperada quando a Humanidade perdido for restaurada. Indivíduos com Fé Verdadeira são capazes de executar atos mágicos semelhantes a milagres, mas a natureza exata desses atos são de critério do Narrador.

Imagem sem Reflexo (Defeito 1pt.)

Como os vampiros dos mitos, sua imagem não se reflete em espelhos. Isso pode ter um efeito bastante prejudicial quando você estiver tentando passar-se por humano. Os vampiros do Clã Lasombra têm esse Defeito automaticamente (e você pode ser confundido com um deles se o tiver).

Brisa Frígida (Defeito 1pt.)

Um vento frio o segue onde quer que vá. Embora possa ajudar em entradas dramáticas, este efeito também traz desconforto aos mortais (+1 dificuldade em todos os testes Sociais apropriados) e marca-o como obviamente sobrenatural. Os ventos frios que passam através de escritórios executivos ou casas noturnas lotadas podem levantar todos os tipos de perguntas.

Repulsa ao Alho (Defeito 1pt.)

Você não tolera o alho e qualquer resquício de cheiro de alho o fará sair do recinto, a menos que você seja bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade baseada na intensidade do odor).

Toque de Congelamento (Defeito 1pt.)

As plantas murcham à sua aproximação e morrem com seu toque que retira calor dos seres vivos como se você fosse feito de gelo.

Amaldiçoado (Defeito 1-5pt.)

Você é o alvo de uma maldição sobrenatural. A força e a intensidade da maldição dependem de quantos pontos você queira aplicar.

Exemplos:

- Se você passar adiante um segredo que lhe foi confiado, sua traição irá voltar-se contra você de alguma maneira, (l Ponto)
- Você gagueja incontrolavelmente ao tentar descrever algo que tenha visto ou ouvido. (2 Pontos)
- As ferramentas quebram ou não funcionam quando você tenta usá-las. (3 Pontos)
- Você está condenado a tornar aqueles de quem gosta ou a quem admira em seus inimigos. (4 Pontos)
- Todos os seus triunfos e realizações acabarão sendo aviltadas ou falharão de alguma maneira. (5pt)

Marca do Amaldiçoado (Defeito 2pt.)

Você irradia um mal palpável. O clero e mortais devotos sabem, instintivamente, que a algo de horrível com você e reagem de acordo.

Visão Agonizante (Defeito 2pt.)

Tudo lhe parece podre e deteriorado. O mundo se manifesta como um cadáver; os mortais parecem estar doentes e esqueléticos, as construções parecem decrépitas e seus companheiros Membros assemelham-se a cadáveres

ambulantes deteriorados. A dificuldade de todos os testes de Percepção aumenta em 2. Além disso, você encontra dificuldade em se relacionar com as pessoas, o que provoca um aumento de 1 na dificuldade de todos os testes Sociais.

Presença Sinistra (Defeito 2pt.)

Os mortais têm uma percepção inconsciente da sua natureza de morto-vivo, que os deixa inquietos e sentindo-se mal em sua presença. Por causa disso, as dificuldades de todos os testes relativos à interação social com mortais são aumentadas em dois pontos..

Senhor das Moscas (Defeito 2pt.)

Os precursores da decadência zunem a seu redor onde quer que você vá. A presença constante desses insetos torna seu relacionamento com as pessoa muito difícil (aumente a dificuldade em 1 quando apropriado) e quase impossibilita suas tentativas de andar furtivamente ou esconder-se com eficiência. O zumbido das moscas inevitavelmente o denunciará — a dificuldade de todos os testes de Furtividade aumenta em 2.

Incapacidade de Atravessar Água Corrente (Defeito 3Pt.)

Você acredita no velho mito e é incapaz de atravessar água corrente sem que esteja a pelo menos 50 pés (15 metros) acima dela. É considerado água corrente qualquer corpo aquoso com mais de meio metro de largura em qualquer direção e que não esteja completamente estagnado.

Assombrado (Defeito 3pt.)

Você é assombrado por um espírito zangado e atormentado, muito provavelmente uma de suas primeiras vítimas. Este espírito procura atrapalhá-lo o tempo todo, principalmente quando você está se alimentando, e faz o impossível para desafogar sua angústia sobre você e quem quer que esteja em sua presença. O Narrador determina a natureza exata do espírito, seus poderes e se ele pode ou não ser colocado para descansar.

Repulsa a Cruzes (Defeito 3pt.)

Você se sente repelido pela visão de cruzes comuns, como se elas fossem símbolos sagrados. Quando confrontado com uma cruz, você precisa ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 9), ou fugirá do símbolo pelo resto da ce na. Se sofrer uma falha crítica, não só deverá tentar fugir do símbolo, como o toque da cruz poderá lhe causar dano agravado (um nível de dano por turno que a cruz permanecer encostada em sua pele).Este dano não pode ser absorvido, mesmo que o vampiro possua Fortitude.

Aperto dos Amaldiçoados (Defeito 4pt.)

Não existe êxtase em seu Abraço — somente terror e dor. Quando você se alimenta, os mortais lutam e gritam todo o tempo, o que o obriga a manter-se agarrado a eles enquanto quiser tirar-lhes o sangue. Os vampiros com níveis altos de Humanidade podem precisar fazer um teste de Humanidade, a critério do Narrador.

Futuro Negro (Defeito 5pt.)

Você foi amaldiçoado com a Morte Final, ou pior, com o sofrimento de uma agonia eterna. Não importa o que você faça, não conseguirá livrar-se deste destino terrível. Em algum momento durante a crônica, seu Futuro Negro o atingirá. Ainda mais assustador é que você às vezes tem visões de sua sina, e o mal-estar que essas imagens lhe provocam exige que você gaste um ponto de Força de Vontade para apagá-las de sua mente, ou então você perderá um dado de todas as suas ações pelo resto da noite. É o Narrador quem determina a natureza exata de sua sina e quando ela ocorrerá. Este é um Defeito difícil de ser representado; ironicamente, embora pareça eliminar todo o livre arbítrio, o conhecimento do momento da morte pode ser libertador.

Sensibilidade à Luz (Defeito 5pt.)

Você é ainda mais sensível à luz do sol do que os outros vampiros. A luz do sol provoca o dobro do dano normal, e até mesmo o luar pode lhe causar dano letal de um modo similar aos raios do sol, embora ele precise brilhar diretamente sobre você. Mesmo luzes fortes ferem seus olhos, exigindo o uso de óculos escuros.

Carniçais

O sangue de um vampiro é dotado de grande poder, poder esse que pode ser transferido para outros. Há muito tempo, os Membros descobriram que os mortais que bebem sangue vampírico passam a possuir habilidades sobrenaturais e apetites obscuros. Logo tornou-se uma prática comum entre os vampiros a manutenção de alguns servos escolhidos, alimentando-os com vitae — e estabelecendo laços de sangue no processo — com a finalidade de dispor de servi-dores imortais, diabolicamente leais — os carniçais.

A existência da maioria dos carniçais está sujeita aos caprichos de seus Regentes, servindo-os lealmente em troca de vitae. Como eles são tão suscetíveis ao laço de sangue como qualquer um, os carniçais são, com raríssimas exceções, inabalavelmente devotados a seus mestres — e se o Regente tiver mais de um servo carniçal, o resultado pode ser uma disputa ciumenta entre eles pela preferência e favores do Regente. As emoções de um carniçal vão a extremos com a droga estonteante da vitae correndo em suas veias — essas criaturas caem, com frequência, presas das explosões de fúria e perturbadores desejos mórbidos. O nome "carniçal" não foi escolhido ao acaso.

Tipos de Carniçais

Vassalos

"Não, está escutando. Eu não me importo com quem você é ou com quem está, a senhora pediu para não ser perturbada. E ela não será. Capisce?"

Quando os vampiros pensam em carniçais, geralmente imaginam um vassalo. Muitos Cainitas acham inconcebível criar carniçais para outro propósito. De resto, para a maioria dos Cainitas, os carniçais que não são lacaios, são seres blasfemos. Os vassalos são "o padrão" entre os carniçais. Muitos deles não pediram por seu poder e imortalidade, apesar de não se queixarem depois que o Laço tenha efeito. Poucos sabem sequer um quarto do que um neófito sabe sobre a sociedade dos Membros. Simplesmente foram selecionados por um ser antigo e poderoso que precisa de outro par de mãos. Ainda que o Vassalo tenha assegurado o seu suprimento de sangue, ele deve estar atento ao mesmo. De resto, é preciso que se porte bem se quiser continuar recebendo suas doses. Também existe a idéia de estar apaixonado (apaixonado de verdade, de um jeito que havia pensado que não voltaria a sentir-se de maneira parecida ao seu primeiro amor) por alguém que o trata com uma distante amabilidade no melhor dos casos e uma crueldade draconiana no pior dos casos.

E o triste é que a grande maioria dos vassalos não tem idéia do que ocorre realmente. Não sabem por que se sentem assim, nem no que há nessa bebida milagrosa que os seus novos amigos lhes dão. Mas são leais, ainda que somente o sejam para que a magia não acabe. Não querem voltar as tristes e aborrecidas vidas que tinham antes. E o melhor é que são os afortunados. Porque uma vez que o carniçal tenha sido arrastado a outro lado do mistério, uma vez que a Máscara tenha sido rasgada, ele está à mercê do capricho de seu regente.

Independentes

"Só você sabe tão bem quanto nós que você não pode fazer tudo sozinho, ou já esqueceu que você é exclusivamente noturno? Confie em mim, eu sou ajuda confiável, e meu preço não é tão difícil de pagar."

Você acha que ser um viciado é difícil? Tente fazê-lo quando traficantes querem atirar em você quando o avistam. A estrada independente é muito dura. Os Membros veem esses carniçais sem dono como perigosos e incontroláveis, e um vampiro não gosta muito do que não pode controlar. Normalmente, o único recurso é sequestrar e matar vampiros, a fim de obter o seu sangue. Outros servem vampiros como "ajuda" freelance, cuidando de problemas diurnos particularmente desagradáveis.

Os carniçais Independentes são de todos os tipos, mas tem algo que os diferencia das pessoas normais. Não são peões, e sim fazem o que fazem deliberadamente. No geral são órfãos: Um regente morre e seus inimigos comentem o descuido de deixar um servo ou dois fugirem. Às vezes o órfão é um carniçal há muito tempo e sabe que morrerá de velhice em um mês se não conseguir alguma vitae. O desespero leva muitos independentes a esse caminho.

Claro, alguns independentes têm histórias mais complicadas. Alguns podem ter tropeçado na sociedade Cainita acidentalmente, e eventualmente descobrem os poderes que a vitae contém. Outros podem ter sido cultistas que descobriram que existia uma variedade de sangue que funcionava muito melhor em seus rituais. Uns poucos poderiam até mesmo ter sido assassinos canibais que pegaram uma vítima extraordinariamente forte – e conheceram a fonte daquela força. Mas mesmo sem o Laço de Sangue, o vício permanece, e apenas um punhado daqueles que provaram a vitae nunca tentou provar novamente.

Revenantes

"O quê? O que há de errado? Você olha... desconcertado. Por favor, fique. Vamos para dentro. Quero que conheça a família. Acho que eles vão gostar de você."

Embora os perversos e muitas vezes doentios, os Revenantes não são os personagens mais heróicos, podem ser mais interessantes no desenrolar de uma crônica. Esses longevos e decadentes carniçais estão quase sempre a serviço do Sabá, mas existem exceções. Todos os perversos impulsos e obscuros instintos latentes em um carniçal médio estão exaltados em um revenante. Esses carniçais celebram estranhos festejos familiares, que normalmente incluem perversões, drogas ou vítimas (ou as três coisas). Consideram-se superiores a humanidade e, portanto, livres das imposições sociais. Alguns adoram os vampiros como deuses, e outros aspiram conseguir o Abraço. A humanidade, por outro lado, não tem outra coisa se não o desprezo dos leais revenantes.

Os Revenantes são insulares e reservados, e é improvável que as distintas famílias sejam fiéis umas as outras. Em particular, os Grimaldi e os Zantosa têm se enfrentado várias vezes para se considerarem amigos. Mesmo que membros de famílias distintas possam colaborar entre si, se for necessário, geralmente não gostam de fazê-lo.

Criando um Carniçal

Passo Um: Conceito do Personagem

O Conceito de personagens carniçais podem ser tão amplos como os de vampiros. Um carniçal pode ter qualquer um, e as pessoas foram transformadas em caniçais por inúmeras razões. Se um Toreador avista um rosto bonito na multidão, encarniçar essa beleza é muito menos arriscado do que lhe dar o Abraço. Quando o vampiro se cansar dela, ninguém vai reclamar quando ela se transformar em uma caixa de leite. A criança é para sempre — um carniçal somente enquanto lhe convir. Uma vez que os padrões para encarniçar são menos exigentes, o seu conceito básico pode variar de um linguísta de renome mundial para "o cara quieto ao lado."

Seu conceito inclui a sua identidade básica, Natureza e Comportamento. Ele também define o seu papel na crônica. De um modo geral, o seu personagem começa o jogo, quer como um vassalo sob o laço de sangue para um regente, como um membro de uma família revenante, ou como um independente, com meios alternativos de obtenção de vitae para preservar os seus poderes. Qualquer que seja a disposição que você escolher, considere as seguintes perguntas para dar corpo ao seu personagem.

• Como começou a descobrir que tinham duas vezes a força de antes, e o que você fez com o seu novo poder? Qual é o seu trabalho diurno? Você tem tido problemas nesses últimos dias? Você já entrou em frenesi, e como? Você sabe que é um viciado, ou fica se enganando? Como racionaliza o seu hábito? Você odeia alguém o suficiente para ter vontade

Criação de Personagem

• Passo Um: Conceito Personagem

Escolha o conceito, Natureza e Comportamento, em seguida, Vassalo, Independente, ou Revenante.

• Passo Dois: Selecione os Atributos

Priorize as três categorias: Físico, Social, Mental (6/4/3). Seu personagem tem automaticamente um ponto em cada Atributo.

Pontue as Características Físicas: Força, Destreza, Vigor.

Pontue as Características Sociais: Carisma, Manipulação, Aparência.

Pontue as Características Mentais: Percepção, Inteligência, Raciocínio.

• Passo Três: Selecione as Habilidades

Priorize as três categorias: Talentos, Perícias, Conhecimentos (11/7/4).

Escolha Talentos, Perícias, Conhecimentos.

Habilidade não pode ser superior a 3, nesta fase.

• Passo Quatro: Selecione as Vantagens

Escolha as Disciplinas (Potência 1, e +1 em outra Disciplina), Antecedentes (5), e pontue as virtudes (5 para revenantes e carniçais do Sabá, 7 para todos os outros). Seu personagem tem automaticamente um ponto em cada Virtude.

• Passo Cinco: Toques Finais

Anote a Humanidade (igual a Consciência + Autocontrole), a Força de Vontade (igual a Coragem) e pontos de sangue (1). Carniçais não podem adotar uma Trilha da Sabedoria.

Gastar pontos de bônus (21). Opcional: Escolha Qualidades e Defeitos (máximo de 7 pontos).

Pontos Bônus

Característica	Custo
Atributos	5 por ponto
Habilidade	2 por ponto
Disciplina	10 por ponto
Antecedentes	1 por ponto
Virtudes	2 por ponto
Humanidade	1 por ponto

de fazer algo sobre isso — ou você já fez? Como você descreveria o Sangue? Que metáforas melhor resumem ess incrível sensação? Você deixaria uma pessoa amada se tornar um carniçal, ou tentaria impedir?

• Para vassalos, que tipo de pessoa era antes de ser transformado em carniçal? Como foi a mudança de sua personalidade desde que começou a servir? Você se define somente em termos de relação com o seu mestre? Porque foi escolhido: O que você tem a oferecer ao seu regente? Foi ludibriado para se transformar em carniçal ou fez de vontade própria? O seu regente o trata bem, ou é abusivo? De que Clã é o seu mestre, e que papel ele tem entre os membros da cidade? Ele ocupa uma posição de destaque, é um proscrito ou outra coisa? É um szlachta; e, caso seja, sai alguma vez às ruas? Já sentiu alguma vez algo tão poderoso quanto o Laço de Sangue?

• Se nascido revenante, a que família pertence? Quão fortes são os laços familiares? Como sua infância extremamente prolongada afetou você? Você foi abusado por sua família? Você tem rivalidades? Você tem problemas com os membros e carniçais de sua Seita? Por que você está longe de casa? Será que você vai voltar, e se sim, como você vai ser recebido?

• Como independente, como é que recebeu o seu primeiro gole de vitae? Como você mantém sua fonte mais importante de Sangue? Você interage com vampiros em seus próprios termos, ou você deliberadamente evita envolver-se em sua política? Você é um vassalo fugido? Se sim, qual foi o seu papel: amante, soldado, assessor? Você sabe sobre os outros habitantes do Mundo das Trevas? Você quer saber?

Passo dois: Selecione os Atributos

Um carniçal tem menos pontos para dividir entre seus atributos, como suas capacidades de partida são mais mundanas do que a de um vampiro. No entanto, você vai ter um pouco mais de flexibilidade com os pontos bônus no passo quatro. Você começa o jogo com um ponto livre em cada atributo. Depois de priorizar as categorias dos Atributos, gaste seis pontos nos atributos principais, quatro nos secundários, e três entre os terciários.

Passo Três: Selecione as Habilidades

Selecione os grupos primários, secundários e terciários de Habilidades. O grupo primário recebe 11 pontos, o grupo secundário recebe sete, e o grupo terciário recebe quatro. Ao contrário de Atributos, os personagens não começam o jogo com pontos automáticos em qualquer Habilidade. Nenhuma Habilidade pode ter mais que três pontos durante esta fase de criação do personagem. Você pode elevar mais Habilidades com os pontos bônus na etapa quatro.

Passo Quatro: Selecione as Vantagens

Embora mais fracos que os Cainitas, carniçais ainda têm uma vantagem sobre os homens e mulheres comuns. Todos os carniçais começam o jogo com um ponto de Potência, que eles aprendem instintivamente e imediatamente. Cada carniçal também tem um ponto em outra Disciplina, que deve ser escolhida de acordo com o seu conceito de personagem. As exceções a essa regra são Metamorfose, Taumaturgia e outras Disciplinas exclusivas de Clã. Estas Disciplinas muito específicas estão disponíveis apenas para os vassalos do Clã apropriado.

Se você estiver jogando com um vassalo, você deve escolher uma Disciplina que seu regente domina. Verifique com o seu Narrador; seu regente geralmente seria um guia.

Se você estiver jogando um revenante, você deve escolher a sua segunda Disciplina das Disciplinas tradicionais da sua família.

Carniçais independentes não têm restrições de Clã, mas se você está criando um personagem independente, o Narrador pode exigir que você escolha usar seu segundo ponto, entre as Disciplinas inatas físicas (Rapidez, Fortitude e Potência).

Carniçais e revenantes são tipicamente limitados a aprender apenas o primeiro nível de qualquer Disciplina. Sua vitae emprestada simplesmente não é potente o suficiente para conceder habilidades mais poderosas. No entanto, eles podem exceder esse limite ao consumir sangue dos vampiros mais poderosos. A potência de sangue diz estar diretamente ligada à Geração do doador — quanto mais próxima a vitae de Caim, mais poderosas são as Disciplinas que um carniçal pode aprender. O carniçal deve beber o sangue potente por um período considerável de tempo (geralmente, o tempo suficiente para obter os pontos de experiência necessários para comprar tais Disciplinas avançadas).

O quadro abaixo dá uma correlação sugerida entre Geração de um doador e o nível das Disciplinas que um carniçal pode alcançar.

Geração do Doador	Nível Máximo da Disciplina
13ª-8ª	1
7ª	2
6ª	3
5ª	4
4ª	5

Passo Cinco: Toques Finais

Os últimos retoques são praticamente os mesmos para personagens carniçais e vampiros (carniçais começam com um ponto de sangue, e podem ter 2 ou mais pontos de sangue, dependendo da idade — veja p. 500 para detalhes). Carniçais recebem 21 pontos bônus, mais que os personagens vampiros iniciais. Isso reflete a sua flexibilidade mortal, bem como as características que os tornavam inicialmente atraentes ou úteis para vampiros.

Custo de Experiência

Características	Custo
Nova Habilidade	3
Nova Disciplina	20
Nova Linha (Necromancia ou Taumaturgia)	20 (carniçais do Clã somente)
Atributo	nível atual x 4
Habilidade	nível atual x 2
Clã/Família Disciplina	nível atual x 15*
Outra Disciplina	nível atual x 25*
Linha Secundária (Necromancia ou Taumaturgia)	nível atual x 15 (carniçais do Clã somente)
Virtude	nível atual x 2**
Humanidade	nível atual x 2
Força de Vontade	nível atual

* Um vassalo recebe um desconto nos custos das Disciplinas de seu regente, independentemente das reais Disciplinas do regente. Assim, quando um Toreador tem Dominação, seus carniçais ainda pagam nível atual x 25 por ela. Independente de um desconto de custo em Rapidez, Potência e Fortitude. Um revenante recebe descontos no custo das Disciplinas de sua família.

Um vassalo que deixa o serviço de um vampiro é tratado como independente a partir desse ponto, enquanto um independente que adquire um laço de sangue com um regente é tratado como um vassalo.

** Aumentar uma virtude através da experiência não aumenta Características baseadas nessa Virtude (Humanidade, Força de Vontade).

Eu Fui Abraçado Ontem

Quando um personagem carniçal é Abraçado, é necessário dar-lhe qualquer ponto em Atributo e Habilidade para criá-lo com os valores iniciais dos vampiros.

Antecedentes e Virtudes ficam inalterados. carniçais Abraçados também recebem os pontos de Disciplina como um vampiro inicial. Mantêm qualquer Disciplina aprendida como carniçal quando são abraçados, incluindo Potência. Eles agora são também capazes de ensinar essas Disciplinas, na mesma medida que qualquer outro vampiro.

Regras

Revenantes

Os Revenantes fabricam sua própria vitae, embora possam beber vitae de vampiro também. Revenantes podem gastar a sua vitae normalmente e reabastecer seus suprimentos de vitae, à taxa de um ponto de sangue por dia. Esta renovação pressupõe que o revenante em questão é saudável e bem nutrido.

Laço de Sangue

Carniçais ainda são seres vivos, e assim a mecânica do laço de sangue difere daquelas usadas para governar vampiros. Para um carniçal, um laço de sangue não é uma queda repentina de amor, mas uma descida gradual em um abismo emocional.

Após o primeiro gole, um carniçal mostra sentimentos fortes voltados ao doador. Não há efeitos mecânicos, mas os sentimentos ou a batalha para reprimi-los deve ser interpretada. carniçais mais independentes, especialmente aqueles que lidam com Membros carismáticos ou atraentes, preferem tomar uma gole e seguir em frente.

Após o segundo gole, as coisas não são tão simples, o carniçal é considerado sob um efeito equivalente a uma pontuação de Vinculum 5 (ver p 289.).

Carniçais com pontuação de Força de Vontade 5 ou abaixo podem ter que fazer testes de Autocontrole para evitar tomar um terceiro gole, e mesmo carniçais com pontuação de Força de Vontade elevadas podem ter que testar se (na opinião do Narrador) a tentação de beber for forte. Ao contrário dos vampiros, carniçais podem realmente "desmamar" se desligando do laço de sangue, recusando-se a aceitar o sangue do regente.

O folclore dos Membros diz que um ano é necessário para tornar-se plenamente "emancipado." Na realidade, o tempo necessário depende do carniçal. Depois de um período de "seca" de 12 meses menos Força de Vontade um ponto por mês, um carniçal desce um nível na tabela do laço de sangue — por exemplo, um carniçal que foi totalmente vinculado é considerado dois passos no laço. Cada intervalo de abstinência reduz o vínculo em um nível, até que o carniçal estar "limpo".

Contudo, não existe um forma fácil de se abster. Por opção do Narrador, um carniçal pode ter que gastar pontos de Força de Vontade para evitar a tentação da vitae de um ex-regente até que esteja completamente livre da obrigação. Se o carniçal tem uma personalidade propensa vício, como uma natureza conformista ou criança, pode nunca se livrar completamente do desejo.

Disciplinas

Carniçais têm muito mais dificuldade de aprendizado nas Disciplinas do que vampiros. Os poderes passados de Caim atingem sua potência total somente em sua crias, são estranhos para meros mortais. Geralmente, um carniçal pode aprender apenas as Disciplinas conhecidas por seu "doador" mais recente. Um independente que deseja aprender Tenebrosidade deve passar algum tempo consumindo vitae Lasombra, Similarmente, para o vassalo de um Malkaviano é improvável que aprenda Necromancia. No entanto, uma vez que aprendeu uma Disciplina, qualquer forma de vitae lhe permitirá usá-la; revenantes podem até usar a sua própria vitae para abastecer artes estrangeiras, como Serpentis. As exceções são as artes físicas de Rapidez, Fortitude, e de Potência, que são instintivas o suficiente para ser acessível a qualquer carniçal.

Uma vez que um carniçal tenha aprendido uma Disciplina, o conhecimento provavelmente vai ficar com ele, mesmo se não praticá-lo por um tempo (se seu suprimento de vitae é cortado, por exemplo). Uma vez que sua dieta é restaurada, pode usar suas Disciplinas como de costume. É claro que qualquer talento não utilizado acabará atrofiado - depois de seis meses sem beber vitae, um carniçal perde um ponto em uma Disciplina. Cada mês após, perde outro ponto em uma Disciplina até que todos acabem.

A maioria dos carniçais e revenantes não entendem o vampiro bem o suficiente para ensinar-lhes as Disciplinas.

Envelhecimento

A imunidade carniçal ao envelhecimento depende de sua oferta de vitae. Se perde sua alimentação mensal, pode estar em apuros. Enquanto ainda estiver dentro de seu ciclo de

vida natural, retoma o envelhecimento normal. Mas se viveu 100-250 anos, então começa a envelhecer a 10 vezes a velocidade normal — um ano torna-se uma década, e assim por diante. Carniçais que viveram mais de 250 anos instantaneamente viram pó se a sua oferta de vitae vacilar. Por outro lado, carniçais anciões obtem alguns benefícios — em muitos aspectos, a exposição prolongada a tal vitae o transforma em algo não completamente humano.

Revenantes anciões adquirem a "capacidade de armazenamento" adicional além do seu limite inicial de dois pontos. Para cada século de vida, ganha um ponto extra na sua capacidade de reserva de sangue. Carniçais anciões que não são Revenantes também podem ganhar pontos de sangue adicionais, mas à taxa de um por dois séculos de vida (para um carniçal de 800 anos de idade, tem 6 pontos de sangue). Além disso, a dificuldade de efeito regenerativo diminui em um por século (ver abaixo).

Cura

Carniçais podem curar-se usando seus pontos de sangue, assim como o vampiro faz. Eles também podem regenerar membros, embora não de forma automática. Para fazer uma tentativa de regeneração, um carniçal deve gastar um ponto de Força de Vontade, gastar um número apropriado de pontos de sangue (uma para um dedo ou olho, dois para um pé ou antebraço, três para um membro inteiro) e fazer um teste de Vigor (dificuldade 8). Se o teste falhar ou é mal sucedido, o carniçal nunca poderá regenerar o membro. Carniçais anciões se regeneram com mais facilidade: para cada século de idade, a dificuldade do teste diminui em um.

Frenesi

É dever do Narrador decidir quais situações podem provocar frenesi em um personagem carniçal. Enquanto qualquer estímulo individual é relativamente improvável para colocar um carniçal em frenesi, carniçais enfrentam provocações muito mais frequentemente do que os vampiros. As naturezas humanas dos Carniçais lutam constantemente com suas bestas, e não são dadas instruções de como evitar que suas naturezas vampíricas assumam o controle. No entanto, uma vez que a Besta é mais fraca em carniçais, geralmente enfrentam dificuldades menores (normalmente, as dificuldades de um carniçal para frenesi são menores em três do que o de um vampiro).

Para que um personagem carniçal resista ao frenesi, o jogador do carniçal deve fazer um teste de Autocontrole, a dificuldade varia. O jogador deve marcar cinco sucessos antes do frenesi ser superado completamente. Com cada sucesso obtido, o frenesi é mitigado por um turno.

Fraquezas do Clã

A vitae de uns poucos Clãs possuem propriedades contagiosas. Carniçais ingerem ou injetam cinco ou mais pontos de sangue de certos Clãs devem fazer um teste de

Vigor (dificuldade 5) ou "herdar" uma forma menor de fraqueza do regente; e dura até o carniçal começar a tomar sangue de um Clã diferente, diluindo a influência. Os Clãs que esta regra se aplica mais comumente são:

• Brujah: Um carniçal "bombado" em sangue Brujah fica com as dificuldades iguais aos de um vampiro não Brujah para resistir ao frenesi.

• Seguidores de Set: O carniçal desenvolve erupções dolorosas (-1 nas paradas de dados), quando na luz solar direta.

• Malkavianos: O carniçal ganha uma perturbação leve.

• Nosferatu: Aparência cai por um ou dois pontos, mas não abaixo de 1.

• Ventrue: O carniçal ganha uma preferência marcada por sangue Ventrue, possivelmente colocando em risco o regente.

• Sabá: Sem efeito obrigatório, mas lembre-se a possibilidade de contrair doenças através do Vaulderie.

A critério do Narrador, vitae de outros Clãs ou linhagens podem causar efeitos semelhantes.

Overdose

Carniçais podem tomar mais vitae do que os seus corpos mortais, podem confortavelmente lidar, mas isso muitas vezes provoca efeitos colaterais perigosos. Para cada ponto de Vigor que o carniçal tem, pode "encher" um ponto de sangue extra em seu corpo. Se um carniçal absorve mais vitae do que pode conter, deve fazer um teste de Vigor (dificuldade 8). Se for bem sucedido, pode usar o excesso de sangue normalmente.

Se falhar, sofre um ponto de dano letal por ponto de sangue acima do máximo. Além disso, o excesso de sangue não pode ser utilizado. É preciso uma cena inteira de vômito para expelir esses "inúteis" pontos de sangue, até que isso aconteça, o vampiro não pode usar quaisquer pontos de sangue.

Enquanto um carniçal está em uma overdose, sua chance de frenesi torna-se igual à de um vampiro, embora certamente o carniçal não tenha fome neste momento. Aumento do tempo de reação (o carniçal temporariamente ganha um ponto em Destreza), mas o carniçal em overdose deve fazer um teste de Percepção + Autocontrole para cada cena cada ou sofrer de alucinações violentas (os efeitos são a critério do Narrador).

Abstinência

Carniçais Abstinentes sofrem os sintomas por um período de semanas igual a seis menos o Vigor do carniçal. Sempre que a oportunidade de adquirir vitae surge, o vampiro deve fazer um teste de Autocontrole (dificuldade 7) ou tentar "sugar", sempre que possível.

Além disso, a cada semana de abstinência requer que o carniçal faça um teste de Inteligência + Autocontrole (dificuldade 6), se este teste falhar, o carniçal começa a sublimar seus desejos por vitae em um desejo por sangue humano, carne ou sexo. Um ponto de Força de Vontade pode ser gasto para resistir a esses desejos. Se o teste é falha crítica, a Força de Vontade não pode ser gasta, e a vítima deve agir de acordo com seus impulsos.

Carniçais de guerra

O Tzimisce uma vez trabalharam em tropas carniçais de choque e guardiões. Algumas destas criações monstruosas ainda existem hoje, esperando para serem liberadas sobre os inimigos dos Demônios.

Szlachta

Estas criaturas horríveis são os asseclas de carne retorcida dos Tzimisce. Muitos szlachta são lobotomizados como parte do processo, tornando-os criaturas bestiais que entendem apenas como obedecer. Szlachta são tipicamente retorcidos em caricaturas pesadelos de criaturas vivas.

As alterações terríveis a que são submetidos servem a dois propósitos: primeiro, eles se tornam mais assustadores, muitas vezes, uma vantagem crucial na batalha. Segundo, o szlachta não pode jamais voltar a sociedade humana. Sem a tentação da luz, os szlachta estão entre os carniçais mais brutalmente leais que um intruso infeliz pode encontrar.

Físico: Força 5, Destreza 4, Vigor 5

Social: Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 0

Mental: Percepção 5, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Atletismo 2, Briga 4

Habilidades: Armas Brancas 1, Furtividade 3, Sobrevivência (Rastrear) 2

Conhecimentos: Qualquer de três 2

Disciplinas: Fortitude 1, Potência 1

Antecedentes: Nenhum

Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 3, Coragem 5

Humanidade: 2

Força de Vontade: 4

Defeito: Monstruoso

Vozhd

Corra.

Estes leviatãs pesadelo são híbridos criados a partir de 15 + carniçais que foram enxertados em conjunto através de Vicissitude, Taumaturgia, e sadismo do Sabá. O Vozhd lobotomizado é imune à Animalismo, Dominação, e Presença; um sensível (se os rumores são verdadeiros), seria ainda pior.

Vozhd raramente são usados na era da mídia e da Máscara. Quando eles são implantados, eles são tratados como bombas ambulantes: O Sabá os aponta em seus alvos, em seguida, correm para se esconder. Vozhd são onívoros, comendo qualquer coisa em seu caminho. Carniçais e outros são tão saborosos como mortais ou vampiros.

Físico: Força 8, Destreza 2, Vigor 6

Social: Todos os atributos 0

Mental: Percepção 1, Inteligência 1, Raciocínio 2

Virtudes: n / a

Humanidade: n / a

Disciplinas: Fortitude 4, Potência 6

Famílias Revenantes

Por séculos incontáveis, os Tzimisce têm praticado a arte da reprodução seletiva em seus mais confiáveis (ou pelo menos os mais úteis) servos. No início da Idade Média, alguns anciões do Clã realizaram um experimento de longa duração estudar os efeitos da infusão vitae regular no sangue de várias famílias Orientais Europeias nobres. O resultado final, um punhado de gerações mais tarde, foi a criação de suas famílias revenantes.

Um milênio atrás, mais de uma dúzia de linhas distintas revenantes servem os Tzimisce. No entanto, várias foram exterminadas durante a Inquisição e a Revolta Anarquista, e outros foram absorvidos por famílias sobreviventes através de casamentos. Há rumores de que outros têm rompido com os Tzimisce e agora servem à outros mestres, uma proposição nitidamente perigosa. As famílias revenantes que sobreviveram às noites modernas são espécimes universalmente miseráveis e perturbadoras por qualquer padrão "normal". Incesto, pedofilia, canibalismo, bestialidade, abuso de substâncias, e movimentos periféricos de ativismo político está entre o hobbie mais dóceis praticados pelas famílias revenantes. Tal comportamento os torna ainda mais divertidos para os seus mestres, que assistem essas palhaçadas depravadas com alegria retorcida.

Bratovitch

Os Bratovitch mantém principalmente as suas propriedades rurais isoladas, cães infernais para reprodução e outros animais repugnantes. Eles surgem apenas para a caça de Lupinos e outras criaturas da noite, para sequestrar noivas e estacas, ou para servir como rastreadores para bandos nômades do Sabá. Os membros desta família são, em regra geral, mais subhumanos do que a maioria dos outros Revenantes, e se deleitam em sua perversidade e selvageria. Mais o Sabá tende a evitar as propriedades Bratovitch a menos que estejam verdadeiramente desesperados. Isso não é por medo — O Bratovitch respeita os Cainitas do Sabá não por serem "grandes e tios desagradáveis" de uma espécie — mas sim por desgosto.

Cruzar com um estereótipo atráz de uma colina na aldeia do clã com um Tzimisce, e tempere com uma quantidade generosa de pura mentalidade caça-assassina e colega de Neanderthal, e você terá uma boa representação de um Bratovitch. A família principalmente tocas no deserto norte-americano, apesar de um punhado de postos avançados poderem ser encontrados na América do Sul, e na propriedade ancestral da família na Polônia é ainda uma participação de porte respeitável.

Disciplinas: Animalismo, Fortitude Vicissitude,

Fraqueza: Bratovitch são facilmente irritados - alguns diriam psicóticos. Eles fazem todos os testes para resistir ao frenesi com +2 de dificuldade, e não se dão muito bem com os mortais normais.

Ducheski

O pouco que o Ducheski permiti que outros saibam sobre eles indica uma história de traição. Como a maioria das linhagens revenantes, os Ducheski alegam uma vez terem servido os respeitáveis Tzimisce do Velho Mundo. Desde lá, no entanto, algo os fez virar as costas para seus antigos mestres e jogar os seus destinos com os Tremere. Desnecessário dizer que este não lhes rendeu qualquer favor com os Demônios.

Revenantes Ducheski são raros, na verdade, e alguns dizem que a linha está morrendo depois que cortaram suas conexões com os Tzimisce que os criou há muito tempo. Rumores atribuem algumas mansões em ruínas de exploração da família, principalmente se espalham pela Europa. É aqui que eles servem seus novos mestres, os Tremere. Embora uns poucos Ducheski, às vezes recebem o Abraço no Clã, os Tremere geralmente preferem mantê-los em papéis de subserviência. Os Feiticeiros pouco proeminentes mantêm carniçais Ducheski em suas bibliotecas, santuários e laboratórios taumatúrgicos, mas em geral a família continua sendo um segredo bem guardado mesmo entre as fileiras dos Tremere.

O verdadeiro gênio do Ducheski se manifesta no seu talento com máquinas e engenhocas. Eles são mestres de dispositivos mecânicos, às vezes, com brilho semelhante a elaboração de obras de Da Vinci, embora os fins a que essas máquinas são transformados são quase sempre sombrios. Para os anciões, que sabem deles, um dispositivo de tortura Ducheski ou sistema de alambiques é um sinal de status, bem como possuir uma obra de arte original. Para o Ducheski, é o preço pelo qual eles venderam suas almas para escapar das garras do Tzimisce, um fardo que eles suportam silenciosamente.

Disciplinas: Auspícios, Dominação, Taumaturgia

Vigor (dificuldade 5) ou "herdar" uma forma menor de fraqueza do regente; e dura até o carniçal começar a tomar s

Fraqueza: Como resultado de séculos passados sob a mão dos Tremere, os Ducheski têm crescido muito longe do lado humano de seus seres. Isolamento e endogamia tem causado uma anomalia nas mentes, corpos e personalidades dos Ducheski, que traem os defeitos de nascimento e personalidades nervosas daqueles muito longe do contato humano exterior. Ducheski nunca podem ter uma Característica Social acima de 2.

Grimaldi

Uma vez comerciantes das cidades-estado italianas do século 12, os Grimaldi ainda desfrutam de uma posição lucrativa de intermediários para transações do Sabá com a sociedade mortal. Eles são provavelmente a mais "normal" das famílias, embora alguns argumentem que a extrema riqueza define um aparte, tanto quanto o seu sangue de vampiro faz. Os Grimaldis são geralmente preparados para posições de poder, e não é incomum para um membro desta família manter um alto cargo político ou um papel de liderança corporativa em sua cidade natal.

Desde o nascimento, Grimaldis desfrutam de todo o luxo que a vida tem a oferecer, de escolas particulares e tutores para férias decadentes nos resorts mais exclusivos até os brinquedos mais maravilhosos. Além de promover as agendas políticas dos seus mestres, os Grimaldi tem um segundo objetivo, mais pessoal, que é mantido em segredo de todos, mas os líderes da família.

Grimaldis anciãos acreditam que suas articulações existem na sua utilidade para o Sabá, e a sua destruição rápida e total jamais deve retirar os Tzimisce da sua égide. Assim, os Grimaldis começaram a formular planos de contingência para uma transferência de lealdade familiar, quer para os Ventrue da Camarilla ou para os Giovanni, o Sabá deve sempre decidir que os Grimaldis têm sobrevivido em sua utilidade. Desnecessário será dizer que esta informação seria garantir a destruição total da família caso venha a vir à luz, por isso os poucos privilegiados que sabem destes pensamentos de traição, tem a certeza de ficar bem longe de seus senhores nominais.

Disciplinas: Rapidez, Dominação, Fortitude

Fraqueza: Todos Grimaldis após a puberdade é aplicado o laçode sangue com membros do Sabá da categoria de Bispo ou acima. Tudo começou como uma medida de segurança para garantir que os Grimaldi não traiam o Sabá no curso de sua vasta mistura com a sociedade mortal, mas foi transferido para pouco mais do que um rito formal de passagem e sinal de maioridade nas noites modernas. Mais o Sabá raramente invoca seus servos, aqueles Grimaldis sem sorte cuja o controlador frequentemente impõe sua vontade sobre eles são muito provavelmente referidos como "perdas aceitáveis" se e quando a família decide mudar sua lealdade.

Além disso, a cada semana de abstinência requer que o carniçal faça um teste de Inteligência + Autocontrole (dificuldade 6), se este teste falhar, o carniçal começa a sublimar seus desejos por vitae em um desejo por sangue humano, carne ou sexo. Um ponto de Força de Vontadevel (se os rumores são verdadeiros), seria ainda pior.

Obertus

Reclusos estudiosos, os Obertus conseguiram manter sua existência, evitando o aviso do Sabá e alimentando seus patronos Tzimisce com um constante fluxo de dados de pesquisa. Originalmente bibliotecários e clérigos para os senhores Tzimisce do Império Bizantino, a família Obertus mudou-se primeiro das terras ancestrais do Clã na Europa Oriental, em seguida, para o Novo Mundo durante as primeiras ondas de colonização Sabá. Eles ainda mantêm uma forte presença em estados da Nova Inglaterra e as províncias orientais do Canadá.

Os Obertus podem ser melhor caracterizados como ctônicos, tanto em sua natureza de cidade pequena e reclusa em sua busca constante pelo conhecimento que podem não necessariamente querer. Pesquisa Obertus tende para o paranormal: encarniçados, fantasmas, bestas de pernas longas e coisas que fazem barulho durante a noite, entre outros assuntos.

Como os Grimaldi, os Obertus tem um objetivo secreto que poderia levar à sua destruição caso o Sabá descobra. Os anciões da família Obertus passaram a acreditar que a existência de fantasma é a chave para o próximo passo lógico na evolução humana: *Homo obertus* está destinado a substituir o *Homo sapiens*, com os humanos modernos exterminados os Neanderthal. Para este fim, a família realiza experimentos com várias permutações sobre o Abraço e o processo de encarniçar, usando vitae da Camarilla capturada de vários Membros e um ancião Tzimisce que foi tolo o suficiente para entrar em torpor voluntário em uma vila de pescadores controlada por Obertus nos arredores de Boston. Resultados definitivos não surgiram ainda, mas os Obertuses acreditam que eles podem estar perto de descobrir o segredo de perpetuar a existência "carniçal" sem uma fonte de vitae vampírica.

Disciplinas: Auspícios, Ofuscação, Vicissitude

Fraqueza: Os Obertus foram criados para a capacidade intelectual, por vezes à custa da estabilidade, e são, portanto, propensos a monomania e distúrbios psicológicos semelhantes. A grande maioria dos Revenantes Obertus sofrem do transtorno obsessivo-compulsivo (ver p. 292). A critério do Narrador, um Obertus pode sofrer outra perturbação apropriada.

Oprichniki

Os Oprichniki, vassalos dos Tzimisce da Rússia, podem traçar suas origens até o ano. Durante o reinado de Ivan o Terrível, estes mercenários mortais serviram como assassinos cruéis a um diabo mortal. Apenas Vlad Tepes se poderia igualar ao reinado de sangue de Ivan. Os Oprichniki, por sua vez, realizou ordens de Ivan, realizando atos de terror contra a população, esfolando quem reclamou muito alto, e fervendo inimigos do czar.

Os Oprichniki mal sobreviveram ao reinado de Ivan o Terrível, pois sofreram com seu cuidado também. Ele os virou uns sobre os outros em seus últimos anos, e só o mais vil de sua sorte sobreviveu. Os Tzimisce russo os levou e usaram como vassalos ao longo do século restante. Surpreendentemente, os Oprichniki eventualmente se tornaram Revenantes, apesar de nunca servirem uma vez a cima dos Cárpatos de solo arruinado. Os Demônios teorizam que a Oprichniki se amaldiçoou por servir Ivan o Terrível, embora isto seja mais fábula do que fato.

Mesmo antes da ascensão e queda da Cortina de Ferro, a Oprichniki era um segredo bem guardado, especialmente dos mais jovens voivodas da Transilvânia. Os Demônios da Rússia desejavam os Oprichniki para serem seus capangas e mordomos, servido como vassalos, intermediários, porta-vozes, guarda-costas, ou assassinos. Como tal, os Tzimisce treinaram os Oprichniki desde o nascimento para cumprir uma variedade de atribuições e deveres. Desde o colapso da União Soviética, os Tzimisce finalmente estão livres de ambos idealistas os Brujah jorrando retórica proletariado e os anciõess supersticiosos da Camarilla lançando olhares duvidosos para os covardes obviamente excepcionais na escuridão mantidos pelos Demônios. Na presente noite, os Oprichniki permanecem escondidos da maioria do Clã, servindo os Tzimisces russos independentes.

Disciplinas: Animalismo, Ofuscação, Vicissitude

Fraqueza: A desvantagem Oprichniki se manifesta mais como uma maldição do que uma fraqueza. Todos os Revenantes desta família, independentemente de sua origem étnica, sofrem nas mãos de pelo menos um fantasma como no Defeito Sobrenatural de 3 pontos Assombrado (ver p. 495). Koldun Russos acreditam que os fantasmas são vítimas de Novgorod, uma cidade russa que o Oprichniki dizimou em seus anos mortais. Ivan atacou Novgorod e resultou no assassinato e tortura de milhares de civis inocentes, um crime que os Revenantes levam com eles. Mesmo se um Oprichniki encontra uma maneira através de Disciplinas ou magia para se livrar de seu fantasma, outro sempre toma seu lugar.

Zantosa

Os Zantosas realmente não parecem ter uma razão para continuar a viver. Na verdade, se a média de vampiros Sabá for indagado a opinião sobre eles (assumindo que tenha ouvido falar de famílias revenantes), provavelmente responderá com um olhar vazio. A família Zantosa parece ter perdido sua utilidade, e existe principalmente para continuar o estilo de vida decadente dos seus membros auto-indulgentes, e para proporcionar entretenimento para o Toreador *antitribu*, Serpentes da Luz, e Tzimisce.

Uma vez que a nata da elite social do Leste da Europa, os Zantosas têm coalhado e se retirado, abandonando a longo prazo a manipulação sócio-política e de curto prazo a gratificação. As atividades primárias da família nestas noites incluem pequenos crimes, vício, mercado negro, e presionar os limites da sensação. Na verdade, a única razão aparente dos Zantosas não foram varridos por um massacre liderado pela Mão Negra já que os resultados finais não valeriam a pena o esforço dispendioso para limpar suas coberturas, casas noturnas e estúdios de cinema.

Recentemente, uma purga interna abalou a propriedade da família Zantosa em Nova York. Nada menos do que duas dúzias de membros da família, a maioria com reputações anteriormente impecáveis (como reputações Zantosa são), foram condenados à morte de forma súbita e terrível por anciões da casa. As investigações do Sabá foram notavelmente superficiais (deixe-os se matar, parece ter sido a atitude geral), e foram recebidos com respostas que as partes destruídas haviam sido pegas metidas em feitiçaria negra — uma resposta que, curiosamente, não garante uma Inquisição investigativa.

A verdade, que só é conhecida pelo escalão de cima da família Zantosa, é muito mais sinistra. Nos últimos séculos, a família Zantosa guardou uma forma em torpor e acreditava ser um vampiro Tzimisce de grande idade. Um ano atrás, a cripta em que o corpo estava em questão foi encontrado vazio, sem aviso prévio e sem evidências. Nenhuma explicação conseguiu futuro.

Disciplinas: Auspícios, Presença, Vicissitude

Fraqueza: Zantosas são bastante fracos de vontade quando se trata de resistir à tentação. Assim, sempre que um Zantosa é exposto a uma experiência particularmente agradável, deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade determinada pelo Narrador, dependendo da experiência em questão). Uma falha indica que o Zantosa agora está obcecado com ou viciados em na sensação especial (que pode ser qualquer coisa, produzir um novo medicamento, a realização de uma determinada posição sexual, apreciar um vinho suntuoso, ao ato de ser alimentado), e da vontade de fazer qualquer coisa mínima que o aproxime de sentir novamente.

Zantosas também são incapazes de gastar Força de Vontade para resistir a qualquer poder sobrenatural que os atraia em direção a uma nova fonte de prazer, e muitos encontraram extremidades intempestivas nas mãos dos cainitas, Fadas, e criaturas estranhas.

Outros

Outras famílias revenantes vêm e vão ao longo dos séculos. Algumas ainda podem existir nessas noites, enquanto outros foram esmagados sob as rodas da história.

Basarab: Os líderes carismáticos e guerreiros que serviram os Tzimisces durante a Idade das Trevas. O lendário Drácula pode ter se elevado a partir desta linha.

Danislav: Família dos temidos Lupinos que veio a servir os Tzimisce na Transilvânia antiga.

D'Habi: Cultistas que serviram — e traíram — o Baali em nome de seu deus-vampiro Nergal.

Enrathi: Uma família de traficantes de escravos e comerciantes de raízes que remontam para além do Império Romano. Eles moram agora no submundo com o Tal'Mahe'Ra.

Giovanni: Rumores dizem que alguns membros da família Giovanni mortal, tornaram-se Revenantes através da longa exposição ao sangue.

Krevcheski: Uma linha longa e morta, assassinados pelos Tzimisce depois de uma grande traição.

Khazi: Servos do "deus branco" Byelobog, traídos por seus próprios e exterminados durante as Cruzadas.

Marijava: Cultistas assassinos que se tornaram os espiões e informantes da Nagaraja.

Rafastio: Magos de sangue que preservam associação a Mão Negra, com uma antiga hospedaria de magos humanos.

Szantovich: Espiões da Transilvânia e infiltrados como aliados em vários Clãs.

Servos de Anushin-Rawan: degradantes pescadores que serviram a um Ventrue excêntrico no início Grécia moderna

Ritae Sabá

O Sabá valoriza seus laços de lealdade e fraternidade acima de tudo. Para este fim, a Seita tem estabelecido muitos rituais, que reforçam a solidariedade para com a Seita. A Seita inteira observa os mesmos auctoritas ritae, enquanto o ignoblis ritae variam muito em número, assunto e forma de execução de bando para bando.

Bandos realizam o auctoritas ritae em momentos comuns — em esbats (reuniões Sabá), antes de cercos, ou ao trazer um novo membro para o bando, por exemplo. O ritae ignoblis pode ocorrer a qualquer momento, geralmente quando o Sacerdote do bando acredita que sejam mais adequados. Alguns bandos realizam ritae de cumprimento ou despedida, alimentação, de diablerie, e qualquer número de variações. Basicamente, qualquer evento importante, comum ou de outro modo, poderia ter um ritus ignoblis associado num dado bando.

Sistema: ritae pode ser realizada por qualquer pessoa, em teoria, embora seus efeitos mecânicos só ocorrerão quando presidido por um vampiro com o Antecedente Rituais. Você não pode simplesmente misturar um monte de vitae em um copo de papel e ter um Vaulderie.

Auctoritas Ritae

A Seita toda pratica o auctoritas ritae, devido à tradição e sua importância nas crenças do Sabá. Eles fortalecem os laços de lealdade e fraternidade da Seita, fornecendo energia emocional através de familiaridade com o ritae e da feitiçaria que os acompanha. Estas são algumas das auctoritas ritae praticada pela Seita (incluindo o Vaulderie, que pode ser encontrado na p. 288).

O Banho de Sangue

Este ritus é realizado sempre que os líderes da Seita desejam reconhecer a reivindicação de um vampiro Sabá a um título, como Bispo ou Cardeal. O Banho de Sangue formaliza o novo status do vampiro na Seita. Espera-se que todos os membros do Sabá que servirão sob o comando do novo líder compareçam à cerimônia, pois faltar sem um motivo adequado é um desrespeito grave contra o líder em questão. Começando com o sacerdote que conduz o ritus, os líderes da Seita, os outros membros do Sabá, um por vez gira vindo a frente, ajoelhando-se em frente e manifestando sua adesão ou fidelidade ao Cainita, e contribuindo com uma quantidade de sangue em um grande recipiente. O vampiro recém-intitulado elogia / ou aconselha cada um dos presentes vampiros, enfatizando os benefícios que o Sabá tem a ganhar com a partilha de sua sabedoria. Ele, então, se banha no sangue doado. Após a cerimônia, todos os vampiros bebem do recipiente do banho (o sangue algumas vezes é consagrado como um Vaulderie), simbolizando que eles voluntariamente participam de tudo o que o novo líder tem para oferecer.

Sistema: A maioria Sabá se nega a reconhecer um líder que não foi confirmado através de uma cerimônia apropriada do Banho de Sangue, se tiverem razão para suspeitar que não aconteceu.

O Festim de Sangue

Nenhum encontro formal Sabá estaria completo sem um Festim de Sangue. Ele serve tanto como alimento e como um veículo para expressar o desejo do Sabá de existir como o predador supremo. O Festim de Sangue é um ritual de "refeição", no qual as fontes capturadas são penduradas no teto, amarradas em esculturas, ou imobilizadas de outra forma e servidas como alimento para todos os vampiros presentes. A reunião em si é tanto encontro social quanto um ritus estruturado, e muitos do Sabá fazem grandes entradas, usando o melhor de sua elegância.

Na preparação para o Festim de Sangue, um bando especialmente criado ou grupo de caça terá recolhido seres humanos ou mesmo vampiros desonestos uma ou duas noites antes da festa. Muitos gritam, aplaudem, e mostram suas presas, quando o grupo de caça faz uma apresentação formal da festa na noite para o mais alto escalão do Sabá presente. O oficial recebe cada vítima e agradece o doador beijando-lhe a testa. Em seguida, entrega as vítimas para os assistentes, escolhidos que prepararam as vítimas para o banquete. Eles amarram as mãos das vítimas e os pés juntos e os içam em correntes para pendurar ao nível da cabeça, ou amarram (ou prego), as vítimas a objetos impedindo qualquer movimento.

A noite após a preparação, carniçais ou o baixo escalão do Sabá preparam o local do Festim, dispondo as fontes. Depois de todos os convidados chegarem — atrazar-se em demasia é considerado deselegante — o sacerdote, Bispo ou arcebispo controla o serviço conduzindo o ritus, dedicando as fontes para o Sabá. Cainitas no encontro então mordem as vítimas se alimentando da vitae fresca, muitas vezes, lambendo as feridas fechando-as de modo a não desperdiçar. Geralmente, há uma vítima para cada três vampiros presentes à festa, o sacerdote, Bispo ou Arcebispo que preside é o primeiro a escolha sua vítima, e drena o sangue primeiro.

Alguns Cainitas do Sabá já foram censurados formalmente por vampiros do alto escalão do Sabá, e até mesmo por membros da Inquisição e da Mão Negra, por contarem em demasia com o Festim de Sangue. Na verdade,

os sequestros em massa e as manchas de sangue deixadas para trás podem indicar aos caçadores de vampiros a trilha dos descuidados.

Sistema: Cada ponto de sangue que uma vítima do Festim de Sangue possui, misticamente se transforma em dois, ao deixar seu corpo. Na terceira noite após um Festim de Sangue, no entanto, o sangue, uma vez mais se condensa e volta para o seu valor original (se não tiver sido utilizado e permanecer no corpo de um vampiro).

Ritos de Criação

Para os vampiros de fora da Seita, todos os membros do Sabá são criados ás pressas, com os recrutas sendo drenados, alimentados, a cabeça atingida com uma pá, enterrados, e cavam a unha seu caminho para a superfície em um frenesi de fome. Este nem sempre é o caso. O Sabá usa o "método cabeça de pá" somente em tempos de guerra. Este método consiste em coletar um número de vítimas infames, Abraçá-las com a menor quantidade de sangue possível, bater-lhes na cabeça com uma pá (para que desmaiem antes de entrar frenesi), as enterrando em uma vala comum. Os Cainitas recém Abraçados despertam rapidamente, e devem cavar a saída da sepultura para saciar seu frenesi, muitas vezes em detrimento dos vampiros mais fracos sepultados com eles. Este método é simples, relativamente rápido, e bastante eficaz para destruir a humanidade das vítimas. Em qualquer caso, os vampiros criados desta forma não passaram pelos Ritos de Criação. Na verdade, o Sabá nem sequer os considera vampiros ainda, e não tem nenhuma restrição de jogar legiões destes horrores frenéticos contra seus inimigos.

Os Ritos de Criação em si são muito mais graves, marca a passagem de sujeito nulo em um Verdadeiro Sabá. Após o Abraço, o novo vampiro é elegível para os Ritos de Criação só depois que demonstrar seu valor para a Seita — talvez na noite do seu Abraço, talvez anos depois. O ritus em si é bastante simples — o sacerdote apenas marca com ferro em brasa a cabeça do candidato e o ordena jurar fidelidade. A cerimônia que precede os Ritos de Criação, no entanto, varia muito, e está inteiramente nas mãos do senhor do Cainita. Alguns Panders e Brujah *antitribu* têm cerimónias parecidas às iniciações de gangues, que envolve espancar o vampiro em questão até que o senhor decida se já teve o bastante. Cerimônias Tzimisce são assuntos muito mais civis e formais, muitas vezes envolvendo recitações de sua própria linhagem e louvor de sua majestade. Alguns vampiros não precisam de cerimônia em tudo, decidem que têm todas as provas de que precisam e o desempenho de um dado vampiro, enquanto outros ainda requerem estudos bizantinos ou atos bizarros com bestialidade, sequestro, assassinato, auto-mutilação, ou outra depravação.

Os Ritos servem a vários propósitos, práticos e simbólicos. As chamas ajudam a reduzir o medo do Sabá de novos incêndios, enquanto a cerimônia lhe ensina o que se espera de um membro do Sabá como ele. Imediatamente após os Ritos de Criação vem um Vaulderie, que liga o Cainita ao bando — a nova família imortal.

Sistema: Sem os Ritos de Criação, um vampiro não é verdadeiramente um vampiro aos olhos do Sabá. Tal infeliz não pode participar dos ritae Sabá ou ter funções antes de receber os Ritos de Criação, e são muitas vezes chutados, abusados e ordenados em torno de qualquer um dos caprichos dos "verdadeiros" vampiros.

Dança do Fogo

Para a maioria dos vampiros, o fogo é algo a ser temido e evitado, mas não para o Sabá. Apesar de ainda teme-lo, não se importam em lançá-lo sobre os seus inimigos. Para ser totalmente Sabá, deve-se enfrentar o Rötschreck e dominá-lo.

Para adotar este ritus, o sacerdote acende uma grande fogueira em um lugar seguro dos olhos mortais. Através da batida rítmica de um tambor, cantando, ou ambos, Cainitas participam inseridos num transe de frenesi, girando em torno das chamas, contorcendo-se diante deles e mesmo prostrando-se em frente ao fogo. Quando a cerimônia atinge seu auge, os vampiros deliram e cantam, e encorajam uns aos outros a saltar através das chamas. Eles fazem saltos fantásticos, alguns mesmo virando cambalhotas aéreas uma e outra vez até o ponto de exaustão. A Dança do Fogo chega ao fim quando o último vampiro presente pulou através das chamas e desmaiou de toda a atividade.

Sistema: Para um vampiro sequer se aproximar das chamas, o jogador deve ter sucesso em um teste de Coragem (dificuldade apenas 5, por causa do transe de frenesi). Para um vampiro com sucesso pular as chamas, o jogador deve fazer um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 6 simplesmente pular as chamas, embora Narradores devem se sentir livres para aumentar a dificuldade se o personagem tenta saltar de forma particularmente dramática ou acrobática).

Depois de uma Dança do Fogo, personagens que pularam através das chamas ganham um ponto de bônus temporário de Coragem por três noites seguintes ao ritus. Este ponto de bônus pode até ultrapassar 5 o limite normal da Virtude.

Jogos de Instinto

Os vampiros do Sabá se envolver em inúmeros "jogos" sancionados, adjudicados por Sacerdotes de Bando para manter a sua vantagem predatória. Estes jogos assumem

várias formas e diferentes bandos praticam diferentes estilos — desde paródias de jogos infantis ou esportes completamente únicos e testes vampíricos de habilidade podem ser feitos em um Jogo de Instinto. O ponto em comum apenas entre os jogos é que o sacerdote preside eles, consagrando-os como exercícios justos. Aqui estão alguns exemplos comuns:

• **Mocinhos e bandidos / Polícias e Ladrão:** O objeto de Mocinhos e bandidos é capturar ou incapacitar (mas não matar), o maior número possível de membros do outro lado. Por causa da resistência inata dos vampiros à danos, isto é mais fácil dizer do que fazer, e balas em grande quantidade voam durante esses jogos. A equipe que deixar a outra fora de combate vence.

• **Corridas de Destruição:** A partir de extremidades opostas de uma rua ou estacionamento, membros do bando põem fogo em seus carros e avançam sobre o carro da outra equipe. Depois de muito bater e bater, uma equipe inevitavelmente tem que fugir de seu carro ou queimar até a morte, a primeira equipe a sair do seu veículo perde.

• **Pega-Cachorro:** O objetivo do jogo é capturar um lobisomem, marcar sua orelha (com brincos similares ao tipo usado por criadores de gado), e soltá-lo.

• **Corrida de Hamsters:** Um ser humano é trancado em algum tipo de labirinto, como uma fábrica abandonada ou parte de um sistema de esgoto. O mortal é equipado com armas que podem ferir os vampiros, como revólveres, facas, maçaricos, ou serras elétricas. Os vampiros que participam, começam de locais diferentes no labirinto, caçam o mortal, enquanto o ser humano tenta desesperadamente escapar dos vampiros. Qualquer que seja o vampiro que capture e drene o humano primeiro, ganha. Uma alternativa para a Corrida de Hamsters — a Corrida de Morcego — envolve somente vampiros.

• **Incitar a Besta:** O participante tem que cavar a vítima de um Abraço em massa falho. Uma vez que a criatura enlouquecida rompe a superfície em frenesi, cabe ao participante do jogo imobilizar-la e destruí-la.

Sistema: Narradores e jogadores são encorajados a desenvolver os seus próprios Jogos de Instinto, basicamente, qualquer desordem funciona para este ritus enquanto o Sacerdote do Bando reconhece e lhe dá sua bênção. Depois de concluído, a duração de uma história, o vencedor(es) de um determinado Jogo de Instinto recebe um bônus na parada de dados da Habilidade que eles usaram a mais durante o jogo. Um jogador não pode ter mais de uma Habilidade aumentada desta forma para a mesma estória.

Monomacia

É inevitável que, entre os vampiros teimosos e violentos como os do Sabá, diferenças de opinião ocorrem. Embora a grande maioria desses conflitos sejãm tratados com toda a civilidade e razão que o Sabá é capaz de reunir, algumas queixas são tão profundas a ponto de justificar uma solução mais séria. Quando dois (ou mais) membros do Sabá são incapazes de chegar a uma resolução, o ritus de Monomacia serve para resolver a questão.

A Monomacia é normalmente praticada apenas por membros reconhecidos do bando. Sabá muitos jovens são muito violentos e impetuosos para reconhecer a gravidade do combate ritual até a morte, e que recorrem a ele toda vez que um membro do bando toma sangue de uma fonte, que decidiram que queriam. Como tal, este ritus é conduzido pelo Sacerdote do Bando (ou um maior Sabá de maior nível, se o desafio é multi-bando), para quem o desafio é emitido simultaneamente com o desafio ao rival. O sacerdote, então, decide se vai ou não presidir o ritual Monomacia. Se o sacerdote considerar a causa digna, o vampiro desafiado pode declinar. Em teoria, não há nada de errado com o declínio de um desafio, mas a menos que o adversário seja de pouca importância, como estar abaixo do aviso do desafio, o declínio geralmente envolve uma grande perda da face (e talvez um duelo *não sancionado* depois).

A prática real de Monomacia varia muito — nenhum código formal existe quanto à escolha de armas, locais, ou até termos de vitória. Na maioria das vezes, nos duelos de Monomacia lutam até a Morte Final em algum lugar ridiculamente perigoso ou altamente inacessível como uma fundição de ferro ou no topo de um arranha-céu. Querendo ou não os vampiros podem usar armas, Disciplinas, ou outros ativos é tipicamente a decisão do desafiado. Na invocação do sacerdote, o combate começa, e o último vampiro de pé é declarado o vencedor, geralmente seguido por outro ritae de celebração.

Sistema: Os detalhes da Monomacia é melhor deixar para a história — trupes devem ser encorajadas a adicionar toda a pompa e circunstância que desejam ao ritus, embora os detalhes exatos diferem de bando para bando. O desafiante decide a hora e o local do duelo. O desafiado decide se deve ou não usar armas e o que será, assim como quaisquer outros detalhes (até o primeiro ferimento em vez de Morte Final, sem Disciplinas, os participantes devem usar vendas nos olhos, os participantes devem aproveitar a onda de frenesi durante o duelo, etc.).

O sacerdote administra o ritus é o árbitro — o duelo começa e termina com a palavra dele, e pode ser interrompido a qualquer momento. É está até mesmo dentro do poder do sacerdote declarar nulo e sem efeito a Monomacia após o fato, mas o sacerdote que faz isso para

favorecer seu próprio candidato é visto com extremo desagrado depois por outro Sabá.

Sermões de Caim

Alguns membros do Sabá valorizam o seu conhecimento do *Livro de Nod*. Outros não sabem ou se preocupam com o livro, e vêem o seu papel no Sabá como uma guerra interminável e violência. Os membros que tomam a história de suas origens muito a sério, muitas vezes se reúnem para ouvir sermões sobre a sua história para lembrar-lhes quem e o que são. Este lembrete serve para reforçar a sua lealdade para com a Seita e sua ideologia. Membros do bando se revezam recitando o *Livro de Nod*, enquanto os outros se sentam em um semicírculo segurando velas acesas e meditando sobre as passagens. Os sermões são, por vezes, seguido pelo Vaulderie, e, entre os bandos mais intelectuais, deliberam intensamente. Membros do bando, muitas vezes discutem as passagens lidas durante a ritus quase até o amanhecer.

A história dos vampiros, especialmente a do Cainita lendário é em grande parte uma tradição oral — muito poucas cópias do *Livro de Nod* realmente existem. Poucos, se algum, bandos do Sabá podem concordar por unanimidade, a fraseologia exata de uma determinada passagem do livro. A Seita é dividida sobre este assunto — alguns Sabá acreditam que o tempo e o espírito do *Livro de Nod* é preservado, a letra é irrelevante, enquanto outros afirmam que para todos do Sabá tem a mesma referência, um livro padrão tem de ser decidido em cima. Esta cisma, claro, resulta em uma grande variedade de posições individuais sobre o assunto, desde o apoio violento em ambos os extremos do espectro a uma profunda ambivalência para qualquer coisa fora de um bando dar sobre o assunto.

Sistema: Embora este ritus não requer um sistema para um efeito mecânico, alguns Narradores podem desejar atribuir pontos de experiência para o conhecimento de peritos: Conhecimento Nodista ou especialização em Ocultismo para a participação neste ritus. Caso contrário, esta convenção é simplesmente uma oportunidade para contar histórias, interpretação, e pedaços reveladores do grande mistério Cainita.

O Festim de Guerra

O Sabá prospera em diablerie e destruição de anciões, este perigoso ritus serve para facilitar ambos esses impulsos.

O Festim de guerra consistem em bandos de múltiplos que disputam o sangue de um ancião não-Sabá. Bandos participantes do Festim de Guerra competem um contra o outro para ter o privilégio de matar e diablerizar o ancião, mas raramente os bandos entram em conflito mortal com outros, reservando sua violência para o seu alvo.

Na preparação para um Festim de Guerra, os bandos dos participantes se reúnem e comemoram. Eles também podem executar a Dança do Fogo, ouvir Sermões de Caim, e participar de um Festim de Sangue ou Vaulderie. O chefe do Festim de Guerra, geralmente o sacerdote mais realizado ou de mais alto escalão entre os bandos, oferece aos bandos montados o desafio. Ele está diante dos bandos individuais, cada um alinhado atrás de seus líderes, e pede a cada um dos líderes dos bandos, "um por vez," Você vem livremente para a guerra, e você assumi esta causa nobre, nunca descansando até que o sangue de nosso inimigo seja derramado? "Os líderes respondem com um contundente" Nós fazemos! "Só depois dos bandos terem cometido à caça ele revela a identidade de seu alvo. Um bando sofre grande humilhação se participar de um desafio depois de os seus membros se comprometeram neste jogo mais perigoso. Para o restante da noite, os vampiros realizam uma orgia, preparando-se para a caça na noite seguinte e se guardando.

O Festim de Guerra define após a noite seguinte ao desafio a sua presa — a caça começou. Os vampiros do Sabá no batente em pé de guerra e nada o para até derrubar sua presa. Eles matam, queimam, esmagam e derrubam alguém ou alguma coisa que se interpõe entre eles e seu alvo. O bando vencedor é aquela cujo membro consome o sangue do ancião primeiro. O alvo, não-vivo ou morto, ou alguma porção reconhecível do alvo, deve ser trazida de volta para o lugar onde os bandos aceitaram o desafio. O chefe do Festim de Guerra aceita este troféu e concede a sua bênção sobre o bando vencedor. Uma vez que o chefe reconhece o vencedor, todas as apostas são estabelecidas e outra celebração é realizada.

Sistema: O vampiro participando da diablerie ganha os benefícios de cometer o amaranto. Vampiros que pertencem ao bando vencedor ganha um ponto temporário de Status Sabá. Este ponto desaparece no final do Festim de Guerra seguinte (a menos que o mesmo bando ganhe de novo), ou no final do próximo grandioso caso Sabá. Por opção do Narrador, este ponto de Status Sabá pode ser permanente se o ancião foi caçado for de poder excepcional ou reputação.

A Caçada Selvagem

Um dos maiores crimes que o membro Sabá pode cometer é se transformar em traidor, e a Seita protege seus segredos. Se um membro da Seita revela um segredo para o inimigo, é punido severamente. Se informações de natureza vital do Sabá vazam, um sacerdote pode clamar uma Caçada Selvagem. A Caçada Selvagem é muito parecido com a caçada de sangue, mas termina com a erradicação do membro da Seita que ofendeu o Sabá, assim como qualquer um — vampiros ou vacas — que pode ter conhecimento

da traição. A gravidade da Caçada Selvagem depende do traidor em questão — os bandos são esperados para policiar suas próprias fileiras, enquanto alto escalão trânsfugas receber a atenção dos Arcebispos, Prisci, Cardeais, e todos aqueles que os servem.

O sacerdote reúne o Sabá local e formalmente os chama para a caça, que às vezes é semelhante ao prefácio de um grupo de guerra. Uma vez capturado, o membro Sabá infrator é estacado e imobilizado. O bando o leva antes ao ducto e Sacerdote do Bando (ou bispo, etc), que recitam seus crimes aos seus companheiros de bando. O bando então atormenta o infrator, de qualquer maneira que considere adequado — ferros quentes, Vicissitude, e mutilação são as formas menos criativas de vingança que um bando justo pode infligir a um traidor. Finalmente, o bando destrói o traidor e o joga (ainda estacado) em uma pira ardente consagrada.

Após o traidor encontrar seu fim, o Sabá persegue aqueles que ou aprenderam o segredo ou estavam envolvidos. A justiça Sabá é implacável — a Seita não pára diante de nada para garantir a sua segurança. Naturalmente, o Sabá não pode saber sobre todos os pequenos (ou mesmo muitos dos grandes) segredos que deslizam através das rachaduras. A Frustração sobre este fato muitas vezes traz coisas duplamente ruins para aqueles que o fazem pegos.

Sistema: Os membros Sabá que estão sujeitos à Caçada Selvagem não são mais Sabá e, assim, deixam de ser considerados pelo Seita como vampiros. Nenhuma quantidade de súplica rastejante pode convencer a Seita a ter de volta um traidor, embora esta dura realidade vem mais por segurança do que teimosia.

Ignoblis Ritae

Ao contrário do auctoritas ritae, os rituais de "baixo" ou "comuns" variam muito de bando para bando. Vários destes ritae aparecem de alguma forma ou de outra em cada bando Sabá, mas muitos deles são exclusivos para regiões ou até mesmo bandos individuais. Narradores e jogadores são encorajados a adaptar ou criar a sua própria ritae, para dar um sentido de camaradagem e significado para o bando.

Rito de Aceitação

Este ritus recebe um novo membro em um bando especial, para reconhecer a ascensão de um recruta, ou a qualquer momento uma ocorre mudança no poder ou filiação (como um novo ducto ou Sacerdote do Bando). Cada membro do bando deve reconhecer a nova posição de seu companheiro de Sabá em uma forma pessoal, seja pela partilha de sangue, doação de um presente, ou o que seja. Para o novo Sabá ser aceito deve fazer um juramento de lealdade a cada membro do bloco, e à causa Sabá em geral. O Rito de Aceitação difere dos Ritos de Criação, porque é mais social do que sobrenatural. Um Sabá pode ter recebido Ritos na sua criação, mas pode ser esnobado por um bando que se recusa a estender-lhe o Rito de Aceitação.

Rito de Contrição

Mesmo Sabá, cometem pecados e indiscrições, para o que, por vezes, precisam expiar. O Rito de Contrição permite isso, funciona da mesma maneira que uma confissão católica. Este ritus é talvez a mais importante do ritae ignoblis, como inquisidores, muitos operários da Mão Negra, Sacerdotes de Bando, e Ducti oferecem uma escolha de contrição ou morte do Sabá que cometam erros sobre a Seita. Todo Sabá sensato leva esta ritae tão a sério como faria com qualquer outra, pois somente pela graça de seus superiores podem continuar a existir. Claro, um Sabá hipócrita pode fazer um ato de contrição sincero, mas não pode ser estendido a opção da próxima vez.

Rito de Furtividade

No interesse de manter o silêncio, alguns bandos tomam precauções extras e invocam presságios favoráveis. No Rito de Furtividade, todos os vampiros participantes mordem as línguas uns dos outros e as cospem no fogo. Embora isto não cause danos aos níveis de vitalidade, o sangramento imediato e a cura consome um ponto de sangue. O Sacerdote do Bando ou Ducto normalmente se retira para que possa emitir ordens, mas alguns bandos desenvolveram sistemas complexos de sinais de mão para que possam se comunicar em silêncio enquanto em atividades de Furtividade intensiva.

Dança do Sol

A Dança do Sol testa a resistência e a bravura Cainita. Durante o ritus vampiros se contorcem, e giram em uma dança hipnótica em torno de uma inscrição simbólica de um sol ardente do crepúsculo ao amanhecer, sem pausa, até que entrem em colapso em pilhas gastas, coberto de suor de sangue. O ritus ocorre sempre durante a lua cheia, e membros do bando geralmente se vestem para a ocasião, usando máscaras assustadoras ou pintura corporal vermelha. Membros do bando provam sua coragem, vendo que entre eles, depois de dançar uma noite exaustiva, pode permanecer em aberto por mais tempo. Um Festim de Sangue às vezes segue a Dança do Sol (especialmente quando é realizada durante evento muito concorridos da Seita), como os vampiros devem repor sua energia gasta constantemente para a duração do ritual.

Meu discurso está no fim, a minha completa traição. Até agora, eu espero que você entenda, em alguma medida o que me impeliu a esses atos vou sempre lastimar e por sentir a necessidade de agora colocar esse documento diante de você. Eu nao posso pedir para perdoar - meus crimes sao muito grandes. Mas se ha piedade em seu coração, ore por mim.

Eu mudei muito desde nosso último encontro. Durante muitos anos depois disso, procurei dentro de mim alguma coisa inexprimível. Agora, eu acredito ter encontrado, ou estou prestes. Se a Golconda for verdadeira dentro do meu alcance, eu posso suportar, para nas profundezas da introspecção que promoveram minha escrita, eu encontrei um desejo de acerto final a qualquer preço. Essa foi uma razão parcial para o meu discurso. Eu sei muito bem que o conhecimento que tenho transmitido poderia levar à destruiçao de mim mesmo e do meu tipo. A vontade de viver - se a vida deste ser - é muito forte em qualquer vampiro para permitir mais um suicidio direto.

Na despedida, posso presumo, prestar minhas condolências a lamentável morte de seu marido, de que eu li no Times de Londres.
O seu amor por ele é muito bem-conhecido por mim. Se as oraçoes de tal criatura pode ser de qualquer conforto, saiba que você tem a minha.

Você nao deve ouvir mais nada de mim a não ser que deseje. Digo mais uma vez, meu serviço está as suas ordens. Eu posso ser contatado através da coluna Social de qualquer grande jornal europeu; apenas mencione meu nome, e o seu, e meus servos devem passar a sua mensagem para mim.

Adieu.

Seu mais devotado e penitente criado,

V. t.

Glossário de Termos do Jogo

Os seguintes termos são utilizados ao longo das regras e são apresentadas aqui para referência concisa.

• **Habilidades:** Estas são Características que descrevem o que o personagem sabe e aprendeu, ao invés de seu físico e psicológico. Habilidades são Características como Intimidação, Armas de fogo, e Ocultismo.

• **Ação:** Uma ação é a realização de um ato, que é a vontade consciente de atividade física, social ou mental. Quando os jogadores anunciam que seus personagens estão fazendo alguma coisa, eles estão tomando uma ação.

• **Vantagens:** Esta é uma categoria abrangente que descreve as Disciplinas místicas e Antecedentes do personagem.

• **Atributos:** Estas são as Características que descrevem o que é inerente ao personagem. Atributos são coisas como Força, Carisma e Inteligência.

• **Falha:** 1) Simplesmente obteve 1 no teste, o que anula um sucesso no dado. 2) Uma **Falha Crítica**, é indicada quando um ou mais 1s e nenhum sucesso no teste de dados para uma ação.

• **Personagem:** Cada jogador cria um personagem, um indivíduo que interpreta, ao longo da crônica.

• **Parada de Dados:** Isto descreve os dados que você tem em sua mão depois de somar suas diferentes Características. É o número de dados que você pode rolar nessa ação.

• **Dificuldade:** Este é um número que pode variar entre 2 e 10 (mas geralmente de 3 a 9), e mede a dificuldade de uma ação que um personagem toma. O jogador precisa obter esse número ou superior em pelo menos um dos dados no teste em sua parada de dados.

• **O Entreato:** O tempo gasto entre as cenas, onde há interpretação é feito e os turnos não são usados. Ações podem ser feitas, e o Narrador pode dar algumas descrições, mas geralmente o tempo passa depressa. Também se refere a uma técnica de "fora de cena" Narradores podem usar a interpretação.

• **Ação Estendida:** Uma ação que requer um certo número de sucessos obtidos, acumulados ao longo de vários turnos, para o sucesso do personagem.

• **Vitalidade:** Este é o meio de medir em que grau um personagem está ferido ou lesionado.

• **Pontos:** A contagem temporária de uma Característica, como a Força de Vontade e pontos de sangue — os quadrados, e não os círculos.

• **Classificação:** Um número descrevendo o valor permanente de uma Característica — na maioria das vezes um número de 1 a 5, embora, por vezes, um número de 1 a 10.

• **Ação Reflexiva:** Uma situação em que dados podem ser rolados, mas isso não conta como uma ação com o objetivo de calcular as paradas de dados. Exemplos de ações reflexivas são absorver testes e rolar a Força de Vontade para resistir ao controle da mente.

• **Ação Resistida:** Uma ação que dois personagens diferentes tomam um contra o outro. Ambos comparam seu número de sucessos, e o personagem com o maior número vence.

• **Cena:** Um único episódio da história, a hora e o local em que as ações e os eventos acontecem a cada momento.

• **Ação Simples:** Uma ação que obriga o jogador a obter apenas um sucesso para ser bem sucedido, embora mais sucessos indicam um melhor emprego ou resultado.

• **Narrador:** A pessoa que cria e conduz a história, assumindo os papéis de todos os personagens não controlados pelos jogadores e determina todos os eventos além do controle dos jogadores.

• **Sistema:** Um conjunto específico de complicações usado em uma determinada situação; regras para ajudar a orientar o teste de dados para criar a ação dramática.

• **Característica:** Qualquer Atributo, Habilidade, Vantagem, ou outro índice do personagem que possa ser descrito como um número (em termos de pontos).

• **Trupe:** O grupo de jogadores, incluindo o Narrador, que jogam **Vampiro**, geralmente em uma base regular.

• **Força de Vontade:** A medida de auto-confiança de um personagem e de controle interno. Força de Vontade funciona de forma diferente da maioria das Características - que muitas vezes é gasta em vez de testada.

Índice

Habilidades, 100
na criação do personagem, 80
custo para elevar, 124
veja também Conhecimentos; Perícias; Talentos
Academicos, 107
usando dados, 255, 265
Considere, a, 23-24
veja também criança; senhor; Tradições
ácido
no sangue, 208, 217, 243
ações, 246-247
abortar, 275
extendida, 251-252
multiplas, 248
reflexiva, 247
resistida, 252-253
veja também trabalho de equipe
Sentidos Aguçados, 479-480
Vício (veja Thaumaturgia)
veja também venenos e drogas
Disciplina Adicional, 494
Idade, 18-19
tabela, 79
para carniçais, 500-501
Ahrimanes, 414-415
veja também Spiritus
mirar, 274, 277
Alastor, 26
Prontidão, 100, 398
usando dados, 255, 262, 273, 451, 468, 471, 476, 484
Aliados, 111, 82
veja também Contatos; Lacaios
Ambidestro, 278, 482
emboscar, 274
Amnésia, 486
Movimento Anarquista, o, 21, 25, 32, 44-45
Ancilla, 19, 29, 34
idades, 79
Anda, 416-417
Empatia com Animais, 103-104, 128, 250,
testes, 129, 131, 133, 255, 466
Animalismo, 128-134
animais
estatísticas, 388-391
Antediluviano, 11, 19, 29, 34
antitribu, 428-433, 436,
definição, 34
veja também Sába
Aparência, 87, 98-99
Fraqueza do Clã, 60, 84, 247, 400, 402, 410, 431, 501
mecânica afetada, 169, 172, 179, 185, 187, 202, 210, 211, 218, 241, 277, 296, 297, 467, 471, 473, 482, 483
incluindo testes, 195, 255, 259, 266, 454
Arcebispo, 25, 118
veja também Príncipe
Arquétipos, 81, 84, 87-96
veja também criação de personagem
Arconte, 26
veja também Justicar
proteção, 274
mecânica afetada, 441
Tabela, 280
sobrenatural, 159, 474, 476
arte, criação de, 263
veja também Ofícios; Expressão
Assamites, 48-49
Feiticeiros Assamitas, 433-434
Feitiçaria Assamita, 440-442
Esportes, 100, 250
uso no combate, 272-273, 275-277, 279
mecânica afetada, 480
usando dados, 174, 201, 204, 205, 218, 243, 255, 258-263, 279, 461, 466, 508
ataque
veja combate
Atributos, 96-100
veja também criação de personagem
aura, 135-136, 140, 145, 151, 174, 178, 183, 373, 387, 455, 493
ocultar, 187, 188, 493
marcas da diablerie, 183, 294, 469, 493
para objetos, 177, 455
Auspícius, 82, 134-142, 294, 383
e drogas, 301
contra outras Disciplinas, 142 , 145, 146, 184, 188
Autarcas, 22, 34, 118
ações automáticas, 258
despertar, 262
veja também Sono Pesado Madrugador; Sono Leve
Acuidade, 100-101, 142, 184
e drogas, 301
mecânica afetada, 493
usando dados 107, 137, 138, 139, 141, 142, 161, 163, 166, 188, 372, 465, 467, 475, 493
Baali, 394-395
veja também demônios
Antecedentes, 78, 82, 85, 111-119
custo, 82, 123
Antecedentes Combinados, 118-119
Deficiência Visual, 481
Bardo, 442-445
Barão, 25, 44-45
veja também Príncipe
Marca do Amaldiçoado, 494
Besta, a, 16-17, 30, 32, 128, 171, 297
mecânica afetada, 230
e Virtudes, 85, 120
veja também Animalismo; frenesi; Golconda; Humanidade
Bestiário
veja animais
biologia/fisiologia dos vampires, 7-9, 16, 293
Bispo, 27
mordida, 158, 276, 279, 422
mecânica afetada, 173, 210-212, 466, 482
veja também Abraço
Mão Negra, 112
veja também Tal'Mahe'Ra
Cego, 484
Ataque às cegas, 274, 279
às cegas, 152, 171, 189, 279
veja também Percepção
bloqueio, 275
sangue
Pontos de Sangue, 86, 121, 270
obtendo, 269-270
veja também Eficiência Digestão; caça
gastando, 268-270
transformações de, 173-174, 203-205, 207-208, 214, 217, 219, 242, 243
uso de, ações automáticas, 258
laço de sangue, 32, 226-227, 232, 269, 286-288
Vaulderie e Vinculum, 289-290
veja também Laço; Quebrando o Laço; Mestre Repugnante; Imunidade ao laço de sangue
Irmãos de Sangue, 396-397
caçada de sangue, 23, 24, 25, 28, 34, 39
veja também Tradições
Vítima de Caçada de Sangue (Defeito), 493
linhagens, 35, 37, 428-439
veja o Capítulo 10: Linhagens
veja também antitribu; Clã; linhagens
Rubor de Saúde, 480
Favor (Qualidade), 488
dádivas, 39
Laço, 490
veja também laço de sangue
falha crítica, 250
em ações extendidas, 252
em ações conjuntas, 253
veja também falha
Apresentação Desastrosa, 489
Briga, 101-102
em combate, 271-272
usando os dados, 171, 193, 211
manobras, 275-277, 279
mecânicas afetadas, 463
arrombar fechaduras
veja invasão
Laços Quebrados, 489
veja também laço de Sangue
Brigão, 480
Brujah, 50-51
carniçais, 502
veja também Brujah Verdadeiros
Valentão, 488
queimaduras
veja fogo; luz do sol
Caim, 14-15, 27-28
Caitiff, 20, 32, 37, 81
criação do personagem e modificações, 85, 118
custo de Disciplinas, 125
Panders, 431
Coração Mole, 485
Camarilla, a, 38-39
Incapacidade de Atravessar Água Corrente, 495
Capadócios, 418-419
veja também Giovanni
Cardeal, 27
boêmia, 103, 265
carga, 259
e Voo, 448
Imagem Sem Reflexo, 494
Equilíbrio Felino, 480
Joguete, 490
Rapidez, 82, 142-144
e drogas, 301
e iniciativa, 271-272
e Lupinos, 380
e ações múltiplas, 248
veja também Temporis
Changelings, 31-32, 383-384
auras de, 135-136

visão, 236
veja também Kiasyd
criação do personagem, **80-85**
carniçais, 497-499
visão geral 80-82
perguntas e respostas, 354
personagens do Narrador, 353-354
ficha do personagem
visão geral, 78
Carisma, **98**
mecânicas afetadas, 211, 463
usando dados, 130, 139, 145, 148, 150, 154, 155, 186, 194-196, 198, 206, 255, 264, 265-266, 453, 460, 461, 466
caça
veja perseguir
Criança, 484
cria, 24, **33**
veja prole
Crianças de Osiris, 420-421
Quimerismo, 144-147
Clã, 19-20, 25, 33, **37**
visão geral, 20
veja também antitribu, Linhagens Caitiff; Clãs individuais
Inimigo de um Clã, 492
Amigo de um Clã, 489
garras, **276**, 279
veja também Metamorfose
escalar, 100, **258**
mecânicas afetadas, 199, 235
agarrar, 183, **276**, 279
mecânicas afetadas, 242
Código de Honra, 484
Código de Milão, 41
see also Sabbat
Cold Breeze, 494
Coldly Logical, 484
combat, 271-280
cego, *veja* luta às cegas
curto, 271, 275-277
estendido, 271, 277-278
oponentes múltiplos, 276
quadro de resumo do combate, 273
veja também manobras de combate
manobras de combate, 279
combate próximo, 275-277
complicações, 279
defesae, 274-275
geral, 273-274
estendido, 277-278
veja também combate
Senso Comum, 484
Computador, **107**, 110
Usando dados, 263-264
veja também Tecnologia
Aptidão com Computadores, 484
Concentração, 484
conclave, 39
Conciência, 86, **119-120**, 300, 314
e Humanidade, 80
mecânicas afetadas, 238, 310, 412
usando dados, 291, 295, 309, 311, 443, 486
veja também Convicção
Consumo Conspícuo, 486
Contatos, 112
veja também Aliados
Convicção, 314-315
mecânicas afetadas, 238, 412
usando dados, 291
veja também Consciência
Coragem, **120**, 315
mecânicas afetadas, 224, 452, 466
usando dados , 141, 156, 179, 186, 189, 190, 191, 196, 197, 208, 211, 218, 220, 242, 445, 462, 464
e Força de Vontade, 80
Ofícios, 100, **104**, 441
usando dados, 181, 221, 225, 263, 264
Amaldiçoado, 494
Daimoinon, 445-447
dano, 284-286
Temerário, 480
Futuro Negro, 495
Segredo Sombrio, 489
Filhas da Cacofonia, 398-399
ações diurnas, 263
atordoado, 279
Surdo, 483
Visão Agonizante, 494-495
Aura Enganosa, 493
Sono Pesado, 485
Deformidade, 482
degeneração, 309-310
veja também Humanidade e Trilhas da Sabedoria
Comportamento
veja Arquétipos
veja também criação do personagem
Dementation, 147-151
demônios, 386-387
perturbações, 290-293
Fraquezas de Clã, 60, 434, 504
sangue Lupino e, 380
mecânicas afetadas, 133, 150, 207, 209, 263, 267, 454, 459
Destreza, **97**
e drogas, 302
e iniciativa, 271
mecânicas afetadas, 142-143, 172, 202, 224, 450, 462, 467, 473
usando dados, 164, 171, 174, 176, 181, 191, 192, 193, 211, 229, 237, 239, 241, 243, 254-255, 258, 260-264, 268, **273**, 275-279, 442, 443, 445, 472, 474, 508
diablerie, 28, 33, 34, 48, 208, 228, **293-295**, 493, 510
veios negros na, *veja* aura
descobrir, 213, 294
parada de dados, 246, **247**
e dano, 121-122
máximo de ações diurnas, 263
veja também Atributos individuais, Características, e ações
dificuldade, 249-251
desarmar, 106, **278**, 279, 441
doença, 35, 172, 269, **295**, 422, 458, 483
Disciplinas, 82, 85, **127**
veja o Capítulo 4: Disciplinas
e criação do personagem, 80, 86
custo, 125
para carniçais, 497, 499-500
gastando sangue em, 258
veja também Disciplina Adicional (Qualidade); Disciplinas individuais
Portador de Doença Contagiosa, 483
Desfigurado, 481
veja também Aparência
Desgraça para o Sangue, 492
esquiva, 275
Domínio, 23, 24, 33, 35, 82, **112-114**
veja também Tradições
Dominação, 82, **151-158**
laço de sangue e, 287
contato com os olhos e, 152
Malkavianos, 436-437
remover, 207
resistir, **158**, 292, 298, 372
zumbis e, 164
tempo, 254, **361-362**
dirigindo, **104**, 260-261
Condução (habilidade), 104, 229, 259
usando dados, 255, 258, 261, 262
dando partida num carro, 260
veja também veículos
drogas
veja venenos e drogas
Ductis, **26**, 42
Mordida Entorpecida, 481
Madrugador, 480
Imgerir Comida, 480
Presença Sinistra, 495
Digestão Eficiente, 480
Memória Eidética, 484
ancião, **19**, 33, 270
idade, 79
Disciplinas, 127
eletrocusão, 295-296
Elísio, 33
Frequentador do Elísio, 487
Abraço, 8, 9, **16**, 33
de Carniçais, 500
Empatia, **102**
mecânicas afetadas, 238
usando dados , 130, 131, 134, 137, 139, 140, 145, 148-151, 154, 156, 157, 163, 186, 195, 206, 223, 265, 445-459
Voz Encantadora, 480
Inimigo, 490
Pretendente Fugaz, 491
Etiqueta, **104**
usando dados, 254
Dispensável, 489
Experiência, 78, 79
ganhando experiência, **123-124**
Tabela de Custo de Experiência, 124
experiência inicial, 79
Conhecimento Especializado, 110
Expressão, **102**
usando dados, 255, 263, 264, 266, 460, 491
extras, 284
veja também personagens do Narrador
contato com os olhos, **152**
poderes requeridos, 129, 134, 150, 151, 152, 196, 222, 459
proteção para, 179
fadas
veja Changelings
falhas, **249-250**
veja também falha crítica; sucesso
Fracassado (Defeito), 491
fé, 9, 158, 296
veja também Fé verdadeira
quedas, 296
Fama, 82, **114**, 260
persuasão, 265
alimentação, 8, 28, 290
fraqueza de Clã, 56-57, 72, 408, 432
e frenezi, 297
para carniçais, 175
mecânicas afetadas, 172, 206, 408
termos para, 33-35
veja também sangue; caçando
Décima Quinta Geração, 481-482
Morte Final, 122, 282, **284-285**
veja também caçada de sangue
Finanças, **108**

usando dados, 255
fogo, 285, **297-299**
veja também Rötschereck; Taumaturgia: Sedução das Chamas
Armas de Fogo, **104-105**
dano por, 284
preparar uma arma, 258
uso das manobras, 272, **277 - 279**, 281
Ataques flanqueados, 274
Flashbacks, 487
Defeitos
veja **Apêndice;** criação do personagem; defeitos individuais
novatos, 16, **19**, 24, 32, 33
veja também Abraço
Pele Cadavérica, 483
Voo, 449-450
Movimento da Mente, 220
Seguidores de Set, **52-53**
carniçais, 502
veja também Crianças de Osíris; Serpentes da Luz
seguidores
veja sombra
Ex-Carniçal, 487
Ex-Príncipe, 492
Fortitude, 82, **158-159,** 258, 272, 273, 285, 297, 302
para carniçais, 499
mecânicas afetadas, 170
veja também absorção
Décima Quarta Geração, 481
frenesi, 121, **297-299**
e drogas, 301-302
carniçais, 501, 502
mecânicas afetadas, 132, 133, 134, 149, 197, 212, 463
resistindo e controlando, 120, 131, 314-315
e sangue lupino, 380
Conhecedor do Subterrâneo, 489
Fisionomia Amigável, 480
Gangrel, 20, **54-55**, 81
Gangrel Urbano, 429
Gangrel Rural, 430
Marítimos, 435
Gárgulas, 400-401
Gehenna, 11, 15, 19, **30**, 33
Geração, 18, 27, **28-30**, 78, 82
Geração (Background), **114**
Tabela Geracional, 270
veja também Décima Quarta Geração Décima Quinta Geração
fantasmas, 32, **384-386**
veja também Necromancia
carniçais, 33, 269, 496-506
visão geral da Criação de personagens, 497
experience costs, 499
carniçais animais, 388
veja também Lacaios
Giovanni, 20, 47, **56-57**, 81
Giovanni carniçais familiares, 506
Olhos Incandescentes, 482
Golconda, 22, 30, 34, **299-300**
agarrar
veja chave; segurar
Aperto dos Amaldiçoados, 495
Culpa Destruidora, 486
armas
veja Armas de Fogo; armamento, alcance
Precursores do Ódio, 402-403
Deficiência Auditiva, 480
Inofensivo, 487
Harpia, 25
Assombrado, 495
Toque de Cura, 493
Vitalidade, **121-122**, 282-286
veja também armadura; dano
Rebanho, 9, 82, **114**
Diablerie Oculta, 493
Talento Hobby, 103
segurar (combate), 278
Hospitalidade, 23-24
veja também Tradições
Domínios, 24
Corpo Grande, 480
Humanidade, 78, 86, 263, **311**
veja no Capítulo 7: Moralidade
custo para adicionar, 124
teste para despertar, 262
duração do torpor, 283
veja também degeneração; Trilhas da Sabedoria
caçadores, 30-31, 35, **369-377**
Caçado, 491
Caçado Como um Cão, 492
caçando, 259-260, 365-366
imobilização, 279
veja também aparar
Impaciente, 485
Compreensão Falha, 490
Inconnu, **22**, 33
Independentes, 46-47
veja também Assamitas; Seguidores de Set; Giovanni; Ravnos
Senhor Indígno, 490
Mordida Infecciosa, 481
veja também doença
Vitae Infértil, 484
Influência, 114-115
Iniciativa, **271-272**, 273
emboscada, 274
ceder, 259
Círculo Interno, 26
Inofensivo aos Animais, 493
Instinto, 86, 120, **314-315**
e pontos de sangue, 268
e frenesi, 298
mecânicas afetadas, 198, 268
usando dados, 132, 133, 134, 197, 206, 208, 209, 223, 269
veja também Autocontrole
Inteligência, **99**
e drogas, 301
usando dados , 137, 169, 171, 172, 177, 215, 230, 239, 241, 255, 263, 264, 265. 295, 446, 447, 455, 459, 462, 468, 469, 493, 502
Intimidação, **102**
mecânicas afetadas, 169, 188, 190, 482
usando dados, 134, 141, 147, 150, 151, 155, 194, 205, 208, 255, 265, **266,** 445
interrogatório, 265-266
Introspecção, 484
invasão, 260
Investigação, 108
usando dados, 264
Vontade de Ferro, 485
pulando, 100, **260**
Justicar, **26**, 39
Jyhad, **10-11**, 18, 33
Guardião do Elísio, 25
veja também Elísio
Kiasyd, 404-405
chute, **276**, 279, 285
Beijo, o, 9, 33, **269**, 276
fraqueza do Clã e, 56
veja também mordida
encontrão, 277, **279**
Conhecimentos, 107-110
veja também conhecimentos individuais
Feitiçaria Koldunica, 439, 450-455
Caminho da Terra, 448-449
Caminho do Fogo, 452-453
Caminho da Água, 450-452
Caminho do Vento, 449-450
Aleijado, 482
Lamia, 173, **422-423**
Língua, 484
veja também Linguista Nato
Roubo, 105
usando dados, 192, 255, 455
Lasombra, 20, **58-59**, 81, 436
Alvo de Risos, 493
Direito, 108-109
usando dados, 255
Amigo do Xerife, 488
Preguiçoso, 482
Liderança, 102-103
usando dados, 154, 155, 157, 198, 266
lexicon, 32-35
Lextalionis
veja caçada de sangue
Lhiannan, 424-425
Erguer, 247, 260-261
Sensibilidade à Luz, 495
Sono Leve, 485
Mestre Repugnante, 492
veja também laço de sangue
Senhor das Moscas, 495
Sorte, 493
Lunático, 486
Lupinos
veja Lobisomens
tagarelice, 265
magos, 31, 142, **380-382**
Resistência á Magia (Qualidade), 493
Malkaviano, 20, **60-61**, 81
antitribu, 430
Malkavianos com Dominação, 436-437
carniçais, 502
manobras
veja manobras de combate
Manipulação, **97-98**
mecânicas afetadas, 211
usando dados , 129, 130, 132, 133, 134, 137, 142, 146, 147, 148, 149, 150, 152, 153, 155, 157, 161, 162, 168, 174, 176, 185, 189, 192, 196, 197, 255, 265, 266, 444, 454, 456, 466, 467, 469, 472, 491
Máscara, a, **22**, 23, 33, 39
Infrator da Máscara, 491
Medicina, 109
usando dados, 156, 169, 171, 172, 236, 237, 241, 242, 295, 471, 472, 473
Médium, 493
Armas Brancas, **105**
em combate, 271-273
usando dados, 237, 255, 258, 275, 277, 279, 442, 474
veja também armas
Melpominee, 453-454
Mentor, 115
Qualidades
veja Apêndice; criação de personagem; qualidades individuais
Matusalém, **19**, 34

idade de, 79
Identidade Trocada, 490
Informante, 489
clima, 14-15
Monstruoso, 482
Mortis, 168
movimento, 258
ações múltiplas, 248
e Rapidez, 142
em combate, 274
veja também ações
oponentes múltiplos, 276
Mudo, 483
Mytherceria, 455-457
Nagaraja, 406-407
Dedo-Duro, 492
Líder Nato, 487-488
Linguista Nato, 485
Natureza
veja Arquétipos
veja também criação do personagem
Necromancia, 82, **159-184**
linhas:
Linha das Cinzas, 163-166
Linha Cenotáfia, 166-168
Cadáver do Monstro, o, 168-171
Quatro Humores, a Linha dos, 173-174
Decadência do túmulo, a, 171-172
Linha do Sepulcro, 160-163
Linha Vítrea, 174-177
rituais, 177-184
veja também Mortis
neófito, **19,** 34
idade de, 79
Recém Chegado, 490
Novato, 490
Pesadelos, 485
Nove Vidas, 494
Noiad, 426-427
Nosferatu, 20, **62-63**, 81
antitribu, 430-431
carniçais, 502
Obeah, 457-461
Ofuscação, 82, **184-188**
vendo o invisível, 142
Tenebrosidade, 82, **188-192**
Ocultismo, **109**
mecânicas afetadas, 463
usando dados, 148, 161-165, 167-170, 174-177, 179, 180, 189, 191, 192, 208, 209, 215, 219, 229-231, 235, 238, 239, 255, 265, 382, 443-446, 448, 450, 454, 456, 462, 465- 471, 493
Ogham, 461-463
Chamas do Passado, 491
Velho Companheiro, 488
Caolho, 481
Peregrino, 488
Ferimento Exposto, 482
veja também Ferimento Permanente
abrir portas, 263
veja também invasão; Roubo
Habilidade Oracular, 493
oratória, 266
Visado, 492
bando, 33, **42**
Sacerdote de Bando, 26-27
Paladino
veja Templários
Pander, 431
veja também Caitiff; Sabá
aparar, 275
Trilhas da Sabedoria, 313
Trilhas:
Sangue, 316-318
Ossos, 318-320
Caim, 320-322
Cathari, 323-324
Morte e da Alma, 320
Coração Selvagem, 324-326
Harmonia, 326
Acordo Honrrado, 326-329
Lilith, 329-331
Metamorfose, 331-332
Noite, 332-334
Paradoxo, 335-336
Poder e da Voz Interior, 336-338
Typhon, 338-340
trocar por, 315-316
veja também Humanidade
Percepção, **99**
e drogas, 302
mecânicas afetadas, 200, 210, 229, 242, 398, 463, 466
usando dados , 106, 133-135, 137-139, 141, 142, 144, 157, 161, 163, 166, 167, 169, 175, 179, 180, 186, 219, 221, 222, 236, 239, 241, 255, 260, 262-265, 274, 315, 445, 449, 451, 454-457, 463, 467, 468, 472, 476, 493
Performance, **106**
usando dados, 181, 194, 253, 366, 453, 454
Presas Permanentes, 482
Ferimento Permanente, 482
veja também Ferida Aberta
Fobia, 486
venenos e drogas, 301-302
sobrenatural, 173, 204, 207, 210
Política, **109**
veja também Influência
Potência, 82, **192-193**
para carniçais, 499, 500
e sangue Lupino, 380
Praxis
veja Príncipe
Precoce, 485
Presença, 82, **193-198**
reverter, 236
Senhor de Prestígio, 488
Exclusão da Preza, 485
Primogenito, 25-26
Amigo da Primogênie/Bispo, 489
Príncipe, 22, 23, **24-25**, 34, 39
veja também Domínio
Prisci, 27
Membro da Seita Sob Observação, 493
Habilidade Profissional, 107
progênie, 23, **24**, 34
veja também criança; Abraço; senhor Tradições
Metamorfose, 82, **199-203**
Protegido, 488
soco
veja golpear
perseguir, 261-262
Quietus, 82, **203-209**
Curral, o, 260
Ravnos, 20, 47, **64-65**, 81
antitribu, 431
Brâmane (aka Phuri Dae), 437-458
Semana dos Pesadelos, 428
ataque pela retaguarda, 274
Alvo de Recrutamento, 490
Lista Vermelha, 493
ações reflexivas, 247
veja também ações
Regente, 27
veja também Sabá
regente, 34
veja também laço de Sangue
Reputação, 488
reparos, 264
Repulsa á Cruzes, 495
Repulsa ao Alho, 494
interrogatório, 265
veja também Acadêmicos; Ocultismo; Ciência
Recursos, 82, **115-116**
Lacaios, 82, **116**
veja também carniçais
acordar
veja o despertar
Estrela Ascendente, 489
ritae, 43, 117, 507-511
Rituais (Antecedente), 117
Senhores Rivais, 491-492
Rötschreck, 299
mecânicas afetadas, 149, 169, 171, 173, 191
veja também Coragem; fogo; correr por frenesi
veja movimento
Sabá, 21, 25, 26-27, **40-43**
antitribu, 428-433
rituais, *veja* ritae
veja também Vaulderie
Veterano, 488
Salubri, 408-409
antitribu, 431-432
Wu Zao, 438-439
Samedi, 410-411
Santidade, 488
Sanguinus, 463-464
Informações Sobre Inimigos, 489
Informações Alheias, 489
Ciência, 109-110
Flagelo, 25
Seita, 19-22, 34
see **Capítulo 2: Seitas e Clãs**
veja também Seitas individuais
sedução, 266
Autocontrole, 86, **120**
e pontos de sangue, 268
a criação do personagem, 86
mecânicas afetadas, 198,
usando dados, 64, 66, 132-134, 172, 197, 208, 209, 223, 294, 298, 428, 429, 431, 432, 438, 485, 486, 500-502
veja também frenesi; Instinto
Serpentis, 82, **209-212**
Setitas
veja Seguidores de Set
seguir, 262
veja também rastrear
Xerife, 25
Estatura Baixa, 481
Cabeça Quente, 486
Timidez, 485
senhor, 23, 24, **34**
veja também criança; Abraço; progênie
Ressentimento do Senhor, 490
Habilidades, 103-107
veja também Habilidades individuais
Dormindo com o Inimigo, 492
Cura Demorada, 483
Cheiro do Túmulo, 481
esgueirar-se, 262
absorver, 121, 247, **272-274**
e Fortitude, 158

veja também dano; Vitalidade
Coração Mole, 485
Responsabilidade Especial, 490
especialidades, 96
veja também Atributos; Habilidades
Dificuldade de Fala, 485
Mentor Espiritual, 493
Espíritos, 215, 234, 240, 378, 381, 461, 462, 466, 467
veja também fantasmas
Spiritus, 465-467
estaca, 9, **280**
poderes afetados, 203, 211, 231, 237, 238
Vigor, 97, 272
e doenças, 295, 302, 422
para fantasmas, 502
mecânicas afetadas, 188-190, 202, 211, 224, 240, 448, 467
usando dados, 151, 159, 163, 169, 170, 172-174, 181, 191, 204, 205, 206, 208, 218, 255, 258, 259, 262, 372, 450, 459, 461, 462, 470, 471, 474
veja também absorção
Status, 118
veja também Fame
Furtividade, **105-106**
mechanics affecting, 188, 463, 466, 475, 482, 495
usando dados, 184-187, 206, 255, 262, 274
Estereótipo, 486
Manha, 103
usando dados, 198, 255, 259
Força, **96-97**, 261
capacidade de carga, 259
e combate, 276-277
mecânicas afetadas, 211, 214, 224, 268, 446, 463, 467, 473
usando dados, 191, 201, 219, 242, 255, 260, 266, 276, 277, 294, 295, 476
soco, 276
Lábia, 103
mecânicas afetadas, 446
usando dados, 137, 142, 146, 147, 148, 150, 154, 188, 195, 196, 197, 222, 255, 259, 265, 266, 456, 471
sucessos, **249**
automáticos, 250-251
veja também falha crítica; falha
luz do sol, 302
Sobrevivência, 107
usando dados, 130, 159, 236, 255, 258, 265, 461, 466
rasteira, 276-277
veja também chute
nadar, 262
Simpatizante, 490
golpe, 277
Tal'Mahe'Ra, 22
Talents, 100-103
veja também Habilidades, Talentos
mirar, 274
veja também alvo
trabalho em equipe, 253
Tecnologia, 110
temperaturas extremas, 302
Templário, 27
Temporis, 467-471
Bairrismo, 486
Thanatose, 471-474
Taumaturgia, 82, 212-240
contramagia, 228
linhas:
Sangue, Linha do, 213-214
Conjuração, Linha da, 220-222
Corrupção, Linha da, 222-224
Controle de Elementais, 214-215
Vingança Paterna, Linha da, 227-228
Linha da Natureza, 215-217
Mãos da Destruição, 217-218
Sedução das Chamas, A, 218
Movimento da Mente, 220
Poder de Neturno, 218-220
Linha de Marte, 224
Tecnomancia, Linha da, 224-227
Controle Climático, 228-229
rituais, 230-240
tema, 14-15, 350-351
Sangue Fraco, 483
Sede de Inocência, 486
arremessar, 262
veja também armas, alcance
Tique Nervoso, 481
tempo, 254
Noção Exata do Tempo, 484
Toreador, 20, 66-67, 81
antitribu, 432
torpor, 283-284
Toque do Congelamento, 494
perseguir, 265
Tradições, as, 22-24
Características, 77
níveis, 247
veja também Características individuais
Tremere, 20, 68-69, 81
antitribu, 432-433
e magos, 381
Telyavic, 438-439
Verdadeira Mão Negra
veja Tal'Mahe'Ra
Brujah Verdadeiros, 412-413
veja também Brujah
Fé Verdadeira, 372-373
Fé Verdadeira (Qualidade), 494
Amor Verdadeiro, 493-494
Tzimisce, 20, 70-71, 81
kolduns, 439
Antigo Clã Tzimisce, 439
Imunidade ao Laço de Sangue, 496
Teimoso, 485
Insolente, 492
Conhecimento Proveitoso, 484
Valeren, 474-475
Vaulderie, 43, 288-290
veja também blood bond; ritae; Vinculum
veículos, 259
Vingança, 486
Ventrue, 20, 72-73, 81
antitribu, 433
carniçais, 502
Vicissitude, 82, 241-243
Vítima da Máscara, 486
Vinculum, 288-290
veja também laço de sangue; Vaulderie
Virtudes, 119-120, 314-315
e criação de personagem, 80, 85-86
custo para adição, 124
e frenesi, 298
para carniçais, 497
e Humanidade, 311
mecânicas afetadas, 484, 494
Paths of Enlightenment, 314-316
see also degeneration; frenzy; Rötschreck
testando a Virtude, 269, 309, 311
Clã-específico, 64, 66, 428, 429, 431, 432, 438
e perturbações, 291
diablerie, 294-295
Disciplinas requeridas, 132, 133, 134, 141, 156, 172, 179, 186, 189, 190, 191, 196, 197, 206, 208, 209, 211, 218, 220, 223, 242, 443, 445, 462, 464
frenesi, 298
para carniçais, 500-502
Qualidades e Defeitos, 485, 486
veja também degeneração; frenesi; Rötschreck
Visceratika, 475-476
Vulnerabilidade a Prata, 482
acordar
veja despertar
Vontade Fraca, 486
armas,
apenas um jogo, 7
desarmar, 276
peso, 277
armas brancas, 280
preparar, 260
alcance, 281, 277-279
acertar com, 277
lobisomens, 10, 31, 378-380
Força de Vontade, 77, 86, 120, 372, 388
e laços de sangue, 288
e criação do personagem, 80, 315
em combate, 273, 274-275
custo para adição, 124
em frenesi, 299
para carniçais, 499-500
mecânicas afetadas, 131, 132, 141, 155, 209, 211, 224, 290, 366, 467, 484, 486, 487
usando dados, 133, 144, 145, 164-166, 173, 174, 176, 183, 191, 193, 202, 203, 207, 209, 213, 219, 220, 229, 230, 235, 238, 291-293, 316, 438, 443, 457, 458, 475, 485, 488, 494, 506
gastando, 266-267, 285
recuperar, 84, 88, 267
veja também Arquétipos
bruxas
veja magos
Raciocínio, 99-100
e iniciativa, 271
mecânicas afetadas, 172, 463
usando dados, 110, 131, 154, 163, 164, 165, 185, 186, 187, 192, 208, 217, 236, 238, 255, 258, 259, 263, 264, 265, 266, 382, 445, 450, 453, 455, 456, 464, 470, 471
assombrações
veja fantasmas
zumbis, 164, 165, 473

EDIÇÃO DE 20º ANIVERSÁRIO

VAMPIRO
A MÁSCARA

Nome: **Natureza:** **Clã:**

Jogador: **Comportamento:** **Geração:**

Crônica: **Conceito:** **Senhor:**

Atributos

Físico

Força ●OOOO
Destreza ●OOOO
Vigor ●OOOO

Social

Carisma ●OOOO
Manipulação ●OOOO
Aparência ●OOOO

Mental

Percepção ●OOOO
Inteligência ●OOOO
Raciocínio ●OOOO

Habilidades

Talentos

Prontidão OOOOO
Esportes OOOOO
Acuidade OOOOO
Briga OOOOO
Empatia OOOOO
Expressão OOOOO
Intimidação OOOOO
Liderança OOOOO
Manha OOOOO
Lábia OOOOO
_____ OOOOO

Perícias

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

Conhecimentos

Acadêmicos OOOOO
Computação OOOOO
Finanças OOOOO
Investigação OOOOO
Direito OOOOO
Medicina OOOOO
Ocultismo OOOOO
Política OOOOO
Ciências OOOOO
Tecnologia OOOOO
_____ OOOOO

Vantagens

Disciplinas

_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Antecedentes

_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Virtudes

Consciência/Convicção ●OOOO

Autocontrole/Instinto ●OOOO

Coragem ●OOOO

Humanidade/Trilha

_____
OOOOOOOOO
Trato:_____( )

Força de Vontade

OOOOOOOOO
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos de Sangue

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Sangue por Turno:_____

Vitalidade

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

Fraqueza

Experiência

Atributos: 7/5/3 • Habilidades:13/9/5 • Disciplinas:3 • Antecedentes:5 • Virtudes:7 • Pontos Bônus:15 (7/5/2/1)