

INFERNALISMO

para Vampiro: A Máscara



O Preço do Poder

Ganhar grande poder não é tão simples, como alguns vampiros podem lhe dizer. Meios de poder inumanos acarretam na perda da Humanidade, mas para aqueles que buscam o poder Infernal, os custos são de longe maiores do a perda de sua mera Humanidade; estes indivíduos pagam o poder com almas, e muitas almas são negociadas em alguns pactos.

Demônios não dão poderes livremente ou sem um bom acordo, é uma troca com custos, muitas vezes, altos demais. O termo Investimentos, que é aplicado aos poderes demoníacos, possui duplo sentido - o poder a ser concedido e o investimento atual do demônio a ser pago num período de tempo ou quantidade de almas.

Enquanto a perda da alma de um indivíduo possa parecer secundária ou mesmo sem importância, para um jogador, os efeitos disto deverão ser sentidos no desenvolver de uma Crônica. Por isto, é que aconselhamos que os personagens jogadores não se envolvam com demônios. Um personagem que fizesse isto, se tornaria um peão, facilmente manipulado pelo Narrador (e consequentemente, pelo demônio). Ele também estaria sujeito a uma tortura tediosa e talvez a Morte Final dolorosa pelas mãos da Inquisição, ou mesmo de sua seita. O personagem se tornaria um perigoso vilão, e provavelmente tentaria corromper seus amigos Sabbat e destruir os planos da seita.

Investimentos Demoníacos

Os poderes concedidos pelos demônios aqueles que os servem são chamados de Investimentos. A fonte de poderes dos Investimentos são os próprios Demônios, e não o usuário do poder. Estes poderes são chamados de Investimentos porque o poder no caso é um investimento pelo qual o demônio espera receber a alma do indivíduo no término de período do próprio investimento.

Investimentos são os dons malignos mais comuns, mas existem outros. Maldições colocadas em inimigos, riqueza, poder político, sorte, serviço pessoal, segredos valiosos e objetos de desejo são coisas possíveis para a negociação. Alguns destes como sorte, segredos valiosos e maldições, são muito sutis e podem conduzir suspeitas, mas sem provas. Por isso, dependendo da situação, algumas dessas possibilidades podem ser melhores do que os Investimentos.

O nível de poder de um Investimento é sua referência máxima. Ganhar algum tipo de poder significa que o indivíduo

está comprometido de alguma forma, geralmente na forma de um Pacto. O Pacto é sempre bem definido e de boa impressão. O demônio pode pedir características bem individuais de uma alma que deseje, embora isso seja incomum. O importante é saber que não existe nenhum tipo de regra específica para se fazer pactos com demônios; a melhor definição para um Pacto vem com a Lábria, e portanto a interpretação das partes envolvidas. A seguir, é apresentado um quadro para eventuais pactos envolvendo os Investimentos. O Infernalista não assinará, de fato, em cima de sua alma, mas todos os Pactos são escritos.

Importância do Pacto	Pontos de Investimento
Secundário	1
Favor comum	2-3
Importante	4-6
Importante e perigoso	7-8
Oferecer livremente a alma	9-10

Os Investimentos descritos a seguir, proporcionarão ao Narrador certos valores básicos de poder. No entanto, eles devem se sentir livres para mudar o que não gostarem e até mesmo criar mais poderes. Alguns demônios podem oferecer apenas certos Investimentos, que são baseados nos poderes e no status do próprio.

Um vampiro que adquira um único Investimento, poderá desenvolver o que é chamado de Mamilo de Bruxa. Este é o lugar pelo qual o demônio verte as forças Infernais e concede o Investimento.

Investimentos Demoníacos

Um Ponto

Aquático: Este Investimento permite que o Infernalista mova-se livremente debaixo da água, exatamente como um peixe. Ele nadará na mesma velocidade em que corre na terra e os testes envolvendo Destreza são feitos normalmente. Os olhos do Infernalista assumem a aparência dos olhos de um anfíbio e por isso ele reduz um ponto em Aparência quando estiver usando este poder. Se o Infernalista for um mortal, ele também adquire brânquias como as de um anfíbio.

Ouvidos de Morcego: Este simples Investimento possibilita ao Infernalista usar uma espécie de sonar como o dos morcegos. O Infernalista poderá “ver” por ondas de som.

Armadura Corporal: Este Investimento concede ao Infernalista um dado extra na Parada de Dados para absorção de danos. Pode ser usado, cumulativamente, até cinco vezes.

Mandíbulas Infernais: Este estranho poder aumenta a força das mandíbulas do Infernalista, bem como de seus dentes, chegando a um nível notável, onde o Infernalista pode mastigar praticamente qualquer coisa. Certas versões deste Investimento permite ao Infernalista estirar suas mandíbulas tão longe e tão grande que ele poderia tragar objetos do tamanho de uma criança; dentro de 2 turnos. Apesar das conotações óbvias deste Investimento, a face do Infernalista e sua boca aparecem normalmente, a não ser quando o poder esta em uso.

Beijo de Hades: O Infernalista pode com um beijo, queimar a carne de alguém. O Infernalista deve gastar um Ponto de Sangue e seus lábios causarão três dados de danos agravados, por queimadura. Como no Investimento acima, para beijar a vítima ela deveria ser seduzida ou instigada à isso ou deve ser surpreendida.

Cauda Chicote: O Infernalista ganhará uma cauda quando adquirir este Investimento. A cauda é pequena e fina, e pode ser usada perfeitamente como um chicote, mas seu alcance é pequeno e causará dois dados de dano agravado. Obviamente, o rabo deverá permanecer bem escondido, ou todos saberão o segredo do Infernalista.

Sentir Magia: Este Investimento permite que o Infernalista sinta qualquer descarga mística dentro de um raio de 500 metros de sua posição. Para usar este poder o Infernalista deve manter-se concentrado por 2 turnos. Este poder só indicará a Disciplina vampírica da Taumaturgia e as esferas dos magos.

Caninos Cortantes: Semelhante ao poder de Metamorfose que concede Garras de Lobo ao vampiro, este Investimento ao invés de dar garras ao vampiro, ele aumenta o tamanho e deixa mais pontudos os dentes caninos do vampiro, e como na Metamorfose isso exige o gasto de um Ponto de Sangue. O vampiro poderá causar danos agravados terríveis com seus dentes e deve somar um dado extra por dano de mordida.

Dedos Cortantes: Este poder funciona como o Dentes Cortantes mas ao invés dos dentes, aplique os efeitos as unhas do vampiro, semelhante a garras. Este poder também requer o gasto de um Ponto de Sangue.

Indícios do Medo: O vampiro pode sentir pelo olfato (cheirar ou farejar) se alguém num raio de 100 metros está com medo. Para tanto ele deverá gastar um Ponto de Sangue e se concentrar intensamente.

Dois Pontos

Invisível para Animais: O Infernalista fica completamente invisível para animais, entretanto alguns ainda poderão farejar o Infernalista (a critério do Narrador). Se este poder for usado frente a um animal, este levará um tremendo susto.

Poderes de Pheromone: Do corpo do Infernalista aparecerá estranhos raios de luz bem fracos que deixarão os mortais presentes mais suscetíveis a Dominação, e reduz temporariamente a Força de Vontade dos alvos com base nos sucessos obtidos no teste para Dominação. Este poder afeta todos os mortais num raio de 4 metros do Infernalista.

Vestígios Psíquicos: O Infernalista poderá, com este Investimento, localizar alguém em qualquer lugar. Este poder não dará a localização exata do alvo, mas se o local aonde o alvo estiver for muito familiar ao Infernalista, ele saberá quase que exatamente a localização do alvo. Este poder deve ser ativado com o gasto de um Ponto de Sangue e pode ser usado por uma hora inteira.

Três Pontos

Causar Vertigem: Este Investimento permite ao Infernalista influenciar no equilíbrio da vítima. A vítima sofrerá grande dificuldade para se levantar ou se mexer, e mortais sentirão náuseas e enjôo. A vítima deve fazer um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 5 para se levantar e caminhar lentamente, e dificuldade 7 para andar ou tentar alguma ação). Este poder pode ser usado contra qualquer número de oponentes, mas requer o gasto de um Ponto de Sangue por vítima. Os efeitos duram de 5 turnos à 1 cena.

Portal Mágico: O Infernalista que usar este Investimento, criará uma alteração dimensional que lhe permitirá passar através de um objeto sólido, com se fosse intangível. Para usar este poder é necessário o gasto de um Ponto de Sangue.

Caminhar a Parede: Com este Investimento, o Infernalista será capaz de caminhar ou mesmo, rastejar em qualquer superfície capaz de suportar seu peso, inclusive paredes e tetos. A velocidade de seus movimentos permanece inalterada. É como se o centro de gravidade fosse manipulada pelo Infernalista, dessa forma se ele quiser andar no teto ele faria com que a gravidade o puxasse para o teto (somente ele).

Quatro Pontos

Guardião: Este Investimento concebe ao Infernalista, um guardião infernal. A criatura é insignificante e de habilidades limitadas, como um Imp. Mas ela servirá lealmente o vampiro e oferecerá toda proteção que puder. O Infernalista

mantém um elo com a criatura, desta forma um sempre saberá onde o outro está, e saberá também qual o estado emocional atual um do outro.

Explosão Tóxica: O Infernalista com este Investimento poderá expelir um líquido explosivo sujo e cheio de energia demoníaca. A explosão origina-se de uma fonte predeterminada, que pode ser a boca, os olhos, o nariz ou a ponta dos dedos. O líquido desaparecerá dentro de cinco turnos, após ser expelido. Mas enquanto permanecer ativo, ele emana um fedor terrível, é ácido e possui uma cor preta meio mesclada com verde. O Infernalista deve gastar um Ponto de Sangue e lançar uma única explosão de energia que é o suficiente para cobrir o corpo de um humano de estatura mediana. Para atacar com a explosão tóxica, é necessário rolar Percepção + Armas de Fogo (dificuldade 6), os ferimentos causados são agravados e somam 5 dados.

Bidimensional: Este Investimento permite que o Infernalista perca toda a largura de seu corpo, ficando bidimensional, e praticamente inexistente aos olhares menos atentos. O Infernalista poderá se mover facilmente por frestas e parecerá invisível para aqueles que o verem de lado. Note que mesmo estando na forma bidimensional, o indivíduo tem total interatividade com o espaço tridimensional. Este poder requer um Ponto de Sangue.

Cinco Pontos

Inferno na Pele: Este Investimento deixará o Infernalista imune as chamas e ao calor natural. Mas não protege contra fogo mágico ou luz solar.

Sanguessuga da Vida: O Infernalista poderá exaurir a Força de Vontade dos mortais (incluindo Carniçais e Lupinos), convertendo isto em Pontos de Sangue. Isto requer contato físico e um teste de Manipulação + Sobrevida (a dificuldade é a Consciência +3 do alvo). Cada sucesso converte um ponto de Força de Vontade (permanente) em um Ponto de Sangue. Aquelas vítimas que tiverem sua Força de Vontade reduzida à 0, ficaram catatônicas até recuperarem um ponto de Força de Vontade, a esta altura algo improvável.

Mestre do Protetorado: Com este Investimento, o Infernalista saberá qualquer coisa que esteja acontecendo dentro de seu domínio, assim que acontecer. A área afetada corresponde a um raio de 4 km, e sempre será alertado de qualquer coisa importante que aconteça na área ou poderá assistir a tudo o que acontece em sua mente, mas é como se estivesse vendo tudo de cima; voando.

Seis Pontos

Toque da Atrofia: Este poder causa pode causar em sua vítima a perda de um de seus Membros. Ela não sentirá dor alguma, e nem perderá Níveis de Vitalidade, mas o membro tocado simplesmente murcha até desaparecer por completo. O Infernalista gasta um Ponto de Sangue e um Ponto de Força de Vontade para usar este poder, e deverá tocar o membro que almeja; após o toque a vítima e o Infernalista fazem um teste resistido de Força de Vontade (ambos contra dificuldade 6).

Teleporte: O Infernalista pode usar este poder para se teleportar imediatamente para o local que quiser. Porém, o alcance é limitado, sendo de aproximadamente 4 Km; mas a grande vantagem é que o Infernalista não precisa ter ido ou visualizar o local para onde deseja ir. É necessário gastar um Ponto de Sangue e um de Força de Vontade para ativar este poder.

Transformar em Sapo: Este Investimento permite que o Infernalista transforme sua vítima num sapo. Os efeitos duram uma noite por sucesso num teste de Raciocínio + Empatia com Animais (dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Novamente é necessário gastar um Ponto de Sangue e um de Força de Vontade para ativar este poder.

Sete Pontos

Caminho de Hades: Este Investimento concede ao Infernalista o direito de atravessar os reinos de Hades (Inferno) sem qualquer preocupação com sua segurança pessoal. Este Investimento só é concedido por demônios extremamente poderosos. Entretanto este Investimento não proporciona meios para que o Infernalista entre no Inferno.

Viajem ao Reino Espiritual: Este Investimento permite ao Infernalista viajar pelos reinos dos espíritos, conhecido como Umbra. Gaste um Ponto de Sangue para ativar este poder e mais um por hora de viagem. O corpo do vampiro se torna incorpóreo (portanto, intangível) para a jornada.

Convocar Infernais: Utilizando este Investimento, o Infernalista será capaz de convocar três demônios de pequeno poder para lhe prover proteção imediata de alguma forma de perigo. Os demônios não vão por suas vidas em risco, mas tentarão de todas as formas ajudar aquele que os convocou. Gaste um Ponto de Sangue para usar este Investimento.

Oito Pontos

Exército Maldito: Este temeroso poder, permite que o Infernalista convoque e estimule nove demônios secundários para lutarem até que suas formas terrestres sejam destruídas. Ativar esta convocação requer um Ponto de Sangue.

Nove Pontos

Status Infernal: Este Investimento é a prova do reconhecimento ao Infernalista, e concede à ele um posto secundário entre os demônios. O Infernalista será superior a um demônio secundário; e poderá até dar ordens, mas ele não poderá forçar os demônios a fazer algo que não queiram. Porém se o Infernalista ficar conhecido por castigar seus subalternos diretos, é bem provável que aqueles de menor poder farão o que lhes for pedido (ou ordenado).

Dez Pontos

Rejuvenescer: Este Investimento transforma um vampiro Infernalista em um mortal. O Infernalista será imune a qualquer tentativa de Abraço e provavelmente morrerá se o tentarem fazer. Agora o Infernalista é um humano normal, e envelhecerá como tal, além de estar sujeito a doenças, etc.

BESTIARY

Esta sessão tem o objetivo de disponibilizar ao Narrador algumas criaturas sobrenaturais que podem ser adicionadas a elementos de uma Crônica. Os dados a seguir são uma espécie de padrão, mas não uma regra. Os números são uma média entre todos de determinada espécie, por isso podem existir criaturas da mesma espécie que sejam mais poderosos ou menos.

Demônios

Os demônios apresentados aqui são todos criaturas sobrenaturais descendentes do Inferno. Eles detém poderes e habilidades sobrenaturais, e não são humanos, em qualquer sentido desta palavra. Alguns deles estão ligados aos vampiros que seguem a Trilha das Revelações Malignas.

Demônios não tem sexo definido, mas a maioria escolhe um para representar em suas manifestações na Terra. Então, em todas as outras manifestações seguintes, eles aparecerão com o sexo que escolheram.

As virtudes entre os demônios são totalmente diferentes das conhecidas. Suas virtudes representam a probabilidade de agirem de uma certa maneira, se houverem possibilidades. A primeira virtude é conhecida como **Deslealdade** (Treachery). Sempre que o demônio ficar numa situação aonde ele terá mais benefícios se trair seus seguidores e aliados leais a ele, deverá fazer um teste desta virtude. Se adquirir um sucesso ou menos, trairá seus companheiros. Quanto maior for o benefício de se trair, maior será a dificuldade do teste.

A Segunda virtude é conhecida como **Crueldade** (Cruelty). Esta virtude representa as possibilidades do demônio cometer alguma atrocidade por puro prazer, quando tem uma oportunidade. Assim sendo, se o demônio tiver a chance de humilhar ou cometer um ato vil, ele deverá fazer um teste de Crueldade. A dificuldade é baseada no tipo de ação e no modo de agir do demônio, e logicamente, como se apresenta a situação. Por exemplo, se o demônio estivesse correndo de um grupo de Inquisidores, a dificuldade seria maior, pois o ego e os interesses do demônio estão em jogo. E se no meio da correria o demônio tivesse a chance de pegar uma criança e jogar de uma ponte, por exemplo, ele jogaria com uma dificuldade mais alta para que continuasse a correr, e deixasse seus prazeres pessoais de lado.

A terceira virtude é **Coragem**. As formas de se usar esta virtude funcionam da mesma forma que a dos vampiros, mas Coragem alta é uma virtude rara entre os demônios.

Barliagus, o Cataboligne

Barliagus é um demônio secundário. Ele é considerado membro dos Catabolignes, uma espécie de demônio que adora manipular agentes humanos. Eles tratam relativamente bem seus criados terrestres e são conhecidos por protegerem seus seguidores, entretanto isto nem sempre acontece. Eles utilizam seus poderes para atacar aqueles que se opõem a vontade de seus criados e portanto, a sua vontade. Geralmente eles seqüestram o opositor, levam-no para um lugar afastado e seguro e tratam de esmagar a carne e os ossos do pobre infeliz. Barliagus é um membro comum entre os Catabolignes, e planejam estabelecer uma espécie de partidário de criados imortais. Eles estão concentrados neste objetivo, contudo não deixam de cumprir as ordens superiores.

Estes demônios encontraram nos vampiros do Sabbat, excelentes seguidores, melhores do que os próprios humanos, por seus poderes, a falta da moralidade humana, sua imortalidade e suas aptidões para manterem segredos.

Natureza: Valentão

Comportamento: Justo

Idade Aparente: Nenhuma

Atributos Físicos: Força 9, Destreza 4, Vigor 9

Atributos Sociais: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 1

Atributos Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 6

Talentos: Prontidão 2, Representação 4, Briga 7, Intimidação 7, Liderança 2, Lábria 6

Perícias: Etiqueta 1, Armas Brancas 5

Conhecimentos: Burocracia 4, Investigação 2, Lingüística 4, Ocultismo 7, Política 2

Disciplinas: Auspícios 4, Celeridade 1, Quimerismo 2, Daimoinon 5, Demência 2, Dominação 1, Fortitude 5, Necromancia 5, Ofuscação 2, Tenebrosidade 1, Potência 5, Presença 5, Metamorfose 2

Investimentos Pessoais: Cauda Chicote, Sentir Magia, Indícios do Medo, Inferno na Pele, Convocar

Infernais.

Antecedentes: Aliados 3, Influência 1, Mentor 6, Lacaios 5, Status 3

Virtudes: Deslealdade 3, Crueldade 5, Coragem 5

Qualidades: Sentidos Aguçados, Vontade de Ferro, Corpo Grande

Defeitos: Auto Confidente

Força de Vontade: 9

Pontos de Danação (Sangue): 20 / 4 (Recupera pontos de Danação quando destruir o corpo de um humano ou receber sacrifícios de sangue)

Equipamentos: Barliagus é conhecido por carregar um chicote farpado e o usa quando esta nervoso.

Dicas de Interpretação: Você é o representante máximo da força bruta do Inferno. Conhecido por seus serviços bem sucedidos para com os seus superiores. Você é frio e demonstra isso. O sofrimento humano é prazer para você, e quando mata ou tortura alguém é seu maior prazer. Você raramente fala. As pessoas te obedecem sem que você precise manipulá-las. Mesmo os mortais mais fortes, seguem suas ordens e fazem seus serviços em troca de suas promessas de grandes recompensas. Você não tem piedade alguma daqueles que se opõem as suas ordens.

Grantel, o Mandragora

Grantel é um criado de um demônio mais poderoso. Ele como um vínculo entre seu mestre e os seguidores deste na Terra. Grantel também ajuda de boa vontade qualquer outro servo de seu mestre, desde que seja ordenado para isto. O objetivo final de Grantel é corromper a alma de um indivíduo. Durante os séculos ele foi servo dos Infernalistas mortais, e agora gostaria de servir novamente, especialmente se seu mestre for tão poderoso como um vampiro. Grantel aparece em duas formas: ou como um homem baixo, velho, com barba grande ou como uma boneca qualquer.

Natureza: Conformista e Conivente

Comportamento: Poltrão

Idade Aparente: 70 anos, quando na forma humana

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 7, Vigor 4

Atributos Sociais: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3

Atributos Mentais: Percepção 7, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Diplomacia 4, Empatia 5, Instrução 2, Intimidação 3, Intriga 3, Lábia 5

Perícias: Etiqueta 5, Furtividade 3

Conhecimentos: Alquimia 4, Burocracia 4, História 2, Investigação 5, Direito 5, Lingüística 7, Cultura dos Demônios 5, Ocultismo 5, Política 2, Ciências 4, Teologia 4

Disciplinas: Auspícios 2, Celeridade 1, Dominação 2, Fortitude 4, Necromancia 5, Ofuscação 4, Potência 2, Presença 2, Metamorfose 2, Quietus 1, Taumaturgia 4 (Sedução das Chamas 4, Movimento da Mente 4, Trilha

da Conjuração 3, Dom de Morpheus 2)

Investimentos Pessoais: Sentir Magia, Dedos Cortantes, Vestígios Psíquicos, Portal Mágico, Inferno na Pele, Caminho de Hades.

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 2, Mentor 6, Recursos 3

Virtudes: Deslealdade 2, Crueldade 2, Coragem 2

Qualidades: Natureza Dupla

Defeitos: Falta de Confiança em si

Força de Vontade: 5

Pontos de Danação: 10 / 1 (Recupera sempre que bem sucedido nos deveres impostos por seus senhores)

Equipamentos: Nenhum

Dicas de Interpretação: Você é uma pequena criatura furtiva. Sempre procurando novas almas para corromper, porque você domina aqueles que lhe interessam ou que seja do interesse de seu mestre. Aparecendo como um velho homem seco; tratando todos com muita generosidade e respeito, e fazendo com que todos acreditem que o Inferno não é um lugar tão ruim. Aja como um mentor para aqueles que se interessarem pelos assuntos Infernais e seja sempre amável e paciente. Tente ser bondoso para aqueles ao seu redor, e não se esqueça de constantemente tentar corrompê-los.

Lucricia, a Succubus

Lucricia é uma Succubus, e isto assegura o fato de que ela é um demônio que ganha poder pelo prazer do sexo com os mortais. Lucricia prefere os humanos do que os sanguessugas mortos-vivos, mas ela aprendeu recentemente que pode prender vampiros à ela por meio do Laço de Sangue. Eles parecem não obter nenhum alimento do sangue de Lucricia, mas recebem um enorme prazer ao sugá-lo. Ela resolveu então, envolver Vampiros e mortais em seus jogos vis, sempre em busca do prazer e da dor.

Natureza: Bon Vivant

Comportamento: Galante

Idade Aparente: Aproximadamente 20 anos

Atributos Físicos: Força 6, Destreza 7, Vigor 5

Atributos Sociais: Carisma 8, Manipulação 8, Aparência 9

Atributos Mentais: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 4

Talentos: Representação 6, Esportes 4, Briga 2, Empatia 5, Sedução 6, Lábia 6

Perícias: Boêmia 5, Dança 3, Etiqueta 4, Máscara 3, Furtividade 4, Estilo 3, Condução 5

Conhecimentos: Astrologia 2, Burocracia 3, Direito 4, Lingüística 6, Ocultismo 5, Política 1, Ciências 2

Disciplinas: Auspícios 6, Celeridade 4, Quimerismo 3, Daimoinon 2, Dominação 6, Fortitude 2, Necromancia 5, Ofuscação 3, Potência 2, Presença 6, Metamorfose 2, Serpentes 6

Investimentos Pessoais: Beijo de Hades, Poderes de Pheromone, Vestígios Psíquicos, Inferno na Pele,

Teleporte.

Antecedentes: Aliados 4, Contatos 3, Mentor 5, Recursos 5, Status 2, Rebanho 4

Virtudes: Deslealdade 5, Crueldade 4, Coragem 1

Qualidades: Ambidestria, Ousadia

Defeitos: Marca da Corrupção

Força de Vontade: 10

Pontos de Danação: 15 / 2 (Recupera quando faz sexo com mortais ou compartilha seu sangue com os vampiros)

Equipamentos: Nenhum

Dicas de Interpretação: Quando você busca uma vítima, você busca ela de corpo e alma. Ofereça seu lindo corpo para a alma da vítima. Qualquer homem (ou mulher) que você queira seduzir, você conseguirá. Seduza principalmente os mais ingênuos e inocentes. No princípio dê prazer à vítima, muito prazer, depois prepare ela para morrer. Ou então, faça com que a vítima conceda alguns favores à você. Eventualmente, você poderá prometer ficar a eternidade ao lado da vítima, se ela lhe entregar a alma dela.

Nubarus, o Grande Vizier dos Reinos Infernais

Nubarus é um ser extremamente poderoso e um dos demônios mais poderosos que um Infernalista pode encontrar na Terra. Porém, Nubarus não se manifesta com muita frequência na Terra, graças ao grande número de servos que possui neste plano. Nubarus é um Grande Vizier do Inferno, e quando na Terra pode assumir sua própria forma, uma forma humana ou ainda a forma de um corvo. Ele é conhecido por conceder grandes poderes pela alma de um ser vivente. Nubarus possui grandes legiões demoníacas sobre seu comando.

Natureza: Arquiteto

Comportamento: Diretor

Idade Aparente: Inimaginável

Atributos Físicos: Força 10, Destreza 8, Vigor 12

Atributos Sociais: Carisma 8, Manipulação 12, Aparência 5

Atributos Mentais: Percepção 8, Inteligência 9, Raciocínio 12

Talentos: Representação 6, Prontidão 6, Briga 5, Diplomacia 6, Empatia 4, Intimidação 6, Intriga 7, Liderança 7, Lábria 8

Perícias: Etiqueta 9, Armas Brancas 4, Furtividade 3

Conhecimentos: Burocracia 8, Investigação 7, Cultura da Família 3, Direito 7, Linguística 6, Ocultismo 9, Política 9, Cultura dos Espíritos 3, Teologia 3

Disciplinas: Auspícios 7, Celeridade 3, Daimoinon 9, Demência 2, Dominação 7, Fortitude 7, Necromancia 10, Obeah 6, Ofuscação 6, Potência 3, Presença 9, Metamorfose 7, Serpentina 8, Viscerata 3

Investimentos Pessoais: Mandíbulas Infernais, Sentir Magia, Indícios do Medo, Portal Mágico, Inferno na Pele, Teleporte, Caminho de Hades, Viagem ao Reino Espiritual, Exército Maldito.

Antecedentes: Contatos 7, Influência 4, Mentor 7, Recursos 8, Lacaios (somente seus servos diretos) 8, Status 5

Virtudes: Deslealdade 5, Crueldade 5, Coragem 5

Qualidades: Memória Fotográfica (Eidética), Vontade de Ferro

Defeitos: Objetivos Direcionados (Regras do Inferno)

Força de Vontade: 10

Pontos de Danação: 40 / 5 (Recupera um por turno, contanto que esteja no Inferno)

Dicas de Interpretação: Você é um dos seres mais poderosos do Inferno. É sempre visto com grande magnificência e maldade. Seu lugar é comandar todas as situações que envolvam seus servos e demônios menores. Tudo ao seu redor é responsabilidade tua, e tudo aquilo que você faz é parte do objetivo final da estrutura infernal. Você ocupa agora um lugar na segunda fileira de demônios e sonha um dia integrar a primeira fileira.

Tivilio, o Sacrificador de Gatos

Tivilio é um demônio secundário que tira seu poder do sacrifício de gatos, pratica conhecida entre os demônios como Taigheirm. Antes Tivilio possuía muitos seguidores nas Ilhas Escocesas, mas com o tempo tudo foi perdido. Ele sempre tentou conceder aos seus seguidores um número grande de Investimentos, mas nunca ganhou um número muito grande de almas em troca. Por esse e outro motivos, ele passou a aumentar seu poder e seu prestígio com o sacrifício de animais. Tivilio prefere o sacrifício de gatos, e geralmente se apresenta na Terra na forma de um grande gato negro, ronhento e só caminha neste plano mediante um número bem alto de sacrifícios destinados à ele. Ele está sempre a procura de indivíduos que possam fazer sacrifícios com gatos, mas de uns tempos pra cá passou a almejar sacrifícios maiores em prova de adoração à ele, principalmente após ver como os vampiros do Sabbat podem ser cruéis e maus.

Natureza: Conspirador

Comportamento: Investigador

Idade Aparente: Desconhecida

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3

Atributos Sociais: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2

Atributos Mentais: Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 6, Briga 3, Esquiva 3, Intimidação 3, Intriga 3, Lábria 3

Perícias: Acrobacia 4, Empatia com Animais 3, Alpinismo 4, Etiqueta 2, Furtividade 6

Conhecimentos: Burocracia 2, Linguística 3, Ocultismo 2, Política 3

Disciplinas: Animalismo 7, Auspícios 2, Celeridade 5, Fortitude 2, Necromancia 4, Ofuscação 4, Potência 1, Presença 3, Metamorfose 4, Quietus 1

Investimentos Pessoais: Invisível para Animais,

Inferno na Pele.

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 1, Lacaios 3, Status 1

Virtudes: Deslealdade 4, Crueldade 5, Coragem 3

Qualidades: Olfato Aguçado, Audição Aguçada, Ambidestria, Equilíbrio de um gato, Nove Vidas

Defeitos: Repulsa à Cruzes

Força de Vontade: 8

Pontos de Danação: 15 / 2 (Recupera mediante o sacrifício de gatos)

Equipamentos: Nenhum

Dicas de Interpretação: Você clama pelo status que você merece. Seu desejo é impressionar os mortais. Você deseja o poder, mas seus superiores sempre te barram e não o deixa desenvolver seus interesses. Acima de tudo, você deseja mais status e poder. Você usa tudo e todos para alcançar este seu objetivo.

P.S.: Pontos de Danação funcionam de forma parecida com os Pontos de Sangue dos vampiros.

Carniçais (Bestiary Ghouls)

A maioria dos Carniçais dentro do Sabbat são animais. A seita não confia nos humanos, pelo fato de serem fracos; sendo assim existem poucos Carniçais humanos. Os dois tipos de Carniçais a seguir - o Cão do Inferno e o Guardiã - são comumente encontrados em abrigos do Sabbat. O Cão do Inferno é mais comum do que todos, entretanto o Guardiã e o próprio Cão do Inferno ainda são seres vivos, que respiram e comem normalmente.

Cão do Inferno

O Cão do Inferno nada mais é, do que um cachorro deformado. Os praticantes da Vicissitude (geralmente os Tzimisce) usam este poder para causar desfigurações horríveis no pobre animal, com o intuito de terrorificar mais sua aparência e impor medo nos inimigos.

Atributos Físicos: Força 5, Destreza 3, Vigor 4

Atributos Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, Esquiva 2, Briga 4, Farejar 3

Disciplinas: Potência 2

Qualidades: Audição Aguçada, Olfato Aguçado, Sono Leve.

Defeitos: Objetivo Condutor (servir seus mestres), Fobia Moderada (fogo), Monstruoso.

Carniçal Guardiã

Com exceção das famílias de Carniçais dos Tzimisce e Malkavian, existem poucos Carniçais humanos dentro do Sabbat. E esses poucos que existem são muito diferentes daqueles da Camarilla. A grande maioria é usada para dar proteção extra aos refúgios comuns da seita, durante o dia. Estes Carniçais são horivelmente deformados pela Vicissitude e dedicam suas habilidades na proteção dos membros

Sabbat, até porque sua reiteração na sociedade humana é impossível.

Entretanto nem todas as coisas são ruins para estas criaturas desgraçadas, e a maioria tem grande liberdade pra fazer o que lhes agradam, contanto que tenham cumprido seus deveres com êxito. A grande maioria procura entretenimento nos livros, porque diversão social é impossível. Vale dizer que existem alguns Carniçais dentro do Sabbat que apresentam condições físicas (e mentais) normais, e que esses são usados para as conexões com o mundo mortal.

A descrição a seguir é para os Guardiões Carniçais alterados pela Vicissitude. A maioria destes Carniçais nunca tem uma aparência padrão, variando imensamente em suas deformações e provavelmente nunca um será igual ao outro.

Natureza: Valentão ou Psicopata

Comportamento: Conformista

Atributos Físicos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5

Atributos Sociais: Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 0

Atributos Mentais: Percepção 5, Inteligência 2, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 4, Esquiva 2, Perscrução 2

Perícias: Armas Brancas 2, Reparos 1, Furtividade 3, Cultura dos Esgotos 2

Conhecimentos: Três conhecimentos (a escolha) com 2 pontos cada, e dois com 3 pontos.

Disciplinas: Potência 1 ou 2, Fortitude 1

Antecedentes: Nenhum

Virtudes: Consciência 2, Auto-Controle 4, Coragem 5

Humanidade: 3

Qualidades: Audição Aguçada, Sono Leve

Defeitos: Distração, Objetivo Condutor (servir seus mestres), Monstruoso, Mudo (ou dificuldade de fala).

Força de Vontade: 4

Pontos de Sangue: 10/1

Nota: Em aparência, um desses Carniçais nunca será igual ao outro.

Equipamento: A maioria não carrega armas, pois consideram seu corpo uma arma mortal. Eles variam em suas roupas e alguns simplesmente andam nus, mas aqueles que se vestem, preferem roupas normais, trapos, roupas de mordomo, couro, ou roupas de uso formal.

Dicas de Interpretação: Você beira a insanidade. Serve a todos os Sabbat com perseverança e lealdade, mas contra os intrusos e inimigos você se torna uma besta feroz. Se você possuir habilidade para falar (habilidade rara entre os Guardiões), você raramente fala; prefere agir.

Zumbis

Esta descrição aplica-se a zumbis criados pelo clã Giovanni ou qualquer outro clã que pratique o Caminho da Morte e da Alma (e muitas vezes, Necromancia). Os zumbis são pessoas que morreram e foram transformadas em Carniçais.

Natureza: Autista
Comportamento: Conformista
Atributos Físicos: Força 5, Destreza 1, Vigor 6
Atributos Sociais: Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 1 (ou 0)
Atributos Mentais: 1 em todos
Talentos: Briga 2
Perícias: Nenhuma
Conhecimentos: Nenhum
Disciplinas: Potência 2
Virtudes: Consciência 0, Auto-Controle 0, Coragem 5
Humanidade: 0
Qualidade: Vontade de Ferro
Defeitos: Amnésia, Fobia Grave (fogo), Objetivo Condu-
tor (servir seu mestre), Monstruoso
Força de Vontade: 0
Pontos de Sangue: 10/1
Equipamento: A maioria usa as roupas (ou trapos) com
que foram enterrados.
Dicas de Interpretação: Não fale, não pense, não faça
nada - a não ser que seu mestre lhe ordene o contrário.
Nota: Zumbis não são necessariamente podres. Aqueles que
são feitos logo após a morte vão apodrecendo até um ponto
que ficam horríveis. Mesmo que tenham morrido há pouco
tempo, sua aparência é assustadora e causa calafrios.

Laços de Sangue Infernais

Qualquer vampiro que tenta fazer um Laço de Sangue com um demônio é um idiota. A resposta é simples, é impossível submeter um demônio ao Laço de Sangue. Os Demônios utilizam-se de pactos que lhes são muito úteis, se não melhor do que qualquer Laço de Sangue.

Se um vampiro suga do Sangue de um demônio, duas coisas podem acontecer. Ou o sangue criará uma certa tensão extremamente apazível (pode resultar em frenesi), ou deixará o vampiro doente. Para todos os efeitos, o sangue dos demônios é oco, não provendo nenhum alimento para o vampiro. Desta forma, ele pode sugar todo o demônio que não obterá nenhum ponto de sangue.

Porém, se um vampiro se alimenta continuamente de um demônio do tipo Succubus, o Narrador pode decidir permitir um Laço de Sangue. Neste caso, o vampiro poderia ganhar até mesmo um Investimento sem qualquer custo adicional. Por ser um caso incomum, cabe ao Narrador decidir como o Laço de Sangue Infernal pode ser quebrado.

Note que um vampiro que adquire um único Investimento, já desenvolve o Mamilo de Bruxa. Se um vampiro compartilhar sangue com um demônio, essa marca se desenvolverá nele, mesmo se ele não tiver nenhum Investimento.



Para maiores detalhes sobre os praticantes do Infernalismo, consulte “The Path of Evil Revelations” e “Dark Thaumaturgy”.

Os artigos anteriores foram todos retirados do excelente livro **Storyteller’s Handbook to Sabbat**, escrito por Steven C. Brown, publicado pela White Wolf. Para maiores detalhes sobre os assuntos tratados aqui, é imprescindível que se tenha o livro. Abaixo segue a lista das matérias e suas respectivas páginas:

- O Preço do Poder (*The Price of Power*) , pag. 58.
- Investimentos Demoníacos (*Demonic Investments*), pag. 58 à 62.
- Laços de Sangue Infernais (*Infernal Blood Bonds*), pag. 62.
- Bestiary (*Sabbat Bestiary*), pag. 75 à 81.
- Ilustração (acima) retirada do Livro de NOD (The Book of NOD)

P.S.: Esta não é a tradução oficial da DEVIR, portanto se eventualmente este livro for traduzido, poderão ser notadas algumas alterações.