



VAMPIRO: GUIA DOS JOGADORES

Livro de consulta para Vampiro: A Máscara

Devido aos temas maduros apresentados nesta obra, aconselha-se cautela ao leitor.

Agradecimentos especiais:

A todos os que ajudaram nesta versão digital, re-digitando, "escaniando", re-diagramando ou mesmo distribuindo.

As empresas Adobe, Microsoft, Apple, Recognita Plus e Microtek, por seus softwares, OCRs, scanners e máquinas, sem os quais não teríamos produzido esta versão.

Não somos contrários ao direito autoral, apenas contra a exploração. Se o livro tivesse realmente um preço justo, todos poderiam comprar.

Distribua esta cópia a todos que puder, e por favor,
NÃO A VENDA!

Publicado e produzido por **Professional© Free® Publications™**

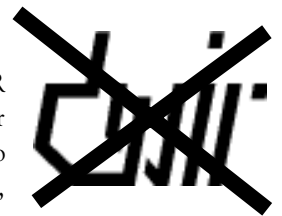
Publicado por Devir Livraria Ltda. © da versão brasileira.

Agosto de 1995.

Impresso no Brasil



Direitos cedidos com exclusividade para língua portuguesa no Brasil para DEVIR Livraria Ltda. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada, reproduzida e estocada em sistemas de bancos de dados ou processo similar, em qualquer forma ou meio, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, etc., sem a permissão dos detentores do Copyright.



©1993 por White Wolf. Todos os direitos reservados. É expressamente proibida a reprodução deste material sem o consentimento por escrito da editora, exceto para o uso em resenhas. Vampire: The Masquerade, Gothic-Punk, Brujah, Toreador, Nosferatu, Gangrel, Tremere, Ventrue, Malkavian, Neonate, Caitiff, Ancilla, Methuselah, Antediluvian, Primogen, Elysium, Sabbat, Anarch, Camarilla, The Kindred, Conclave, Arcanum, Society of Leopold, Book of Nod, The Beast Within, Diablerie, Gehenna, The Jihad, The Riddle e The Anarch Cookbook são marcas registradas da White Wolf.

Qualquer menção ou referência a companhias ou produtos não representa ofensa às marcas envolvidas.



VAMPIRO: GUIA DOS JOGADORES

Capítulo Um: Criação do Personagem	7
Capítulo Dois: O Personagem Expandido	37
Capítulo Três: A Sociedade dos Amaldiçoados	95
Capítulo Quatro: Interpretando	155
Capítulo Cinco: Equipamento	169
Índice	201

Prefácio



essência de **Vampiro** reside em seus personagens mortos-vivos, que são símbolos do Bem e do Mal. Mais poderosos que qualquer ser humano, e ainda assim amaldiçoados com deficiências de proporções épicas, cada vampiro é um reflexo único de seu criador, e como tal, apresenta apenas uma semelhança superficial com os outros Membros. A alma de um vampiro é a sua individualidade.

Isto significa que não devemos negligenciar nenhuma oportunidade de tornar cada personagem ainda mais único. **Vampiro: Guia do Jogador** é uma compilação de informações novas, regras e idéias voltadas para tornar o seu personagem o mais interessante possível. Este livro inclui uma grande quantidade de regras e materiais de antecedentes relevantes ao papel do jogador, inclusive sugestões que variam desde como sobreviver como um vampiro até como aprimorar o seu talento interpretativo.

Enfatizamos bastante a demonstração de algumas das diversas formas de se jogar **Vampiro**. Cada seção deste livro sugere um estilo diferente de jogo. Apenas alguns deles são apropriados para a sua crônica. As Qualidades e os Defeitos aumentam as possibilidades de interpretação inerentes ao jogo; novos clãs, Características e Disciplinas ajudam a insuflar vida aos conceitos do personagem; e listas ampliadas de equipamento apresentam tudo, desde morteiro até chihuahuas carnicais.



Capítulo Um: Criação

Haverá um tempo para matar e um tempo para criar.

— T.S. Eliot, “The Love Song of J. Alfred Prufrock”

O grupo de jogo pode atribuir qualquer grau de dificuldade à tarefa de criar personagens. Se uma pessoa não quiser ter trabalho, ela simplesmente pode usar os personagens dados como exemplo no livro de regras. Por outro lado, se ela quiser dar vida à sua própria visão, então pode usar essas regras, acrescentar novos Arquétipos, definir ainda mais o personagem com Qualidades e Defeitos ou até mesmo fazer com que ele siga uma das Trilhas da Sabedoria. Por fim, se ela realmente quiser um desafio, este livro oferece regras para jogar com mortais.

Este capítulo considera que todas as regras normais da criação de personagens ainda se aplicam. O que se segue apenas acrescenta mais dimensões ao processo. Todas as regras a seguir são opcionais, de modo que os jogadores e Narradores não devem se sentir pressionados a usá-las se elas não se adequarem ao seu estilo de jogo.

Antes de criar os personagens com base nessas regras, os jogadores devem sempre consultar o Narrador para saber se ele permite o uso dessas opções na crônica. Cada crônica é individual e única, de modo que não há como saber quais restrições ou mudanças o Narrador tem em mente. Não existe uma forma certa ou errada, apenas formas que funcionam para determinadas pessoas.

Qualidades e Defeitos

As Qualidades e os Defeitos são duas classes novas de Características. As Qualidades conferem uma vantagem ao personagem, e os Defeitos uma desvantagem. As Qualidades e os Defeitos possibilitam que você descreva o seu personagem em maiores detalhes que aqueles oferecidos pelo processo básico de criação de personagem, mas essas novas regras são opcionais. Você não terá problemas se deixar de acrescentar Qualidades e Defeitos ao seu personagem; ele apenas não será o que poderia ser.

Quando você cria um personagem em **Vampiro**, recebe 15 pontos de bônus para atribuir a quaisquer Características que quiser, de modo a dar os toques finais que tornam o seu personagem único. O sistema opcional de Qualidades e Defeitos expande esta idéia, possibilitando que você individualize ainda mais o seu personagem.

As Qualidades podem ser compradas apenas com pontos de bônus. Os Defeitos conferem-lhe pontos de bônus extras para gastar em qualquer outra coisa. Você pode comprar quantas Qualidades quiser, até a quantidade total dos seus pontos de bônus (embora isso irá deixá-lo fraco em outras áreas). Cada Qualidade possui um custo diferente,

que é descrito em termos de pontos de bônus — se você quiser adotar uma Qualidade precisará gastar aquele número de pontos de bônus.

Cada Defeito que você comprar lhe confere pontos de bônus adicionais. A quantidade adquirida está indicada com o Defeito. Portanto, comprar Defeitos pode lhe permitir comprar mais Qualidades. Por exemplo, o Defeito “Sensibilidade à Luz” lhe confere cinco pontos de bônus adicionais, enquanto a Qualidade “Temerário” custa 3 pontos de bônus. Entretanto, você pode acumular apenas até sete pontos de Defeitos (o que impossibilita qualquer personagem de ter ou gastar mais de 22 pontos de bônus). Além disso, as Qualidades e os Defeitos podem ser comprados apenas no momento da geração do personagem (a não ser que o Narrador abra uma exceção para alguém que tenha deixado passar a oportunidade anteriormente).

Em algumas crônicas, especialmente naquelas em que se enfatiza o horror, as Qualidades e os Defeitos podem não ser permitidos, ou podem ser restringidos de alguma forma. Não esqueça de pedir permissão ao Narrador antes de começar a usar essas Características. Tenha em mente que este sistema não foi criado para você enfraquecer ou fortalecer o seu personagem. Ele foi projetado para possibilitar a criação de um personagem mais completo. Quanto mais você abusar do uso de Qualidades e Defeitos de modo a criar um super-personagem, menores serão as chances de que lhe seja permitido aplicá-las na criação de seu próximo personagem.

Psicológicos

Estas Qualidades e Defeitos dizem respeito ao acabamento psicológico do seu personagem, podendo descrever ideais, motivações ou patologias. Alguns Defeitos psicológicos podem ser ignorados temporariamente mediante o dispêndio de um ponto de Força de Vontade. Se você possuir um Defeito desse tipo e não o interpretar quando o Narrador achar que você deve, então ele pode mandá-lo gastar um ponto de Força de Vontade pelo esforço. Os Defeitos não podem ser ignorados da forma que o jogador achar conveniente.

Código de Honra: (1 ponto de Qualidade)

Você possui um código pessoal de ética ao qual obedece rigorosamente. Até mesmo quando entrar em frenesi, tentará obedecê-lo (e portanto receberá três dados extras para seus testes de Autocontrole quando correr perigo de violar seu código). Você pode resistir automaticamente à maioria das tentações que puserem o seu código em risco. Quando você enfrentar uma persuasão sobrenatural que o levaria a violar o seu código, o Narrador poderá determinar duas coisas: ou você receberá três dados extras para resistir às persuasões sobrenaturais, ou o grau de dificuldade do oponente será aumentado em dois pontos. Você precisa construir o seu próprio código pessoal de honra com o máximo de detalhes que for possível, delineando as regras gerais de conduta às quais ficará preso.

Propósito Maior: (1 ponto de Qualidade)

Você tem um objetivo que o conduz e dirige em tudo que faz. Você não se preocupa com futilidades e problemas cotidianos, porque o seu propósito maior é tudo que importa para você. Embora ocasionalmente você possa ser conduzido por este propósito e se ver forçado a se comportar de formas que contrariam as necessidades de sobrevivência pessoal, ele também pode conferir-lhe uma grande força pessoal. Você adquire dois dados extras em todos os testes que tenham alguma coisa em comum com este propósito maior. Você precisa decidir qual é o seu propósito maior. Não se esqueça de primeiro falar a respeito dele com o Narrador. (Se você possuir o Defeito *Objetivo Condutor*, descrito adiante, não poderá usar esta Qualidade.)

Selvageria: (2 pontos de Qualidade)

A Besta está em você, mas você sabe como orientá-la e tirar proveito dela. Você tem a capacidade de provocar um frenesi, e portanto é capaz de ignorar suas penalidades de ferimento. Contudo, precisa prestar atenção às consequências de seus atos durante o frenesi, como faria normalmente. As suas chances de entrar em frenesi sem querer também permanecem inalteradas.

Natureza Dupla: (2 pontos de Qualidade)

Você possui duas Naturezas distintas e ambas influenciam sua personalidade e seu comportamento. Ao escolher essas Naturezas, procure selecionar Arquétipos que sejam de algum modo compatíveis. Natureza Dupla não significa esquizofrenia (que é uma Perturbação). Esta Qualidade lhe permite readquirir Força de Vontade usando as suas Naturezas. Você ainda pode escolher um Comportamento, que pode ser tão diferente das Naturezas do personagem quanto o jogador quiser.

Compulsão: (1 ponto de Defeito)

Você sofre algum tipo de compulsão psicológica, que pode causar-lhe vários problemas diferentes. A sua compulsão pode ser por limpeza, perfeição, gabolice, furto, jogo, exagero ou apenas conversa. Uma compulsão pode ser evitada temporariamente ao custo de um ponto de Força de Vontade, mas continua exercendo efeito o restante do tempo.

Segredo Sombrio: (1 ponto de Defeito)

Você guarda algum tipo de segredo que, se descoberto, lhe causaria um embaraço enorme, podendo torná-lo um pária na comunidade dos vampiros. Pode ser qualquer coisa, desde ter matado um ancião a ser um ex-membro do Sabá. Embora este segredo pese em sua mente todo o tempo, o ideal é que ele aflore apenas em histórias ocasionais. Do contrário, perderá seu impacto.

Intolerância: (1 ponto de Defeito)

Você sente uma aversão irracional por uma determinada coisa. Pode ser um animal, classe de pessoas, cor, situação — qualquer coisa mesmo. O grau de dificuldade de todos os testes que envolvam a coisa pela qual você sente aversão é aumentado em dois pontos. Repare que algumas intolerâncias

podem ser triviais demais para serem refletidas aqui — por exemplo, não suportar a revista *White Wolf* exercerá pouco efeito na maioria das crônicas. O Narrador deverá ser o árbitro final quanto ao que você pode ou não ser intolerante.

Pesadelos: (1 ponto de Defeito)

Você sofre pesadelos horrendos sempre que dorme, e a recordação deles o assombra enquanto está acordado. De vez em quando os pesadelos são tão ruins que o levam a perder um dado em todas as suas ações durante a noite seguinte (a critério do Narrador). Alguns dos pesadelos são tão intensos que você pode tomá-los como realidade. Um Narrador habilidoso não hesitará em tirar vantagem disto.

Fobia (Leve): (1 ponto de Defeito)

Você sente um medo incontrolável de alguma coisa. Ilógica e instintivamente, você foge e evita o objeto de seu temor. Os objetos mais comuns de fobia incluem certos animais, insetos, multidões, espaços abertos, espaços confinados e alturas. Você precisa fazer um teste de Coragem sempre que se deparar com o objeto de seu temor. A dificuldade deste teste é determinada pelo Narrador. Se você falhar no teste, precisará recuar do objeto.

Exclusão de Presa: (1 ponto de Defeito)

Você se recusa a caçar certos tipos de presas. Por exemplo, um amante de animais pode decidir caçar apenas humanos, ou um personagem pode decidir poupar uma classe de pessoas que ele particularmente admira: policiais, professores, profissionais de saúde, clérigos, ativistas pela paz etc. Você se sente perturbado quando os outros se alimentam deste tipo de presa, e pode até mesmo entrar em frenesi (a critério do Narrador). Se você acidentalmente se alimentar desse tipo de presa, entrará automaticamente em frenesi e precisará ser bem sucedido num teste para evitar a perda de Humanidade (dificuldade 8 ou maior). Atenção: Isto não é tão rigoroso quanto a limitação dos Ventruê, que limita um vampiro a certos tipos de presas (de modo que os Ventruê não podem adotar este Defeito).

Excesso de Confiança: (1 ponto de Defeito)

Você nutre uma opinião exagerada e inabalável sobre o seu próprio valor e as suas capacidades — nunca hesita em confiar em suas habilidades, mesmo em situações nas quais você corra o risco de ser derrotado. Quando as suas habilidades não são suficientes, este tipo de excesso de confiança pode ser muito perigoso. Quando você fracassa, encontra logo alguém ou alguma coisa para culpar. Se você for convincente o bastante, pode contagiar os outros com o seu excesso de confiança.

Timidez: (1 ponto de Defeito)

Você sente uma dificuldade enorme em lidar com pessoas, e tenta evitar situações sociais sempre que possível. As dificuldades de todos os testes que lidem com funções sociais são aumentadas em um ponto; as dificuldades de todos os testes realizados enquanto você for o centro da atenção são aumentadas em dois pontos. Não espere que um personagem como esse faça um pronunciamento público.

Coração Mole: (1 ponto de Defeito)

Você não consegue ver os outros sofrerem — não necessariamente porque se preocupa com o que acontece com eles, mas simplesmente porque não gosta da intensidade da emoção. Se você for a causa direta do sofrimento, e assistir a ele, passará por noites de náusea e dias de insônia. Você evita situações nas quais poderia testemunhar sofrimento, e fará tudo o que estiver ao seu alcance para proteger os outros. Sempre que você precisar testemunhar sofrimentos, as dificuldades de todos os testes serão aumentadas em dois pontos durante a hora seguinte.

Dificuldade de Fala: (1 ponto de Defeito)

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. Não se sinta obrigado a interpretar esta dificuldade o tempo todo, mas em momentos de tensão, ou quando estiver falando com marginais, deve tentar simulá-la.

Complexo de Inferioridade: (2 pontos de Defeito)

Você carece de autoconfiança. Você perde dois dados nas situações nas quais não espera ser bem-sucedido (a critério do Narrador, embora a penalidade possa ser limitada a um dado se você ajudar o Narrador apontando momentos nos quais este Defeito possa afetá-lo). O Narrador pode exigir que você faça testes de Força de Vontade para realizar feitos que requeiram autoconfiança, ou mesmo usar um ponto de Força de Vontade quando outros não seriam obrigados a fazer isso.

Cabeça Quente: (2 pontos de Defeito)

Você se irrita facilmente. As dificuldades dos testes para evitar frenesis são sempre reduzidas em dois pontos, não importa a forma como você tenha sido provocado. Este é um Defeito perigoso; não o escolha sem avaliá-lo cuidadosamente.

Bairrismo: (2 pontos de Defeito)

Você é extremamente apegado a um local. Você não deixa o seu território, nem gosta que outros entrem nele. Na verdade, você fica tão nervoso e desorientado quando se encontra além dos seus limites que as dificuldades de todos os testes são aumentadas em um. Além disso, precisa fazer um teste de frenesi quando outros vampiros entrarem em seu território, a não ser que eles obtenham sua permissão para isso.

Vingança: (2 pontos de Defeito)

Você tem contas a acertar. Essas contas podem datar dos dias em que você era um mortal ou podem ser mais recentes, depois de ter sido Abraçado. De qualquer modo, você é obcecado em se vingar de um indivíduo (ou talvez de um grupo inteiro) a vingança é a sua primeira prioridade em todas as situações. A necessidade de vingança pode ser aplacada mediante o dispêndio de pontos de Força de Vontade, mas mesmo assim apenas temporariamente. Algum dia você terá a sua vingança, mas o Narrador não permitirá que você a conquiste facilmente.

Objetivo Condutor: (3 pontos de Defeito)

Você tem um objetivo pessoal, que às vezes o compele e o conduz por caminhos surpreendentes. O objetivo é sempre ilimitado em profundidade e você talvez jamais consiga alcançá-lo verdadeiramente. Pode ser algo como erradicar o Sabá, ou atingir a Golconda. Como você precisa se esforçar durante toda a crônica para levar seu objetivo a cabo (embora possa evitá-lo durante períodos curtos mediante o dispêndio de Força de Vontade), isto irá colocá-lo em apuros ou poderá prejudicar outras ações. Escolha com cuidado o seu objetivocondutor, porque ele orientará tudo o que sua personagem fizer.

Ódio: (3 pontos de Defeito)

Você nutre um ódio irracional por uma determinada coisa. Este ódio é absoluto e incontrolável. Você pode odiar uma espécie de animal, classe de pessoa, cor, situação — qualquer coisa. Você precisa fazer um teste de frenesi sempre que se defrontar com o objeto do seu ódio. Você perseque constantemente as oportunidades de ferir o objeto odiado ou de obter poder sobre ele.

Fobia (Grave): (3 pontos de Defeito)

Você sente um medo irracional de alguma coisa. Os objetos que inspiram medo incluem determinados animais, insetos, multidões, espaços abertos, espaços confinados, alturas e assim por diante. Você precisa fazer um teste de Coragem para não ser tomado pelo Röttschreck ao se defrontar com o objeto do seu medo. O grau de dificuldade depende das circunstâncias. Se você falhar no teste, precisará recuar aterrorizado do objeto que lhe apavora. Obtendo menos que três sucessos, não poderá se aproximar dele. O Narrador tem a palavra final sobre quais fobias são permitidas numa crônica.

Mentais

As Qualidades e Defeitos a seguir dizem respeito à mente: seus pontos fortes, seus pontos fracos, suas capacidades especiais.

Bom-senso: (1 ponto de Qualidade)

Você possui uma quantidade significativa de sabedoria prática e cotidiana. Sempre que estiver prestes a fazer alguma coisa que ofenda o bom-senso, o Narrador deverá alertá-lo de como a sua ação potencial pode violar a praticidade. Se você for um jogador iniciante, esta é uma Qualidade ideal, porque ela lhe permite receber conselhos do Narrador a respeito do que pode e não pode fazer, e (ainda mais importante) o que deve e não deve fazer.

Concentração: (1 ponto de Qualidade)

Você tem a habilidade de concentrar a sua mente e ignorar quaisquer distrações ou aborrecimentos. Qualquer penalidade para uma dificuldade ou uma Parada de Dados resultante de uma distração ou outra circunstância ameaçadora é limitada a dois, embora nenhum benefício extra seja adquirido se apenas um dado de penalidade for imposto.

Talento Matemático: (1 ponto de Qualidade)

Você tem uma afinidade natural com números e um talento para a aritmética mental, o que lhe facilita enormemente lidar com computadores ou apostar em corridas de cavalos. As dificuldades de todos os testes relevantes são diminuídas em dois pontos. Outro uso possível para esta habilidade, considerando que você dispõe de números nos quais basear suas conclusões, é a habilidade de calcular a dificuldade de certas atividades. Em situações apropriadas, você pode perguntar ao Narrador o nível de dificuldade de uma tarefa que você esteja para desempenhar.

Noção Exata do Tempo (1 ponto de Qualidade)

Você possui um sentido natural de tempo, sendo capaz de estimar a passagem de tempo de forma precisa sem usar um relógio ou outro instrumento mecânico. Pode conseguir isto estando concentrado ou não. Você é capaz de estimar a hora do dia com uma margem de erro de um ou dois minutos, e a passagem de tempo com a mesma precisão.

Memória Eidética (2 pontos de Qualidade)

Você é capaz de lembrar detalhadamente coisas que viu e escutou. Obtendo pelo menos um sucesso num teste de Inteligência + Prontidão, você pode recordar precisamente qualquer visão ou som que quiser, mesmo se tiver ouvido ou vislumbrado apenas uma vez (embora a dificuldade de um ato como esse seria alta). Cinco sucessos lhe possibilitam lembrar-se de um evento com perfeição: o Narrador relata exatamente o que você viu ou ouviu.

Sono Leve: (2 pontos de Qualidade)

Você pode acordar instantaneamente a qualquer sinal de problemas ou perigo, e desperta sem sonolência ou hesitação. As regras concernentes à forma como a Humanidade restringe o número de dados que podem ser usados durante o dia são dispensadas.

Temperamento Calmo: (3 pontos de Qualidade)

Você é naturalmente calmo e equilibrado, não perdendo a cabeça com facilidade. Aumente as dificuldades de todos os testes de frenesi em dois pontos, a despeito de como o incidente seja provocado.

Vontade de Ferro: (3 pontos de Qualidade)

Quando você está determinado e a sua mente concentrada, nada pode afastá-lo dos seus objetivos. Você não pode ser Dominado; sua mente não pode ser afetada de nenhuma forma por feitiços ou rituais. Contudo, o Narrador pode exigir que gaste pontos de Força de Vontade quando poderes extremamente fortes lhe forem dirigidos.

Autoconfiança: (5 pontos de Qualidade)

Quando você gastar um ponto de Força de Vontade para obter um sucesso automático, a sua autoconfiança poderá permitir que você adquira o benefício desse dispêndio sem

realmente perder o ponto de Força de Vontade. Você não perde o ponto ao gastá-lo, a não ser que termine o teste com apenas um sucesso, ou seja, você não obtém nenhum sucesso adicional com os dados que usou no teste. Esta Qualidade poderá ser usada apenas quando precisar de confiança em suas habilidades para ser bem-sucedido. Isto significa que pode usá-la apenas quando a dificuldade do seu teste for seis ou mais. Você pode gastar Força de Vontade em outros momentos; contudo, se a dificuldade for cinco ou menos, a Força de Vontade será gasta a despeito do resultado de sua jogada.

Sono Pesado: (1 ponto de Defeito)

Quando você dorme, sente uma dificuldade imensa em acordar. Aumente a dificuldade em dois pontos em qualquer teste desse tipo, e interprete a forma como você aparentemente nunca chega na hora marcada para seus compromissos no início da noite.

Amnésia: (2 pontos de Defeito)

Você é incapaz de recordar qualquer coisa sobre o seu passado, você mesmo e sua família. A sua vida é uma folha em branco. Contudo, o seu passado pode algum dia retornar para assombrá-lo. (Você pode, se quiser, receber até cinco pontos de outros Defeitos sem especificar o que eles são, e deixar a cargo do Narrador detalhá-los. Durante o curso da crônica, você e o seu personagem irão descobri-los aos poucos.)

Confusão: (2 pontos de Defeito)

Você costuma se sentir confuso e o mundo parece muito distorcido. De vez em quando você é simplesmente inca-

paz de entender o significado das coisas. Interprete este comportamento o tempo inteiro num grau baixo, mas torne a Confusão um defeito especialmente forte sempre que estiver num ambiente ruidoso (como várias pessoas falando ao mesmo tempo ou quando você entra numa casa noturna onde se esteja tocando música alto). Você pode gastar Força de Vontade para sobrepujar os efeitos da sua Confusão, mas apenas temporariamente.

Vontade Fraca: (2 pontos de Defeito)

Você é altamente suscetível à Dominação e a ser intimidado; é, na verdade, incapaz de usar a sua Força de Vontade livremente. Você pode empregar a sua Força de Vontade apenas quando a sua sobrevivência estiver em jogo ou quando for apropriado para a sua Natureza.

Distração: (3 pontos de Defeito)

Este Defeito não pode ser usado em conjunto com a Qualidade *Concentração*. Embora você não esqueça coisas como Conhecimentos ou Perícias, esquece nomes, endereços e o que comeu na última refeição. Para lembrar qualquer coisa a mais que o seu próprio nome e a localização do seu refúgio, você precisa ser bem sucedido num teste de Raciocínio ou, em último caso, gastar um ponto de Força de Vontade.

Percepção

As Qualidades e os Defeitos a seguir envolvem a percepção, ou a falta dela.

Audição Aguçada: (1 ponto de Qualidade)

Você possui uma audição excepcionalmente aguçada, mesmo para um vampiro. As dificuldades de todos os testes que se relacionarem com audição (como Percepção + Prontidão para ouvir um ruído fraco, ou Percepção + Lingüística para acompanhar uma conversa em língua estrangeira) são reduzidas em dois pontos. Combinada com Sentidos Aguçados (Auspício de Nível Um), esta Qualidade pode prover uma acuidade de audição sobre-humana.

Olfato Aguçado: (1 ponto de Qualidade)

Você é dotado de um olfato extraordinariamente apurado. As dificuldades de todos os testes que se relacionam com odor (ex.: Inteligência + Ocultismo para identificar um incenso utilizado em um ritual) são reduzidas em dois. Combinada com Sentidos Aguçados (Auspício de Nível Um), esta Qualidade pode prover uma acuidade olfativa sobre-humana.

Paladar Aguçado: (1 ponto de Qualidade)

Você possui um paladar excepcionalmente aguçado. As dificuldades de todos os testes que se relacionem com paladar (ex.: Percepção + Medicina para identificar traços de veneno em sangue ou em outra substância) são reduzidas em dois pontos. Você é capaz de fazer distinção de vários sabores. Combinada com Sentidos Aguçados (Auspício de Nível Um), esta Qualidade pode prover acuidade palativa sobre-humana.

Visão Aguçada: (1 ponto de Qualidade)

Você é dotado de uma visão incrivelmente aguçada. As dificuldades de todos os testes relacionados à visão (ex.: um teste de Percepção para encontrar uma pista, ou Percepção + Prontidão para ver a sombra de um atacante que se aproxima) são reduzidas em um. Combinada com Sentidos Aguçados (Auspício de Nível Um), esta Qualidade pode oferecer uma acuidade visual sobre-humana.

Acromatopsia: (1 ponto de Defeito)

Você enxerga apenas em preto e branco. A cor não significa nada para você, embora seja sensível à densidade cromática, que percebe como nuances de cinza. Isto impossibilita o uso do poder de Auspício de Nível Dois *Percepção da Aura*.

Deficiência Auditiva: (1 ponto de Defeito)

A sua audição é deficiente. A dificuldade de todos os testes relacionados à audição é aumentada em dois pontos. Não é possível usar este Defeito em conjunto com Audição Aguçada.

Deficiência Visual: (2 pontos de Defeito)

A sua visão é deficiente. As dificuldades de todos os testes relacionados à visão são aumentadas em dois pontos. Este Defeito não é miopia nem hipermetropia — é uma

forma menor, mas incurável, de cegueira. Não é possível usar este Defeito em conjunto com Visão Aguçada.

Caolho: (2 pontos de Defeito)

Você tem um olho só — escolha qual, ou determine aleatoriamente durante a criação do personagem. Você não possui visão periférica do seu lado cego, e usa dois dados a menos em qualquer ato que requeira noção de profundidade. Isto inclui combate com armas de projéteis.

Surdez: (4 pontos de Defeito)

Você não pode ouvir nenhum som, fracassando automaticamente em todos os testes que requeiram audição.

Cegueira: (6 pontos de Defeito)

Você fracassa automaticamente em todos os testes que envolvam visão. Você não enxerga — o mundo das cores e das luzes não significa nada para você.

Aptidões

As Qualidades e Defeitos a seguir estabelecem capacidades e habilidades especiais para o seu personagem, ou modificam os efeitos e poderes das outras Características.

Ambidestro: (1 ponto de Qualidade)

Você possui um nível elevado de destreza manual, podendo executar tarefas com a mão “inábil” sem sofrer penalidades. A penalidade normal para usar as duas mãos ao mesmo tempo para executar tarefas diferentes (como lutar com uma arma em cada mão) é acrescentar um ponto de dificuldade para a mão “hábil” e três pontos de dificuldade para a outra mão.

Aptidão para Informática: (1 ponto de Qualidade)

Você possui uma facilidade natural para lidar com computadores, de modo que as dificuldades de todos os testes para consertá-los, construí-los ou operá-los são reduzidas em dois pontos.

Ás do Volante (1 ponto de Qualidade)

Você possui uma afinidade natural com a condução de veículos motorizados, sejam eles carros, jamantas ou mesmo tratores. As dificuldades de todos os testes que envolvam risco ou manobras especialmente difíceis são reduzidas em dois pontos.

Ingerir Comida: (1 ponto de Qualidade)

Você tem a capacidade de ingerir comida. É uma habilidade que desenvolveu num ponto inicial de sua existência como morto-vivo, ou talvez tenha sido uma habilidade latente há tempos. Fazer isto é considerado repugnante pelos outros Membros, mas pode ser muito útil para manter a Máscara.

Aptidão para Mecânica: (1 ponto de Qualidade)

Você possui talento natural para todos os tipos de instrumentos mecânicos (repare que esta aptidão não se estende a instrumentos eletrônicos como computadores). As

dificuldades de todos os testes feitos para compreender, consertar ou operar qualquer tipo de instrumento mecânico são reduzidas em dois pontos. Contudo, esta Qualidade não pode ajudá-lo a conduzir nenhum tipo de veículo.

Digno de Pena: (1 ponto de Qualidade)

Há alguma coisa em você que desperta pena nos outros. Isto os compele a cuidarem de você como se fosse uma Criança (veja a seção de Arquétipos). Algumas Naturezas não serão afetadas por esta Qualidade (Autocrata, Excêntrico, Fanático, Bajulador) e alguns Comportamentos podem possibilitar fingir que seus detentores não são afetados. Você precisa decidir o quê desperta pena nas pessoas e o quanto você gosta (ou não) disso.

Lingüista Nato (2 pontos de Qualidade)

Você tem facilidade com línguas. Esta Qualidade não lhe permite aprender mais línguas do que é permitido pelos seus pontos em Lingüística, mas você pode somar três dados a quaisquer Paradas de Dados que envolvam línguas, sejam elas escritas ou faladas.

Temerário: (3 pontos de Qualidade)

Você é bom em assumir riscos e ainda melhor em sobreviver a eles. Todas as dificuldades são reduzidas em um ponto sempre que você estiver tentando alguma coisa particularmente perigosa, e você pode ignorar um resultado de falha crítica quando obtiver “um” em ações desse tipo (você pode cancelar um único “um” que seja obtido, como se tivesse obtido um sucesso extra).

Aprendiz Rápido (3 pontos de Qualidade)

Você consegue aprender com muita rapidez, entendendo as coisas mais velozmente que a maioria das pessoas. Você obtém um ponto extra de experiência na conclusão de cada história (não de cada sessão de jogo).

Faz-Tudo: (5 pontos de Qualidade)

Você possui uma grande quantidade de perícias e conhecimentos diversificados, obtidos em suas longas viagens, nos empregos que já teve, ou simplesmente no dia-a-dia. Você obtém automaticamente um ponto em todas as Paradas de Dados de Perícias e Conhecimento. Trata-se de um nível ilusório, usado apenas para simular uma ampla variedade de habilidades. Se o personagem treina ou gasta experiência na Perícia ou Conhecimento, ele precisa primeiro comprar um ponto, em seguida dois, etc., como se não tivesse nenhum ponto nessa Perícia ou Conhecimento.

Analfabeto: (1 ponto de Defeito)

Devido a uma falha em sua educação, ou a alguma doença (como dislexia), você não é capaz de ler ou escrever.

Inepto: (5 pontos de Defeito)

Você não está em harmonia com suas aptidões naturais, dispondo, portanto, de cinco pontos a menos para gastar em seus Talentos (de modo que o maior número de pontos que você pode gastar em seus Talentos no começo do jogo

seria oito, e o menor seria zero). Obviamente, você ainda pode gastar pontos de bônus para comprar Talentos. Contudo, no começo do jogo você não pode possuir mais de três pontos em nenhum Talento.

Ignorante: (5 pontos de Defeito)

Semelhante a Inepto, acima, mas relativo às Habilidades de Conhecimento.

Inábil: (5 pontos de Defeito)

Semelhante a Inepto, acima, mas relativo às Habilidades de Perícia.

Sobrenatural

As Qualidades e Defeitos a seguir são formas diferentes de benefícios ou detrimentos sobrenaturais. Elas são extremamente anormais e nem um pouco comuns. Devido ao potencial dessas Características específicas, e à forma liberal pela qual elas lidam com as “leis da realidade”, o Narrador pode proibir de escolher uma Qualidade ou um Defeito desta categoria — certifique-se antes de selecionar algum. Além disso, você não deve selecionar essas Características se elas não se enquadrarem perfeitamente no conceito do seu personagem e se você não puder explicar como ele as possui. Em geral, não recomendamos que ninguém tenha mais que uma ou duas Qualidades ou Defeitos sobrenaturais — eles devem ser controlados rigorosamente pelo Narrador.

Inofensivo para Animais: (1 ponto de Qualidade)

Os animais não reagem com temor ou desconfiança à sua presença, como fazem com a maioria dos Membros. Eles tratam você como se fosse um mortal, não fugindo ao seu toque.

Amor Verdadeiro: (1 ponto de Qualidade)

Você descobriu, mas pode ter perdido (ao menos temporariamente) um amor verdadeiro. A despeito disto, este amor brinda com alegria uma existência árida, normalmente desprovida de emoções positivas. Mesmo que você esteja sofrendo, corra perigo ou se sinta rejeitado, o seu amor verdadeiro lhe confere força suficiente para perseverar. Em termos de jogo, este amor lhe permite ser bem-sucedido automaticamente em qualquer teste de Força de Vontade, mas apenas quando você estiver tentando ativamente proteger ou se aproximar de seu amor verdadeiro. Além disso, o poder do seu amor pode ser forte o bastante para protegê-lo de outras forças sobrenaturais (a critério do Narrador). Contudo, o seu amor verdadeiro pode também ser um estorvo, que ocasionalmente requeira ajuda (ou mesmo resgate). Esteja avisado: esta é uma Qualidade que precisa ser interpretada com muito rigor durante o curso de uma crônica.

Médium: (2 pontos de Qualidade)

Você possui uma capacidade natural de sentir e ouvir espíritos, fantasmas e sombras. Embora não possa vê-los, você sente sua presença e é capaz de falar com eles quando estão próximos. Você até mesmo é capaz de invocá-los (embora implorando e bajulando). Os espíritos não lhe darão ajuda ou

conselhos de mão beijada — eles sempre desejarão algo em troca.

Noção do Perigo: (2 pontos de Qualidade)

Você possui um sexto sentido que o alerta para o perigo. Quando você estiver em perigo, o Narrador deverá fazer um teste secreto contra a sua Percepção + Prontidão; a dificuldade dependerá da distância a que a fonte do perigo se encontra. Se o teste for bem-sucedido, o Narrador lhe dirá que você teve uma premonição. Os sucessos múltiplos podem aguçar a sensação e conferir uma indicação de direção, distância e natureza. Esta Qualidade é mais confiável e específica que o poder de Auspício de Nível Um; combinados, os dois podem criar um sistema de alarme ainda mais poderoso.

Afinidade com as Fadas: (2 pontos de Qualidade)

A sua presença não assusta as fadas; na verdade, as atrai. Você possui uma afinidade natural com os hábitos das fadas. Você é capaz — ao contrário da maioria dos Membros — de entrar em Arcádia, o reino místico das fadas, desde que ache uma entrada.

Resistência à Magia: (2 pontos de Qualidade)

Você possui uma resistência inata aos rituais dos Tremere e aos feitiços dos magos de outras crenças e ordens. Embora você jamais possa aprender a Disciplina da Taumaturgia, as dificuldades desses feitiços e rituais são aumentadas em dois pontos quando dirigidos para você. Atenção: isto

inclui todos os feitiços, sejam eles benignos ou malignos!

Biblioteca de Ocultismo: (2 pontos de Qualidade)

Você possui uma biblioteca de assuntos ocultos, que pode incluir pelo menos uma versão do *Livro de Nod*. Você não está necessariamente familiarizado com o conteúdo dessas fontes de conhecimento (que é uma função de suas Habilidades), mas em momentos de necessidade a sua biblioteca pode ser uma fonte inestimável de pesquisa.

Mentor Espiritual: (3 pontos de Qualidade)

Você possui um companheiro e guia espectral. Este espírito será capaz de empregar diversos poderes menores quando se esforçar para se manifestar (veja *Assombrado*, adiante), mas na maioria das vezes os benefícios que ele lhe presta vêm na forma de conselhos. Este fantasma é o espírito desencarnado de alguém que já viveu, talvez até mesmo alguém famoso ou sábio. O Narrador criará o personagem fantasma, mas não lhe revelará a plenitude de seus poderes.

Imunidade ao Laço de Sangue (3 pontos de Qualidade)

Você não pode ser submetido a um Laço de Sangue. Não importa quanto sangue você beba de outros vampiros, você jamais será preso por um Laço de Sangue.

Companheiro Lobisomem: (3 pontos de Qualidade)

Você tem um amigo e aliado que por acaso é um lobisomem. Embora possa chamar esse ser em momentos de neces-

cidade, ele também tem o direito de chamá-lo (afinal de contas, vocês são amigos). Entretanto, nem a sua espécie nem a dele apreciam esse relacionamento — se a amizade for descoberta, suas respectivas sociedades punirão vocês dois. Será difícil escolher locais de encontro e métodos de comunicação. O Narrador criará o personagem lobisomem, mas não revelará a plenitude de seus poderes e potencialidades.

Sorte: (3 pontos de Qualidade)

Você nasceu com sorte — ou então, o Diabo cuida de seus filhos. De qualquer modo, você pode repetir três testes fracassados por história. Porém, cada teste pode ser repetido apenas um vez.

Destino: (4 pontos de Qualidade)

Você possui um grande destino, embora possa não perceber isso. O seu destino se tornará cada vez mais aparente com o progresso da crônica. O seu caminho é guiado por profecias e sonhos, que lhe conferem pistas para seu objetivo final. O senso de direção e segurança proporcionado por este sentimento de destino pode ajudá-lo a sobrepujar o medo, a depressão e o desencorajamento causado por qualquer coisa que não seja relevante ao seu cumprimento. Até que ele seja alcançado, você poderá sofrer reveses, mas nada o impedirá permanentemente. A forma de representar isso deverá ser determinada pelo Narrador.

Existência Abençoada: (5 pontos de Qualidade)

A sua pós-vida é protegida de alguma forma: você não enfrenta os mesmos perigos que os outros. Talvez seja pura sorte. Qualquer que seja a razão, você pode ignorar um único “um” em todos os testes que realizar. Isso reduz enormemente a possibilidade de que você venha a sofrer uma falha crítica, e lhe concede mais sucessos do que os outros podem obter.

Anjo da Guarda: (6 pontos de Qualidade)

Alguém ou alguma coisa o observa e protege. Você não tem idéia de quem ou do que seja, mas tem noção de que está sendo observado e protegido. Em momentos de grande necessidade você pode ser protegido de forma sobrenatural. Contudo, não se pode contar sempre com um anjo da guarda. O Narrador precisa decidir por que você está sendo protegido, e pelo que (não necessariamente um anjo, a despeito do nome).

Fé Verdadeira: (7 pontos de Qualidade)

Você possui uma fé profunda e um amor por aquilo a que a maioria das pessoas chama de Deus. Talvez a sua fé tenha sido despertada antes do Abraço, tendo sido forte o bastante para sobreviver a até mesmo este teste; ou, por incrível que pareça, as adversidades às quais você foi submetido em sua condição presente fizeram o seu lado religioso aflorar. Você começa o jogo com um ponto de Fé (uma Característica que varia de 1 a 10). A sua Fé lhe oferece uma força e um conforto interior que continuam a apoiá-lo quando tudo o mais lhe trai. A sua Fé é somada a todos os testes de Força de Vontade e Virtude. Os efeitos sobrena-

turais exatos da Fé, se houverem, cabem inteiramente ao Narrador (embora na maioria das vezes ela exercerá o efeito de repelir Membros). A Fé Verdadeira variará de uma pessoa para outra, e quase nunca será óbvia — algumas das pessoas mais santificadas jamais realizaram um milagre maior que aplacar o sofrimento de uma alma ferida. Em geral, a natureza dos milagres que você realizar estará associada à sua própria Natureza, e você poderá não perceber jamais que foi ajudado por uma força maior.

Para escolher esta Qualidade você precisa ter uma Humanidade de 10; caso ela venha a cair abaixo de nove, você perderá todos os pontos de Fé, podendo recuperá-los apenas mediante muito trabalho e penitência (e apenas quando sua Humanidade for novamente 10). Ninguém pode começar o jogo com mais que um ponto de Fé. Os pontos adicionais só podem ser concedidos a critério do Narrador.

Amaldiçoado (1-5 pontos de Defeito)

Você foi amaldiçoado por alguém ou alguma coisa com poderes sobrenaturais ou mágicos. Esta maldição é específica e detalhada, não podendo ser anulada sem uma quantidade enorme de esforço, e podendo ameaçar sua vida. Seguem-se alguns exemplos:

- Se você contar um segredo que lhe foi revelado, essa traição poderá colocar-lhe em risco de alguma forma. (1 ponto)
- Você gagueja incontrolavelmente quando tenta descrever o que viu ou ouviu. (2 pontos)
- Os instrumentos costumam funcionar mal ou até quebrar quando você tenta usá-los. (3 pontos)
- Você é amaldiçoado com a capacidade de transformar seus amigos mais íntimos em inimigos (portanto, faça o que fizer, não fique muito íntimo dos outros personagens!). (4 pontos)
- No fim das contas, todas as suas conquistas cairão por terra, falhando de alguma forma. (5 pontos)

Mácula do Apodrecimento: (1 ponto de Defeito)

As plantas murcham quando você se aproxima, e morrerão se você tocá-las. Costuma-se dizer que o próprio Caim possui este Defeito.

Repulsa ao Alho: (1 ponto de Defeito)

Você não suporta o cheiro de alho. O mais leve cheiro do alho lhe obriga a se retirar do lugar. A força plena deste odor pungente fará com que você chore lágrimas de sangue, deixando-o praticamente cego, enquanto seu toque pode provocar o aparecimento de bolhas e até mesmo ferimentos abertos.

Suscetibilidade à Magia: (2 pontos de Defeito)

Você é suscetível aos rituais mágicos dos Tremere, bem como a feitiços de magos de outras crenças e ordens. Reduza em dois pontos o grau de dificuldade dos testes para fazer mágicas sobre você, que sofrerá os efeitos de todas as mágicas duas vezes mais do que o normal.

Repulsa a Cruzes: (3 pontos de Defeito)

Você se sente repellido pela visão de cruzes comuns (como se elas fossem sagradas). Os Membros que pertenciam à Igreja antes do Abraço são os mais suscetíveis a possuir este Defeito; eles acreditam que sua nova forma é um castigo de Deus.

Incapacidade de Atravessar Água Corrente: (3 pontos de Defeito)

Você é incapaz de atravessar água corrente sem que esteja a pelo menos 15 metros acima dela. Denomina-se “água corrente” qualquer corpo aquoso com mais de meio metro de largura em qualquer direção e que não esteja completamente estagnado. Um Membro com este Defeito obviamente acredita em velhos contos da carochinha.

Assombrado: (3 pontos de Defeito)

Você é assombrado por um fantasma que apenas você e Médiuns podem ver e ouvir. Ele o odeia e gosta de tornar a sua vida miserável, insultando-o, censurando-o e distraíndo-o — especialmente quando você precisa manter a cabeça fria. Ele também possui diversos poderes menores que podem ser usados contra você (um por história para cada poder): esconder pequenos objetos; fazer os outros sentirem um “arrepio”, deixando-os desconfortáveis na sua presença; gerar um zumbido alto no seu ouvido ou no dos outros; mover um pequeno objeto, como uma caneta ou uma faca; quebrar objetos frágeis como uma garrafa ou um espelho; fazer com que você tropece ou fazer ruídos estranhos como o de correntes sendo arrastadas. Gritar para o fantasma às vezes pode afugentá-lo, mas causará estranheza em quem estiver perto de você. O Narrador deverá interpretar o fantasma para tornar as coisas mais frustrantes para você.

Futuro Negro: (5 pontos de Defeito)

Você foi amaldiçoado com uma extinção terrível ou, pior ainda, com o sofrimento de uma agonia eterna. Não importa o que você faça, algum dia sumirá do mapa. No final, todos os seus esforços, suas lutas e seus sonhos terão sido em vão. A sua sina é certa e não há nada que você possa fazer para mudá-la. Ainda mais assustador é que você tem uma noção parcial disto, obtida na forma de visões ocasionais do seu fim, que são muito perturbadoras. O mal que estas visões lhe provocam só pode ser superado pelo uso de sua Força de Vontade, mas ele se manifestará após cada visão. Em algum ponto da crônica você acabará por se deparar com sua sina mas quando e como isto ocorrerá é algo que cabe inteiramente ao Narrador. Embora você não possa fazer nada quanto ao seu Futuro Negro, ainda pode tentar alcançar algum objetivo antes que ele se cumpra, ou pelo menos tentar impedir que seus amigos também sejam destruídos. Este é um Defeito difícil de ser interpretado; embora à primeira vista pareça que ele acabe com todo o livre arbítrio, temos constatado que, ironicamente, ele concede liberdade.

Sensibilidade à Luz: (5 pontos de Defeito)

Você é ainda mais sensível à luz solar que os outros vampiros. A luz do sol provoca o dobro do dano normal, e até

mesmo o luar (que, afinal de contas, é a luz do sol refletida) o fere. De fato, mesmo luzes fortes são dolorosas, mas essa dor pode ser suavizada com o uso de óculos escuros. Quando a lua está brilhando, a luz que ela emite provoca ferimentos da mesma forma que a luz do sol o faz com os indivíduos normais. Contudo, os ferimentos causados pelo luar não são agravados, podendo ser curados normalmente. Não se esqueça de que até mesmo nas noites em que a lua está cheia, ela já pode ter-se posto quando você sair, ou estar obscurecida pelas nuvens.

Ligações com Membros

As Qualidades e Defeitos a seguir referem-se ao lugar, à posição e ao status de um personagem dentro da sociedade vampírica.

Dívida: (1-3 pontos de Qualidade)

Um ancião lhe deve um favor por causa de alguma coisa que você ou o seu senhor fez por ele. A extensão da dívida a você depende de quantos pontos você gastar. Um ponto indicaria uma dívida relativamente pequena, enquanto três pontos indicariam que o ancião provavelmente lhe deve a sua pós-vida. Para maiores informações, consulte as regras sobre Prestação de Contas (no Capítulo Quatro).

Senhor de Prestígio: (1 ponto de Qualidade)

O seu senhor teve ou tem grande Status dentro da Camarilla, o que lhe concede uma honra peculiar. A maioria dos Membros o trata com respeito, enquanto alguns nu-

trem apenas desprezo por sua pessoa, acreditando que você não é nada em comparação a eles. Este prestígio pode ajudá-lo bastante quando estiver lidando com anciões que conheçam o seu senhor. De fato, os contatos do seu senhor podem até mesmo lhe oferecer ajuda. Embora o seu senhor não esteja mais em contato com você, o simples fato de ser seu ancestral marcou-o eternamente.

Presente Especial: (1-3 pontos de Qualidade)

O seu senhor lhe deu um presente valioso depois de tê-lo abraçado. O Narrador deve criar alguma coisa adequada ou escolher um objeto na lista de *Objetos Místicos* para lhe presentear (embora você possa “sugerir” alguma coisa). O Narrador decidirá o quanto um determinado objeto é valioso.

Boa Reputação: (2 pontos de Qualidade)

Você tem uma reputação sólida entre os Membros da cidade onde mora. Pode ser por mérito próprio, ou derivada de seu senhor. Acrescente três dados a todas as Paradas de Dados para relações sociais com os Membros da cidade. Um personagem com esta Qualidade não pode assumir o Defeito *Má Reputação*.

Amizade com um Clã: (3 pontos de Qualidade)

Por qualquer quantidade de razões diferentes — aparência, procedimento, antecedentes ou comportamento — alguma coisa em você atrai os integrantes de um clã que não seja o seu (à sua escolha). As dificuldades de todos os

testes relativos a relacionamentos sociais com integrantes deste clã são reduzidas em dois pontos. Isto pode ser uma faca de dois gumes: você também fica estigmatizado por outros como um simpatizante desse clã, goste disso ou não.

Peão: (3 pontos de Qualidade)

Você pode manipular e ter algum controle sobre outro vampiro — um de geração mais alta que a sua. Esse domínio provavelmente foi obtido mediante um Laço de Sangue, mas também pode provir de uma variedade de outras fontes, como chantagem, suborno ou ameaça — fique à vontade para decidir. O Peão não precisa saber como está sendo controlado.

Inimigo: (1-5 pontos de Defeito)

Você tem um inimigo ou talvez um grupo de inimigos, que procuram feri-lo. O nível de poder desses inimigos é determinado pelo valor deste Defeito. Os inimigos mais poderosos (Matusaléns ou Arquimagos) seriam Defeitos de cinco pontos, enquanto alguém mais próximo ao seu próprio poder valeria apenas um ponto. Você precisa decidir quem é o seu inimigo e como vocês se voltaram um contra o outro.

Senhor Indigno: (1 ponto de Defeito)

O seu senhor era, e talvez ainda seja, desacreditado e odiado por muitos dos Membros da cidade. Como resultado, você também é desacreditado e odiado. Este é um fardo pesado, que não pode ser carregado com facilidade.

Senhor Insano: (1 ponto de Defeito)

O seu senhor perdeu completamente a noção de realidade, tendo se tornado perigosamente insano. Qualquer erro cometido pelo seu senhor pode afetar a sua posição social, e alguns dos seus esquemas perigosos podem de alguma forma envolver você. Como os seus senhores já são considerados insanos, os Malkavianos não podem adotar este Defeito.

Identidade Trocada: (1 ponto de Defeito)

Você se parece com outro Membro, sendo confundido com ele, para o seu pesar. Os aliados deste indivíduo se aproximarão de você para lhe contar coisas que não quer ouvir, os inimigos dele tentarão acabar com você, e outros irão ameaçá-lo de formas estranhas. No fim das contas você poderá ser capaz de esclarecer as coisas, mas para isso terá de se esforçar muito.

Ressentimento do Senhor: (1 ponto de Defeito)

O seu senhor o odeia, desejando-lhe tudo de mal, podendo até mesmo atacar-lhe se for provocado. Os amigos do seu senhor também agirão contra você, e muitos anciões guardarão ressentimentos de você.

Educação Deturpada: (1 ponto de Defeito)

O seu senhor foi perverso com você. Ele lhe ensinou todas as coisas erradas sobre a sociedade dos vampiros. Todas as suas crenças sobre como os vampiros interagem estão equivocadas; as suas crenças falsas podem arranjar-lhe muitos problemas. Com o tempo, depois de muitas lições duras,

você pode superar este início ruim (o Narrador dirá quando). Mas até lá, continuará a acreditar nas coisas que lhe foram contadas em seus primeiros dias como vampiro, não importa o quanto os outros tentarem lhe “enganar”, fazendo-o pensar diferente.

Inimizade de um Clã: (2 pontos de Defeito)

Por alguma razão, algo em você inspira desconfiança ou ódio em membros de um clã que não seja o seu. Todos os seus testes de relacionamento social com membros de outros clãs são submetidos a uma penalidade de dois dados. O clã “inimigo” pode ser escolhido direta ou aleatoriamente.

Senhor Diabólico: (2 pontos de Defeito)

O seu senhor está envolvido em atos que poderiam causar uma grande polêmica na Camarilla. Ele pode estar colocando a Máscara em risco, ou caçando os anciões da cidade para beber seu sangue. É certo que os Arcontes venham lhe procurar para interrogar sobre o paradeiro do seu senhor, e eles podem não acreditar em você se lhes disser que não sabe.

Má Reputação: (3 pontos de Defeito)

Você tem uma reputação ruim entre os Membros de sua cidade. Pode ser em decorrência da sua própria reputação ou derivada de seu senhor. Todos os testes para relacionamentos sociais com os Membros da cidade são submetidos a uma penalidade de dois dados. Um personagem com este Defeito não pode usar a Qualidade *Boa Reputação*.

Sociedade Mortal

As Qualidades e Defeitos a seguir referem-se à influência, o poder e a posição que o personagem desfruta dentro da sociedade mortal. Algumas delas correspondem muito intimamente a certas Características de Antecedentes (como Contatos, Recursos e Influência), enquanto outras simplesmente se expandem e especializam a partir delas. Os Antecedentes lhes conferem mais liberdade criativa, enquanto as Qualidades conferem os detalhes exatos do que você possui.

Conexões com o Sistema Jurídico: (2 pontos de Qualidade)

Você possui contatos e exerce influência no sistema jurídico. Você conhece a maioria dos juizes, bem como os promotores, sendo capaz de afetar o andamento de vários casos e julgamentos com pouca dificuldade. Embora seja difícil intervir num caso, você pode influenciá-lo em uma direção ou outra. Essas conexões também podem facilitar a obtenção de mandados de busca.

Mansão: (2 pontos de Qualidade)

Você possui uma grande mansão — uma casa com mais de 25 quartos — bem como o terreno que a cerca. A escola desta Qualidade pode proporcionar também criados (se tiver algum), embora eles não possam servir como Rebanho ou Lacaios se você não possuir os Antecedentes apropriados. Considera-se que a mansão possua o sistema eletrônico

de segurança mais avançado, assim como uma cerca em torno de seu perímetro. Embora a mansão possa encontrar-se em bom ou mau estado (à sua escolha), quanto mais habitada ela parecer, mais atenção chamará. Uma casa mal-assombrada não atrai fiscais do imposto de renda.

Conexões com os Meios de Comunicação: (2 pontos de Qualidade)

Você possui contatos e exerce influência nos meios de comunicação locais. Você pode suprimir e inserir matérias novas (embora nem sempre com cem por cento de eficiência; os jornalistas não são uma raça confiável). Você também tem acesso aos arquivos e às focos das equipes dos jornais e das emissoras de televisão.

Clube Noturno: (2 pontos de Qualidade)

Você possui um clube noturno de tamanho médio, talvez uma das casas mais quentes da cidade. Este clube gera uma renda suficiente para lhe proporcionar um luxo moderado (\$1000 mensais, mas pode aumentar). Porém, mais importante que o dinheiro é o prestígio. Você pode usar o clube noturno como seu refúgio, ou pode simplesmente estar sempre lá. A escolha do nome do clube noturno, seu estilo e sua clientela habitual cabem inteiramente a você. As variações sobre este tema podem incluir: restaurante, teatro, cabaré, arena de esportes ou uma loja.

Conexões com a Igreja: (3 pontos de Qualidade)

Você possui contatos e exerce influência em algumas igrejas locais, possuindo meios para criar assembléias de protesto e levantamento de fundos. Obviamente, quanto mais você usar as suas conexões maior será o risco de que você seja encontrado.

Conexões com o Meio Empresarial: (3 pontos de Qualidade)

Você possui contatos e exerce influência na comunidade empresarial local. Você compreende a dinâmica do dinheiro na cidade e possui ligações com todos os principais empresários. Em momentos de necessidade, você pode gerar vários tipos de problemas financeiros, e consegue levantar quantidades consideráveis de dinheiro (na forma de empréstimo) num período de tempo bastante curto.

Conexões com a Polícia: (3 pontos de Qualidade)

Você possui contato e exerce influência no departamento de polícia local. Você pode, com um simples telefonema, convocar uma batida policial. Contudo, quanto mais você usar as suas conexões com o departamento de polícia, mais fracas elas ficarão, e mais atenção você atrairá para si mesmo. A sua influência não é sólida (ela só pode ser exercida através de jogo), e pode falhar ocasionalmente.

Conexões Políticas: (3 pontos de Qualidade)

Você possui contatos e exerce influência sobre os políticos e burocratas da cidade. Em momentos de necessidade,

você pode cortar a energia ou a água de um prédio ou de uma vizinhança, e pode gerar vários tipos de transtornos para os seus inimigos. Quanto mais você usar as suas conexões políticas, mais fracas elas se tornarão. O controle total só pode ser alcançado através de jogo.

Conexões com o Submundo: (3 pontos de Qualidade)

Você possui contatos e exerce influência sobre a Máfia local e nas gangues de rua. Isto lhe permite acesso limitado a uma grande quantidade de “soldados”, bem como ligações profundas com o submundo do crime. Quanto mais você usar as suas conexões com o crime, mais fracas elas ficarão.

Presidente de Empresa: (5 pontos de Qualidade)

Você exerce uma grande influência e autoridade sobre uma corporação e empresas associadas, exatamente como se fosse seu presidente. De fato, pode ser que você já possuísse esta companhia antes do seu Abraço, e a tenha mantido sob seu controle. Através desta empresa, você sabe muito sobre o que ocorre na comunidade empresarial, e tem meios para empreender batalhas econômicas. Esta Qualidade lhe proporciona alguns Contatos e Recursos mais informais, cuja extensão exata é determinada pelo Narrador.

Anacronismo: (2 pontos de Defeito)

Você já é vampiro há muito tempo e incapaz de acompanhar a mudança dos tempos. É necessário um teste de Inteligência sempre que for preciso lidar com alguma coisa de um período posterior aos dias em que você respirava. Se o teste falhar, some os fracassos e use este total como um modificador negativo para as suas tentativas. Exemplo: Osric, um godo nascido no século cinco, tem este Defeito e está tentando lidar com um computador. Seu teste de Inteligência resulta em dois fracassos. Osric agora sofre uma penalidade de dois dados ao determinar o resultado de sua tentativa de fazer a maldita máquina cooperar. (Repare que os personagens com este Defeito geralmente já serão vampiros há mais tempo do que os 50 anos sugeridos em **Vampiro: A Máscara**, de modo que os Narradores devem decidir entre permitir ou não este Defeito em suas crônicas.)

Protegido: (3 pontos de Defeito)

Você é devotado à proteção de um mortal. Você pode descrever seu protegido, embora será o Narrador quem o criará de fato. Este personagem pode ser um amigo ou um parente de seus dias pré-Abraço, ou simplesmente um mortal que você admira e considera importante. Os protegidos têm uma tendência de serem envolvidos na ação das histórias, funcionando freqüentemente como alvos dos inimigos do personagem.

Caçado: (4 pontos de Defeito)

Você é perseguido por um fanático caçador de bruxas que acredita que você é uma fera perigosa e uma ameaça à humanidade (talvez ele esteja certo). Todos aqueles com os quais você se associa também podem se tornar alvos do mesmo indivíduo. Embora este caçador tente destruir todos os vampiros, alguma coisa em você o tornou seu preferido.

Físicos

As Qualidades e Defeitos a seguir referem-se à sua saúde e sua aparência física.

Articulações Ultraflexíveis: (1 ponto de Qualidade)

O seu corpo é incrivelmente flexível. Reduza em dois pontos a dificuldade de todos os testes de Destreza que envolvam flexibilidade corporal. Espremer-se através de um espaço pequeno é um exemplo de uso para esta Qualidade.

Rosto de Bebê: (2 pontos de Qualidade)

Você parece mais humano que a maioria dos vampiros, o que lhe permite infiltrar-se com mais facilidade no mundo humano. A sua pele é rosada, você nunca deixou de respirar (ainda que não precise), e até mesmo é capaz de espirrar naturalmente. Você pode manter o seu coração batendo enquanto tiver um Ponto de Sangue. Esta Qualidade não pode ser usada por um Nosferatu.

Coração Deslocado: (2 pontos de Qualidade)

O seu coração se moveu dentro do seu corpo, embora não se encontre a mais do que 60 centímetros de sua posição original, no meio de seu peito. Aqueles que tentarem acertá-lo com uma estaca terão dificuldade em encontrar a posição certa (que deve ser o seu segredo mais bem guardado).

Digestão Eficiente: (3 pontos de Qualidade)

Você é capaz de retirar mais que a quantidade normal de nutrição do sangue. Cada dois Pontos de Sangue ingeridos aumentam o seu Total de Pontos de Sangue em três pontos. Arredonde para baixo de modo a ignorar as “meta-des”. Por exemplo, ingerir quatro ou cinco Pontos de Sangue aumenta o Total de Pontos de Sangue em seis.

Corpo Grande: (4 pontos de Qualidade)

Você é anormalmente grande, medindo talvez mais de dois metros de altura e pesando 180 quilos. Você portanto recebe um Nível de Saúde a mais, sendo capaz de sofrer mais danos antes de chegar a Incapacitado. Trate este Nível extra como um Nível de Machucado extra, sem nenhuma penalidade para os testes.

Alergia: (1-3 pontos de Defeito)

Você é alérgico a alguma substância, de uma forma não muito diferente das alergias mortais. Contudo, você não espirra ou fica com urticária — a sua reação é ficar incapacitado. Se a substância estava no sangue que bebeu, a reação será muito forte, embora baste um toque para perturbar o seu organismo. Se a substância estava no sangue, você ficará com cinco dados a menos em todas as suas Paradas de Dados durante 10 minutos — se apenas a tocou, a penalidade será de dois dados. Escolha na lista abaixo a substância à qual você é alérgico, ou simplesmente a invente.

- Plástico: 1 ponto.
- Drogas Ilegais: 2 pontos
- Álcool: 2 pontos
- Metal: 3 pontos

Estatura Baixa: (1 ponto de Defeito)

Você está bem abaixo da altura média, tendo dificuldade em ver sobre objetos altos e mover-se com rapidez. Você sofre uma penalidade de dois dados em todos os testes de perseguição, e você e o Narrador não devem esquecer de levar sua altura em consideração em todas as situações. Em algumas circunstâncias, esta característica será benéfica, concedendo-lhe bônus de ocultamento.

Desfigurado: (2 pontos de Defeito)

Uma desfiguração horrível tornou-o feio e fácil de ser notado e lembrado. Portanto, você possui Aparência zero, como ocorre com os Nosferatu (aos quais não se pode atribuir esta Defeito).

Digestão Seletiva: (2 pontos de Defeito)

Você pode digerir apenas alguns tipos de sangue. Você pode escolher se pode beber apenas sangue gelado (de cadáver), sangue com sabor de medo (encontrado apenas em momentos de horror), sangue com sabor de prazer ou talvez apenas certos tipos sanguíneos (A, O, etc.). Este Defeito não pode ser atribuído a personagens Ventrue, porque eles já sofrem de algo semelhante.

Criança: (3 pontos de Defeito)

Quando foi Abraçado, ainda era uma criancinha. Embora o tempo e a experiência possam ter mudado a sua aparência, você está preso num corpo infantil. Você sofre do defeito *Estatura Baixa* (veja acima), e sente muita dificuldade em ser levado a sério pelos outros (penalidade de dois dados em todos os testes relevantes). Como você nunca experimentou antes nenhum tipo de mudança (jamais tendo passado pela experiência da puberdade), não está bem habilitado a suportar as exigências da Fome (as dificuldades de todos os testes desse tipo são maiores em um ponto). Além disso, certos clubes não permitem a sua entrada — afinal, você é “menor de idade”.

Deformidade: (3 pontos de Defeito)

Você tem algum tipo de deformidade — um membro mal-formado, uma corcunda ou qualquer coisa assim — que afeta a sua interação com os outros e que pode significar uma inconveniência física. As dificuldades de todos os testes relacionados à aparência física são elevadas em dois. A sua deformidade também aumentará em dois pontos a dificuldade de alguns testes de Destreza, dependendo do tipo de deformidade que você possui.

Aleijado: (3 pontos de Defeito)

As suas pernas são feridas ou de alguma outra forma impedidas de funcionar com eficiência. Você sofre uma penalidade de dois dados em todos os testes relacionados a movimento. Um personagem não pode receber esta Defeito em conjunto com a Qualidade *Articulações Ultraflexíveis*.

Monstruoso: (3 pontos de Defeito)

Existe algo terrivelmente monstruoso em você, algo que o torna ainda mais hediondo que um Nosferatu. A sua aparência é pouco humana, ficando a seu critério decidir o que

o distingue das outras pessoas. Talvez o seu corpo seja coberto por escamas ou verrugas, ou talvez o grito que você deu ao morrer tenha ficado congelado permanentemente no seu rosto. Não apenas a sua Aparência é zero, como a sua presença incomoda até mesmo os Nosferatu. Um personagem Nosferatu pode assumir este Defeito, mas ele lhe valerá apenas um ponto.

Um Braço Só: (3 pontos de Defeito)

Você tem um braço só — escolha qual, ou determine aleatoriamente durante a criação do personagem. Isto aconteceu antes do Abraço. Assume-se que você se acostumou a usar a mão que lhe resta, de modo que não sofre nenhuma penalidade por não ter uma das mãos. Contudo, você sofre uma penalidade de dois dados em qualquer Parada de Dados na qual normalmente seriam necessárias duas mãos para executar uma tarefa. É óbvio que um personagem não pode combinar este Defeito com a Qualidade *Ambidestro*.

Ferimento Permanente: (3 pontos de Defeito)

Você sofreu ferimentos durante o Abraço, e seu senhor não fez nada para tratá-los. Você começa cada noite no Nível de Vitalidade Ferido. Isto pode ser curado como um dano normal, mas a cada noite que você acordar, o seu ferimento aparecerá novamente para atormentá-lo.

Mudo (4 pontos de Defeito)

O seu aparelho fonador não funciona, de modo que você não pode falar nada. Mas pode comunicar-se através de outros meios — normalmente por escrita ou sinais.

Sangue Fraco: (4 pontos de Defeito)

Você tem sangue fraco, sendo incapaz de usá-lo para qualquer coisa além de se sustentar de uma noite para outra e curar os seus ferimentos. O sangue não pode ser usado para somar aos seus Atributos Físicos, abastecer de sangue as Disciplinas ou para criar um Laço de Sangue. Além disso, você nem sempre será capaz de criar um outro vampiro. Durante a metade do tempo o Abraço simplesmente não funcionará.

Paraplégico: (6 pontos de Defeito)

Você dificilmente pode se mover sem ajuda (como um par de muletas ou uma cadeira de rodas). Mesmo assim fazê-lo poderá ser doloroso e incômodo. O Narrador e você devem tomar cuidado para representar corretamente este defeito, não importa a dificuldade. Um personagem não poderá combinar este Defeito com Qualidade *Articulações Ultraflexíveis*.

Arquétipos

Os novos Arquétipos a seguir podem ser acrescentados àqueles no livro de regras de **Vampiro**. Antes de escolher um desses Arquétipos como sua Natureza ou Comportamento, peça a permissão do Narrador.

Autocrata

Você precisa ter controle absoluto da situação, controle completo sobre aqueles à sua volta e o máximo de domínio sobre o seu próprio destino. Controle é a única coisa que você entende; é aquilo que você idolatra. A autoridade é o que você deseja, e é isso que você obtém quando tem controle. Quanto mais autoridade você tiver, mais controle obterá. Uma coisa leva à outra. Os outros podem considerá-lo dominador, mas eles simplesmente não possuem queda para o negócio — você é o único que pode fazer.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que obtiver controle completo de uma situação que envolva outros indivíduos.

Autista

Você esconde os seus segredos. Ainda mais importante, você esconde o seu eu verdadeiro. Qualquer um que o compreenda pode magoá-lo, de modo que ninguém jamais verá o seu eu verdadeiro, ou mesmo aproximar-se dele. Exponha-se o menos possível — adote uma personalidade falsa se quiser — mas simplesmente garanta que ninguém descobrirá a verdade a seu respeito. Conhecimento é poder, e aqueles que o conhecerem poderão fazer o que quiserem com você.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que outro personagem se confessar incapaz de compreendê-lo, ou sempre que alguém fizer uma consideração errada a seu respeito, desde que isso lhe ofereça uma vantagem.

Vanguarda

Você precisa sempre estar na frente — ser sempre o primeiro a saber as novidades, a conhecer um tipo de dança, uma tendência da moda ou uma descoberta nas artes. Nada o incomoda mais que saber das coisas em segunda mão, ou que outra pessoa lhe conte sobre uma banda quentíssima estourando no circuito alternativo. As novas descobertas são a sua vida — você dedica um bom tempo — e esforço — para se manter atualizado. Afinal de contas, se você não está na frente, não está em lugar nenhum.

— Readquira um ponto de Força de Vontade quando você for o primeiro a tomar conhecimento de uma notícia ou fazer algum descobrimento significativo.

Cavaleiro

Quando precisa cumprir um dever, você é sempre intrépido, valente e temerário. É o herói que tenta concretizar ideais gloriosos e códigos de justiça. Ao proteger o que é bom, você procura preservar a sociedade que fez de você o que é. Se a sua Natureza for Cavaleiro, mas a sua Humanidade cair abaixo de quatro, será preciso escolher uma nova Natureza. Você provavelmente odeia Excêntricos, embora nem sempre os reconheça.

— Readquira três pontos de Força de Vontade quando conseguir realizar uma tarefa significativa que afete positivamente o grupo ao qual você pertence.

Competidor

Você é impelido pela necessidade de vencer a qualquer custo. A emoção da vitória é a única que você conhece; é a sua mola propulsora. Para você, a vida é uma competição e a sociedade, uma dicotomia de vencedores e perdedores. Você acredita em todos os ditados machistas: “*a vista só muda quando se é o primeiro da fila*”; “*não há prêmios para o segundo colocado*”; ou “*matar ou morrer*”. Você tenta transformar tudo em algum tipo de competição, e esta é a única forma de conseguir se relacionar com alguma coisa. Você é capaz de cooperar com os outros, mas apenas tornando as interações com o grupo outra competição: você precisa ser o líder, o mais produtivo, o mais indispensável ou o mais querido — qualquer coisa, contanto que, de uma forma ou de outra, saia vencedor.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que vencer algum tipo de competição, formal ou informal. No caso de vitórias realmente impressionantes, o Narrador poderá conceder mais pontos.

Confidente

Você compreende as pessoas e, mais importante, gosta delas. Você procura ajudar escutando-as e aconselhando-as. Elas se confessam com você e em troca você lhes dá conselhos, em sua maioria, bons (embora de vez em quando o seu conselho funcione mais em seu benefício que em benefício do outro). Você está sempre interessado nas outras pessoas, e em quem e o quê elas são. As personalidades o fascinam, assim como os aspectos belos e doentios da natureza humana.

— Você readquire um ponto de Força de Vontade sempre que alguém lhe confidencia em um nível íntimo e pessoal.

Crítico

Nada no mundo deve ser aceito sem antes ser submetido a exames. Nada jamais é perfeito; as falhas devem ser apontadas para que as virtudes sejam conhecidas. Os seus padrões são altos em relação a tudo, e você insiste que eles sejam satisfeitos. Você encoraja os mesmos ideais nos outros, porque a complacência e os padrões baixos reduzem a qualidade de vida de todos. Os outros lhe agradecerão depois, quando descobrirem a pureza de sua perspectiva. Você procura e expõe as imperfeições em todas as pessoas ou coisas que encontra. Você nunca está satisfeito consigo mesmo — afinal de contas, ninguém é perfeito.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que for capaz de descobrir uma imperfeição significativa que escapou aos olhos dos outros.

Honesto

Você tem um temperamento moderado, evitando a qualquer preço contar mentiras e se aproveitar dos outros. Você jurou viver de forma honesta e franca, e ser bom com os outros — desde então viveu a sua vida (e pós-vida) segundo essas verdades simples. Você não é dogmático e não insiste que os outros sejam como você, mas montou um código complexo para si mesmo. É flexível em seu comportamento, mas sempre avalia cuidadosamente as ações contra as suas crenças.

— Você readquire cinco pontos de Força de Vontade se a sua honestidade o fere ou magoa seus amigos de alguma forma, mas depois vem a ajudá-los. Em outras palavras, a sua honestidade se revela a melhor alternativa para tudo, até mesmo de um ponto de vista pragmático.

Conservador

Você se dedica à imperturbável rotina de sua existência, recusando-se a fazer qualquer coisa que venha a comprometé-la e às suas práticas estabelecidas. Não importa o quanto o caso de um indivíduo possa ser urgente ou justo, a preservação das práticas estabelecidas e das rotinas é sempre mais importante. As decisões individuais e as considerações são sujeitas a falhas, enquanto as rotinas e os procedimentos estabelecidos são a sabedoria destilada dos anos e décadas de tomadas de decisões. A rotina é o que separa a ordem do caos. Faça uma exceção uma vez e estará abrindo um precedente perigoso; faça uma exceção duas vezes e terá aberto uma porta para a anarquia.

— Readquira um ponto de Força de Vontade toda vez que for capaz de preservar sua rotina e cada vez que deixar de reavaliar ou tomar uma decisão sobre qualquer situação com base em seus méritos individuais. O Narrador poderá premiá-lo com mais pontos dependendo da situação.

Manipulador

Você sempre foi fascinado pelos outros. O que motiva o comportamento das pessoas? Que pensamentos e emoções afetam suas ações? Os processos cognitivos que influenciam as escolhas que as pessoas fazem intrigam você. Às vezes o simples ato de fazer perguntas sobre as suas ações pode valer informações importantes, mas na maioria das vezes as pessoas não compreendem suas próprias motivações e preocupações. Nesse caso, é muito mais fácil armar situações — experimentos, se preferir — para ver como as pessoas se comportam. Você procura manipular essas situações a seu favor, para obter mais informações de seus objetos de estudo. Alguns poderiam qualificar esses experimentos como cruciais, mas para você eles nada mais são que uma necessidade científica.

— Readquira Força de Vontade sempre que conseguir armar um incidente ou uma situação que lhe permita adquirir mais informações sobre a psiquê do seu objeto de estudo.

Masoquista

Você gosta de ultrapassar os limites e tentar ver até onde consegue suportar — quanta dor pode tolerar antes de desmaiar. Você extrai uma certa satisfação em ser humilhado, abusado e até mesmo mutilado, especialmente quando você é a causa da sua dor e possui algum controle sobre ela. Você sabe que a sua necessidade é um pouco perversa, mas sabe também que não é louco. É apenas o seu jeito de ser.

— Readquira dois pontos de Força de Vontade sempre que encontrar uma nova maneira de sofrer.

Mediador

O mundo está cheio de pessoas que querem coisas: às vezes as pessoas querem exatamente as mesmas coisas. Algumas pessoas têm o que outras pessoas querem e podem estar dispostas a chegar a um acordo, mas simplesmente não sabem como começar. Essas pessoas costumam sentir uma dificuldade enorme em se encontrar e se comunicar entre si. É aí que você entra. Você se dedica a ser um mediador — a satisfazer necessidades, a suavizar disputas e geralmente ajudar as pessoas a conversarem umas com as outras. Você é o diplomata, o filho do meio, o apaziguador.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que for capaz de agir como um árbitro entre dois indivíduos ou grupos, e readquira outro ponto se conduzir as coisas a um desfecho satisfatório. O Narrador pode premiar mais pontos para um ato extraordinário de mediação.

Otimista

“*Tudo sempre acaba bem*”. Este é o lema da sua vida. Se você estiver sempre “pra cima” e não se preocupar, os seus problemas nunca o atormentarão permanentemente. Alguns o chamam de tolo, mas até mesmo eles têm de admitir que você é mais feliz que eles. Com toda certeza você encontrará dificuldades de vez em quando, mas não há sentido em arrancar os cabelos por antecipação. Não esquente, seja feliz, tenha um bom dia.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que as coisas acabarem saindo bem, exatamente como você disse. Você deve predizer um resultado positivo, seja em voz alta para ou outros personagens ou para si mesmo (conte ao Narrador).

Pedagogo

Você esteve em alguns lugares, viu algumas coisas, aprendeu uma coisa ou duas no caminho — e gosta de dizer a todos o que aprendeu. Ensinar é sua vocação, se não necessariamente a sua profissão. Você já viu a inexperiência e a ignorância conduzirem a todos os tipos de dores e infortúnios, e você não consegue assistir a isso sem fazer nada. Você se dedica a transmitir o que aprendeu em benefício dos outros — não apenas habilidades e conhecimento, mas também vantagens menos tangíveis de sabedoria e experiência. Se tiver uma chance, você pode iniciar uma palestra que dure horas.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que vir (ou descobrir) que alguém foi beneficiado por alguma

coisa que você lhe ensinou ou mostrou.

Penitente

Você é indigno. Um pecador. Você é baixo e vil — não possui virtude alguma. Você não tem o direito de existir e está muito longe da redenção. Seja devido a uma autoimagem negativa ou a um trauma espetacular no seu passado, você se sente compelido a passar a sua vida se culpando pelo que é, do que carece e do que fez. Você deve isso a toda a criação para se desculpar pelo crime de sua existência. Você passa dia e noite se desculpendo por suas fraquezas, e sonha todas as noites em ser capaz, pelo menos, de sobrepujá-las. Mas sabe que é fraco e que não há esperança para você.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que for capaz de fazer uma boa ação para uma pessoa a quem você tiver incomodado, atrapalhado ou posto em perigo (na realidade ou apenas na sua imaginação). Por atos particularmente extraordinários de penitência ou recompensa, o Narrador pode premiar com dois ou até mesmo três pontos.

Perfeccionista

Você não pode admitir imperfeição, seja nos outros ou (principalmente) em si mesmo. Nem pode tolerar aqueles que não dão o melhor de si para fazer com que tudo em suas vidas seja limpo e apropriado. Embora você seja rígido com os outros, é consigo mesmo que é mais crítico — tudo precisa estar em seu devido lugar e você precisa sempre ser e fazer o melhor e ser o melhor.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que conseguir fazer alguma coisa perfeita, sem um único erro, omissão, ferimento, hesitação, confusão ou obstáculo.

Planejador

Tudo o que você faz é planejado. Pouca coisa você faz espontaneamente. Os seus planos costumam ser longos e elaborados, ocasionalmente se estendendo para além das vidas dos mortais envolvidos neles. Os detalhes precisam ser exatos, porque você acredita que qualquer desvio poderá ser sua ruína. Você tenta planejar tudo em sua vida; cada coisa que faz é uma pequena engrenagem num mecanismo maior. O desvio de sua rotina, contudo, não é traumático, apenas incômodo. Você é organizado e tende a ser limpo e preciso em tudo que faz.

— Você readquire três pontos de Força de Vontade quando uma das suas tramas obtém exatamente os resultados que você planejou.

Poltrão

Enfrentar problemas (ou qualquer outra coisa) de frente é a tática dos tolos e dos otimistas. A forma mais sensata de lidar com problemas é negar-lhes um alvo. Embora algumas pessoas digam que você está dando nó em pingo d'água, elas precisam admitir que essa atitude o tem mantido vivo. Você jamais se confronta com o que pode evitar, e jamais enfrenta nada se houver outra opção. A coragem não é a maior das suas virtudes. Aos seus olhos, a linha que separa a coragem da tolice é quase invisível.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que for capaz de evitar um problema ou uma situação sem estar cara a cara com ele.

Carente

A sua auto-estima baseia-se inteiramente na opinião dos outros. Você busca aprovação e elogio, indo a extremos para consegui-los — até mesmo arriscando a si próprio e às coisas que ama. Ao contrário do Parasita, você não faz isso para se proteger, e jamais pensaria em usar as boas opiniões dos outros a seu favor — simplesmente busca elogios e aprovação para se sentir bem consigo mesmo.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que outro personagem expressar elogio ou admiração espontaneamente. Se a apreciação for realmente grande e/ou o outro personagem for poderoso ou particularmente admirado, o Narrador pode premiar pontos extras.

Parasita

No grande esquema das coisas, você é pequeno, fraco e inapto para sobreviver. A sua maior esperança é encontrar alguém que seja mais poderoso e persuadi-lo a cuidar de você. Em retribuição, você servirá, admirará e seguirá essa pessoa. Você fará tudo que ela disser, a não ser que isso o coloque em grande risco. Em qualquer tipo de situação de

incerteza, você se grudará à pessoa de aparência mais forte, irá apoiá-la, executará pequenos serviços e geralmente tentará se integrar. Não há limite para até onde você pode descer para ser aceito. Você não tem amor-próprio.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que um personagem mais forte ao qual você tiver se grudado agir em sua defesa, ficar ao seu lado numa discussão ou protegê-lo de danos físicos.

Caçador de Emoções

Você vive para aquele momento de perigo no qual a adrenalina corre e você se sente verdadeiramente vivo. Saltar de pára-quedas, *bungee jumping* (iôô humano) e pular de um prédio para o outro fazem parte da sua rotina. Você é viciado nesse tipo específico de veneno — você é viciado em perigo. Ao contrário da maioria, você procura se colocar em situações perigosas que testem os limites de suas habilidades. Você reina e trabalha para se manter o mais preparado possível para essas situações, e então as procura. É isso que o diferencia dos idiotas paranóicos que perambulam com medo da própria sombra.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que executar um ato particularmente audacioso ou sobrepujar uma situação praticamente impossível na qual você tenha se colocado deliberadamente.

As Trilhas da Sabedoria

A batalha com a Besta é uma causa perdida para muitos Membros. Com o tempo, a Besta começa a exercer um domínio do qual os mortos-vivos não conseguem se livrar, até que, finalmente, o vampiro torna-se uma criatura vil de paixões malignas. Alguns, contudo, evitam esta sina. Até mesmo à medida que a sua Humanidade se esvai, eles encontram outra coisa na qual se segurar, algo que mantenha a Besta selvagem em cheque.

O Sabá denominou essas filosofias de as Trilhas da Sabedoria, mas elas já existiam antes do nascimento da seita. Esses códigos rigorosos definem cada aspecto da existência de seus devotos. Os Membros nas Trilhas se tornam fanáticos, e fanáticos eles serão, a não ser que obtenham alguma medida de autocontrole e livre arbítrio. As Trilhas são raras fora do Sabá — achar alguém para ser seu mentor será extremamente difícil.

Um vampiro pode seguir apenas uma Trilha por vez, e precisa começar esta jornada antes da Besta assumir o controle. Os poucos vampiros que desenvolvem este tipo de autodisciplina começam quando ainda têm dois ou três pontos de Humanidade. Eles geralmente pedem que um outro vampiro inicie sua instrução e desenvolvem um ponto em sua Trilha escolhida (a um custo de cinco pontos de experiência). Daí em diante, os pontos adicionais custam o nível corrente multiplicado por dois.

Embora cada Trilha possa ter semelhanças com outras, cada uma é distinta. Os códigos morais podem conter alguns dos mesmos valores, mas a importância não é sobre quais características morais são de valor, mas como elas são valorizadas. Embora essas diferenças possam parecer insignificantes, lembre-se que muitas das principais religiões são apenas levemente diferentes umas das outras em relação aos seus ensinamentos morais. Cada Trilha da Sabedoria se baseia numa fundação distinta, mas todas elas representam métodos pelos quais um vampiro pode transcender a mortalidade mortal e espiritual.

Testes de Trilha

A cada Trilha da Sabedoria relacionada segue-se uma Hierarquia de Pecados. Isto delinea os mandamentos morais dessa Trilha em particular e sua importância relativa. O teste de Trilha é basicamente igual a um teste de Humanidade para outro personagem. Sempre que o personagem fizer alguma coisa que considera moralmente errada, ele deve fazer um teste de Trilha tendo como base sua contagem na Trilha. Isto deve ser conduzido da mesma forma que os testes de Humanidade são conduzidos para os outros personagens. Se um personagem vier a perder todos os seus pontos na Trilha, a Besta assumirá o controle e o Narrador conduzirá o personagem.

Usando as Trilhas

Os Narradores devem considerar cuidadosamente o efeito que as Trilhas exercem em suas crônicas antes de deixarem que os personagens as desenvolvam. Se os jogadores souberem que nunca perderão os personagens para a Besta, uma crônica pode perder rapidamente um de seus aspectos mais interessantes.

Por outro lado, acrescentar as trilhas confere uma dimensão inteiramente nova ao jogo, à medida que os personagens começam a explorar algumas das manifestações mais extremas da condição vampírica. Os Narradores devem monitorar rigidamente a obediência às Trilhas. Não são caminhos fáceis de serem seguidos: se os personagens se perderem, os Narradores deverão estar preparados para deixá-los cair nas garras da Besta.

Na condição de Narrador ou Jogador, sintam-se à vontade para inventar as suas próprias Trilhas. Enquanto as duas a seguir foram desenvolvidas por clãs neutros (veja o Capítulo Quatro), outras se desenvolveram e ruíram. Um personagem poderia ser membro de uma das Trilhas extintas, ou poderia iniciar a sua própria usando como modelos as trilhas que se seguem. Simplesmente certifique-se de que a Trilha é rígida o bastante para impedir que a Besta assuma o controle. Além disso, o **Guia do Jogador ao Sabá** apresenta as sete Trilhas mais comuns dessa seita.

Trilha de Typhon

O fato dos Setitas serem menos insultados pelos membros da Camarilla do que pelos do Sabá deve-se principalmente à postura menos ostensiva que eles adotam contra os objetivos da Camarilla. A Camarilla está ocupada demais se preocupando com os selvagens sedentos de sangue da Mão Negra para reparar nas serpentes chiando suavemente nas sombras. Esta ignorância é um erro terrível, que pode muito bem se tornar um grande mal para a sociedade vampírica.

Decerto nenhum seguidor Setita é mais sinistro que aqueles que seguem a sombria Trilha de Typhon. Os dogmas da Trilha de Typhon chocam-se com tudo que a maioria dos mortais e dos membros considera benigno. Para os que seguem esta Trilha, corrupção, dor, mentiras e pecados são coisas a serem saboreadas e espalhadas através da existência. A dor não é um meio para um fim, mas um fim em si mesmo.

Segundo os seguidores de Typhon, todo mundo está entendendo tudo errado. A maioria dos sistemas de crença defende um controle rígido sobre a natureza bestial do indivíduo para sobrepujar e se purificar dos horrores do mundo. Os Thyphonitas defendem exatamente o oposto: uma imersão completa nas fraquezas do indivíduo e uma aceitação consciente da dor do mundo. Apenas assim pode-se compreender o mal, e apenas mediante sua compreensão ele pode ser verdadeiramente expurgado — ou assimilado. O mundo não é um paraíso prístino, afirmam os Thyphonitas, mas uma fossa imunda de agonia, luta e tumulto. A felicidade verdadeira — efêmera como ela é — é obtida apenas quando se sucumbe aos desejos carnisais. É melhor que o

indivíduo aceite onde está antes de se mover para alguma pós-vida vagamente concebida.

De todas as Trilhas, a Trilha de Thyphon é a que mais parece uma religião (e não uma filosofia). À boca pequena, conta-se que seus praticantes adoram várias entidades — talvez personificações de diversos pecados, talvez outra coisa — através de libações de sangue e sacrifícios. Através dessa adoração, assim acreditam os Thyphonitas, pode-se obter esclarecimento místico.

Para alcançarem a sabedoria, os seguidores desta Trilha buscam continuamente espalhar no mundo guerra, praga, pobreza, sujeira, estagnação e medo. Mediante a criação e o estudo desses fenômenos, os Thyphonitas esperam descobrir as verdades sobre — e por trás — da existência terrena.

Os seguidores da Trilha praticam seus princípios nos outros primeiro. Porém, à medida que progredem no entendimento místico, começam a praticá-los neles mesmos: autoflagelação, automutilação e outras depredações masoquistas são comuns entre os esclarecidos. Apenas mediante uma mortificação absoluta de sua carne eles podem transcender os limites terrenos — e carne morta é realmente difícil de ser mortificada.

Há rumores de que os Seguidores que chegam aos níveis mais altos (ou mais baixos?) da Trilha de Typhon ficam tão intrigados com a impureza interna e externa que se divorciam inteiramente de todas as conexões com o mundo natural. Esses transcendentais regridem a corporificações semi-orgânicas de podridão. Essas massas fétidas e intumescidas são guardadas nas profundezas dos templos mais secretos dos seguidores da Trilha de Typhon. Elas mantêm-se em apodrecimento perpétuo, blasfemando na escuridão.

Ética

- Os ideais de pureza e progresso espiritual defendidos pelos mortais são mentiras forjadas para desviar o indivíduo de seu destino.

- Apenas na corrupção — sucumbindo a tudo que se considera impuro, vil e fraco — pode-se encontrar a sabedoria. Na fraqueza reside a maior força.

- A decadência é inevitável; de nada adianta lutar contra ela.

- Force os outros a se verem como são e a aceitarem o que virem.

- Os mortais são cobaias adequadas para experiências psicológicas e fisiológicas em benefício do avanço da arte da depravação e da deformidade. Pratique tais experiências sempre que possível.

- A Golconda é a verdade definitiva, e portanto a mentira definitiva. Corrompa seus praticantes acima de todos os outros. Se isto não puder ser feito, destrua-os das formas mais horríveis que puder imaginar.

História

Esta é uma das Trilhas mais antigas, sendo seu desenvolvimento atribuído ao próprio Set. Se isto for verdade, as implicações são assustadoras; o que poderia inspirar um Antediluviano, ele mesmo um semi-deus, a formular um código de crença e adoração?

A Trilha, e seus seguidores, há muito inspiram repulsa e terror entre Membros e rebanho. Até mesmo os mortais, que nunca compreenderam inteiramente a natureza da Trilha ou de seus seguidores, há milênios sussurram histórias sombrias sobre cultos demoníacos.

Hierarquia de Pecados

- 10 Tentar manter algum senso de autocontrole, pureza ou valor.
- 9 Recusar sucumbir às suas fraquezas (isto inclui tentar evitar o frenesi ou o Röttschreck)
- 8 Falhar em destruir um vampiro que tenha alcançado a Golconda.
- 7 Destruir um inimigo de forma oportuna ou misericordiosa, ao invés de “poéticamente”.
- 6 Fracassar em debilitar a ordem social corrente em favor dos Setitas.
- 5 Fracassar em substituir a fé por cinismo e desespero
- 4 Fracassar em explorar as fraquezas de outro indivíduo.
- 3 Permitir que seus sentimentos por um mortal excedam a necessidade de corromper o mesmo.
- 2 Recusar-se a corromper um vampiro para os Setitas.
- 1 Não tentar acordar Set na primeira oportunidade.

Trilha do Paradoxo

Externamente, o clã Ravnos parece o mais humano dos grupos de vampiros independentes. Afinal de contas, os Ravnos tendem a ser vigaristas de boa índole, não assassinos cruéis, corruptores ou magos negros. Eles não nutrem nenhum interesse nos hábitos mais violentos dos vampiros, o que lhes concede a fama de possuir alguns vestígios de moral e natureza mortal.

Que inocência!

Os poucos que entendem verdadeiramente os jogos dos Ravnos os evitam. Para os Ravnos que seguem a Trilha do Paradoxo, a pós-vida é apenas um sonho, e as criaturas viventes, meros fantasmas.

A Trilha do Paradoxo ensina que toda a existência é fluida e maleável. Nada é permanente ou real. O universo é um vórtex mutante, e tudo nele é composto de quantidades variáveis de matéria etérea. Os seguidores desta Trilha referem-se à matéria como *weig*.

Em seu estado natural, a *weig* flui livremente de um ser para o outro, de objeto para objeto, criando e destruindo sem cautela. Um determinado objeto pode estar cheio de *weig* em um momento e praticamente vazio no seguinte. Assim é a mudança; assim é a existência.

Contudo, eras atrás cometeu-se uma blasfêmia sem par. Doze seres que estavam momentaneamente cheios de grandes quantidades de *weig* decidiram reter essa energia em vez de devolvê-la ao vácuo. Em seguida, esses seres começaram a sugar ainda mais *weig* — o suficiente para lhes prover força, e moldar o caos que os cercava à sua vontade.

Esses 12 seres se tornaram os vampiros Antediluvianos, que passaram a esculpir a realidade numa forma fixa porque isso os possibilitaria reter suas *weig*, e, portanto, seu poder.

Como até mesmo eles não poderiam resistir ao chamado do universo para liberar sua *weig*, os Antediluvianos liberavam, a intervalos periódicos, pequenas quantidades dessa energia, moldando-as à sua imagem e semelhança. Assim foram criados os outros vampiros. Da mesma forma que seus progenitores cometeram a blasfêmia de consumir a *weig* do universo, os vampiros consomem a substância da vida, o sangue. Obviamente, os Antediluvianos planejam, no devido tempo, reabsorver sua *weig*. Nessa noite — a noite da Gehenna, ou o Fluxo — os 12 Antediluvianos, agindo em consonância e devorando o poder de seus filhos, moldarão permanentemente o universo num cinzento e estagnado reino-tumba — o seu ideal.

A abominação dos Antediluvianos não passou despercebida. Uma criatura-vórtex, obtendo consciência momentânea devido a uma flutuação aleatória da *weig*, decidiu combater os recém-criados Antediluvianos com suas próprias armas. Esta criatura reteve a sua própria *weig*, adquirindo poder suficiente no processo para combater os Antediluvianos — tornando-se, na verdade, um deles. O ser assumiu a posição de senhor do clã Ravnos para que seus integrantes o ajudassem, embora apenas os seguidores desta Trilha saibam que esse “Antediluviano” existe apenas para frustrar os planos dos outros.

Os Ravnos desta Trilha aprendem gradualmente sua razão de viver: a destruição da criação blasfema dos Antediluvianos, a coisa chamada realidade. Para levar isto a cabo, eles aprendem a domar sua *weig* interna com o fim de gerar efeitos de alteração de realidade. Esses efeitos são meras ilusões de níveis baixos de poder, mas à medida que o clã Ravnos se torna mais poderoso, a potência dos efeitos aumenta gradualmente.

Os Ravnos desta Trilha também procuram alterar a percepção que os outros indivíduos têm da realidade. Seus métodos favoritos para fazer isto utilizam brincadeiras e furtos, armas surpreendentemente eficazes. Afinal de contas, um venerável Tremere de sexta geração que perca as calças durante um Conclave também é privado do respeito de seus pares e da confiança em si mesmo; ademais, o Conclave inteiro é interrompido. Desta forma, um poderoso peão dos Antediluvianos, o Clã Tremere, e a Camarilla são enfraquecidos numa cajadada só.

Mas um dia a *weig* terá de ser liberada para o vórtex. Os Ravnos que são estudiosos avançados desta Trilha dedicam-se a tentar isso. Eles procuram objetos que retenham *weig* - objetos “mágicos”, fetiches dos Lupinos, e coisas do gênero — para destruí-los. Os membros mais poderosos desta Trilha procuram por vampiros com grandes quantidades de *weig* — de geração baixa — e fazem o mesmo com eles.

Embora muitos seguidores desta Trilha sejam anarquistas, nem todos o são, pois esse seria um agrupamento previsível. De fato, já houve ocasiões quando dois membros da Trilha do Paradoxo lutaram em lados opostos de uma causa, para em seguida rir e desfrutar do caos incitado por sua batalha.

Ética

- Realidade é aquilo que você faz.
- Liberte a *weig* no vórtex.
- Esta existência é uma mentira, um sonho dos Antediluvianos adormecidos — e nós caminhamos nele. Apenas os dons de nosso fundador nos permitem desfiar o tecido da realidade para recompô-lo em algo melhor.
- Quanto mais longe se está de ser um Antediluviano, menos real se é — não que ser real o faça necessariamente superior.
- A Noite do Fluxo — chamada pelos outros de “Gehenna”, quando a realidade será reformulada, para melhor ou pior — se aproxima. Quanto mais a realidade for alterada neste ínterim, mais confusos ficarão os Antediluvianos, fazendo com que o Fluxo seja de certo modo benigno.
- Enganar, confundir e humilhar outros Membros, particularmente os mais caros aos Antediluvianos, é nossa arma para agitar a pós-vida dos Anciões. Além disso, é divertido.

História

Esta Trilha surgiu entre os Ravnos nos últimos dias do Império Romano. Acredita-se que os seguidores Ravnos desta Trilha tenham tido uma grande parcela de responsabilidade na queda do Império (um golpe contra os rígidos e tediosos Ventrue e Lasombra). Desde esses dias, os seguidores dessa Trilha têm, constantemente, lutado contra os sonhos dos Antediluvianos — sociedade, forma, matéria e realidade estruturada. As recentes teorias inovadoras da física quântica podem muito bem ter resultado dos esforços dos seguidores dessa Trilha.

Hierarquia de Pecados

- 10 Recusar-se cometer Diablerie num ancião de outro clã.
- 9 Recusar-se a conduzir um ser “aprisionado” à luz — ou à destruição.
- 8 Demonstrar alguma preocupação com mortais.
- 7 Falhar em adquirir objetos ou conhecimento que afetariam o Fluxo.
- 6 Falhar em enganar outros quando houver oportunidade.
- 5 Ser flagrado alterando a realidade de outro indivíduo mediante a redistribuição selecionada de poses (ato vulgarmente conhecido como “roubo”).
- 4 Recusar-se a liberar a *weig* de um instrumento energizado.
- 3 Juntar-se a outra seita (Camarilla ou Sabá) e manter intencionalmente sua estrutura original.
- 2 Retardar intencionalmente a mudança.
- 1 Induzir intencionalmente ao tédio.

Mortais no Jogo

Mas os homens precisam saber que neste teatro da vida humana, apenas Deus e os anjos são espectadores.

— Francis Bacon, *O Avanço do Aprendizado*

Kevin pousou suavemente no tapete felpudo e virou-se para olhar a clarabóia pela qual havia entrado. Piscou ao fitar a luz do sol. A proteção de vidro escuro tinha sido mais fácil de remover do que previra.

Cruzou a sala sem fazer nenhum ruído, concentrando-se em controlar a adrenalina enquanto se aproximava do local de repouso de Gizelle. Tirou as chaves do bolso e abriu rapidamente várias trancas e cadeados.

Enfim entrou. Despiu a pequena mochila de ferramentas e, com notável agilidade, ordenou sua coleção de espelhos. Em poucos minutos havia terminado a arrumação. A cama, ricamente coberta por lençóis de seda, agora estava cercada por focos de luz. Tirando o último espelho da mochila, Kevin mirou o raio de luz refletida para o pezinho fora das cobertas.

Ouviu um chiado de carne queimando e um grito. A vampira recuou para a cabeceira da cama. Sibilando de dor e fúria, os olhos negros de Gizelle fitaram os focos de luz mortífera que a cercavam e, em seguida, voltaram-se para Kevin.

— *Oi, Gizelle. Temos assuntos a tratar. Você não devia ter sugado Anna até o fim. Sugar pessoas... bom, você é obrigada a isso. Mas Diablerie é doentio! Vim dizer que, se você voltar a*

praticar Diablerie, vai dar seu último passeio ao sol.

— *Só mais um coisinha. Estou levando algumas peças da sua coleção de jóias como pagamento por meu serviço de redecoreção. Espero que fique confortável onde está durante as próximas horas.*

— *Ah, sim. Tenho certeza que você está pensando em me colocar no seu cardápio. Bem, acho melhor você investigar um pouco antes de fazer isso. Meu amigos do Nosferatu não iam gostar. Além do mais, tomei a providência de encaminhar algumas informações sobre seus hábitos alimentares que deverão cair nas mãos do príncipe, caso alguma coisa aconteça comigo. Você sabe o que ele pensa sobre esse tipo de coisa.*

— *A gente se vê, Gizelle.*

Esta seção explica como jogar com um personagem humano numa crônica de **Vampiro**. Nem todos os indivíduos que se associam com os Membros são vampiros. Porém, jogar com um personagem mortal pode parecer um ato praticamente suicida. Afinal de contas, no jogo do poder a maioria dos humanos perde para os sugadores de sangue. Jogar com um mortal pode ser divertido e, sem sombra de dúvida, desafiador.

Seguem-se informações sobre como planejar um personagem mortal, bem como alguns papéis que os humanos podem desempenhar numa crônica de **Vampiro**. Esta seção inclui detalhes sobre estilo de jogo do grupo, permitindo que um jogador interprete ocasionalmente um aliado

mortal ao lado de seu vampiro. Para ajudar os pobres mortais, incluímos informações sobre Numina, poderes sobrenaturais possuídos apenas pelos mortais. Como nem tudo pode ser flores, esta seção também explica o que acontece com um mortal que alcança Humanidade zero.

Por que Interpretar um Mortal?

Os vampiros possuem habilidades com as quais a maioria dos mortais nem pode sonhar. Apenas lobisomens, magos e outras entidades sobrenaturais podem rivalizar com seu poder imenso. Sendo assim, por que alguém em seu juízo perfeito poderia querer interpretar um mortal — especialmente um que não seja mago poderoso, lobisomem ou homem santo — numa crônica de **Vampiro**? Suicídio, certo? Talvez não. Não há dúvida que interpretar um personagem mortal, mesmo um altamente habilitado, que interaja todas as noites com os Membros, não é o mais fácil dos papéis. Esse tipo de trabalho poderia exigir mensalidades altíssimas de seguro de vida. Felizmente, as companhias de seguro não acreditam em mortos-vivos.

Há razões de sobra para se interpretar um personagem mortal numa crônica de **Vampiro**. Interpretar um humano talvez seja o mais próximo que possamos estar de nós mesmos, afinal, somos mortais. Jogar com um personagem que tem não apenas monstros como inimigos, mas também como parceiros e amigos, é aprofundar-se ainda mais no reino do horror. Mesmo se um ou dois membros do grupo de jogo forem humanos, o personagem mortal estará ciente o tempo inteiro de sua mortalidade e isolamento, e, em consequência, de sua Humanidade. Além disso, jogar com um mortal permite um número bem maior de sutilezas na interpretação. Eis um personagem que ainda tem uma boa chance de redenção, mas que arrisca conscientemente sua Humanidade associando-se a Membros.

Interpretar essa “ovelha negra” também pode ser muito divertido. Os desafios são bem mais intensos, com ênfase no raciocínio e uma habilidade de caminhar na proverbial corda bamba da sociedade. Claro que quando se caminha numa corda bamba, um passo em falso resulta numa queda demorada. E conviver com filhos de Caim não é nenhuma garantia de que haverá uma rede de segurança para ampará-lo.

Os personagens humanos podem também prestar-se a interesses extremamente importantes para os Membros. Os mortais podem caminhar ao sol. Eles também parecem humanos, podendo conviver com mais sutileza, e eficácia, com outros humanos. Colocando em termos simples, ao lidar com outros humanos os personagens mortais têm uma liberdade de ação bem maior que os vampiros imortais.

Contudo, as opções adicionais à disposição dos mortais podem conduzir facilmente à separação do grupo. Isto pode ser uma verdadeira dor de cabeça para os jogadores e para o Narrador se este tiver de lidar com várias situações separadas durante uma sessão. Pouca coisa é mais tediosa que passar uma noite inteira esperando uma chance para jogar.

Para evitar este problema, o Narrador pode usar tramas que dêem razões para os mortais continuarem ao lado dos Sanguessugas. Por exemplo, os mortais podem ter recebido ordem do Príncipe da cidade para vigiar (e talvez punir) os vampiros do grupo. Talvez haja laços emocionais fortes entre os mortais e os vampiros envolvidos, e os Membros não queiram que seus amigos-rebanho caiam nas malhas dos caprichos da política da sociedade vampírica.

Outros perigos podem manter o grupo unido. Afinal de contas, um número maior de pessoas oferece maior segurança. Caso os personagens insistam em se separar constantemente, o Narrador não terá dificuldade em fazer com que os indivíduos isolados sejam incomodados por gangues, ameaçados por Membros rivais de seus colegas vampiros, ou sofram outras experiências igualmente desagradáveis. Afinal de contas, a vida no mundo dos vampiros não é um mar de rosas.

Uma segunda possibilidade é providenciar para que todos os jogadores tenham pelo menos um personagem mortal que possam usar quando os mortais se aventurarem durante o dia. É possível até mesmo conduzir uma crônica dupla, na qual os jogadores usem personagens mortais durante o dia e seus sanguessugas durante a noite.

Criação dos Personagens

O processo de criar um personagem mortal não difere muito do processo de criar um Cainita. Contudo, existem algumas diferenças. O baba-ovo de vampiro... quer dizer, o personagem mortal, não recebe tantos pontos iniciais para usar em Atributos (6/4/3) e Habilidades (11/7/4). Obviamente, ele também não tem nenhum ponto para gastar em Disciplinas, porque apenas os vampiros dispõem disso.

Por outro lado, o jogador recebe mais pontos de bônus para gastar em seu mortal — 21, em oposição aos 15 dos vampiros. Os mortais podem também escolher entre um grupo levemente diferente de Qualidades e Defeitos. Por último, os jogadores podem escolher usar alguns de seus pontos de bônus em Númina (habilidades psíquicas, Taumaturgia e Fé) nessa turma de sangue quente.

O livro **Os Caçadores Caçados** discute a fundo como criar um personagem mortal e oferece muitos exemplos de Númina, bem como novas Qualidades e Defeitos para mortais. Abaixo segue um pequeno resumo do que é a Númina, bem como algumas novas habilidades psíquicas para mortais. Também há uma ficha do personagem modificada para uso com um personagem mortal. Sinta-se à vontade para copiá-la para seu uso.

Númina

São três os tipos básicos de Númina: Fé, Taumaturgia e habilidades psíquicas.

Fé: A Fé Verdadeira é privilégio daqueles que devotam a vida às suas religiões. As pessoas dotadas de Fé Verdadeira podem, uma vez ou outra, conseguir fazer frente aos vampiros, e até mesmo levá-los a fugir. Os símbolos sagrados possuem poder real quando brandidos por um personagem com Fé Verdadeira no poder representado pelo símbolo sagrado.

Até mesmo os milagres são possíveis, de certa forma. Pouquíssimas pessoas, contudo, possuem esse nível de Fé.

Ao interpretar um personagem que possua a Fé verdadeira, o jogador pode fazer um teste usando seu nível de Fé (a dificuldade é igual à Força de Vontade do vampiro). O número de sucessos é o número de passos para trás que o personagem pode forçar o vampiro a dar. Se o personagem forçar o símbolo sagrado contra o corpo do vampiro, cada sucesso de Fé inflige um grau de dano que provoca a perda de um Nível de Vitalidade no vampiro. Este dano não é agravado, mas se cinco ou mais sucessos forem obtidos, o vampiro precisará ser bem sucedido em um teste de Coragem para evitar o Röttschreck.

O primeiro nível de Fé custa cinco pontos de bônus. Cada nível adicional tem um custo em pontos de experiência, calculado da seguinte forma:

- Cada nível até o quinto inclusive custa: **3 x nível atual** pontos de experiência.

Exemplo: seu nível atual é 3. Para passar para o nível 4 será preciso gastar **3 x 3**, ou seja, 9 pontos de experiência.

- Cada nível acima do quinto custa: **5 x nível atual** pontos de experiência.

Exemplo: Seu nível atual é 5. Para passar para o nível 6 será preciso gastar **5 x 5**, ou seja, 25 pontos de experiência.

Deve-se enfatizar que a Fé não é usada como uma arma. Apenas ocasionalmente a Fé verdadeira tem efeitos óbvios numa história. Ela é muito mais poderosa por sua raridade.

Taumaturgia: Há dois níveis básicos em Taumaturgia. A não ser que o personagem seja um mago, ele não será capaz de usar a Taumaturgia verdadeira, que requer anos de estudo e dedicação integral. O segundo tipo de Taumaturgia pode ser considerado “magia de proteção”. Ela consiste em usar feitiços que requeiram uma determinada quantidade de conhecimento em ocultismo e a capacidade em lançar encantamentos. O livro **Os Caçadores Caçados** apresenta exemplos de feitiços desse tipo.

A não ser que na sinopse da história haja uma forte razão pela qual um personagem que comece sem habilidades Taumatórgicas venha a adquiri-las, o aprendizado de novos feitiços deve ser permitido apenas aos personagens que iniciem o jogo com habilidades mágicas.

Habilidades Psíquicas: No mundo de **Vampiro**, os poderes extra sensoriais são possuídos por uma minoria de humanos. A maioria dos paranormais possui um, ou no máximo dois, desses raros poderes. O jogador pode escolher poderes psíquicos apenas no momento da criação do personagem. Isto se dá porque a maioria dos paranormais descobrem seus poderes no começo de suas vidas. Como com outras Características, um poder, depois de selecionado, pode ser aprimorado com o curso do tempo. Os poderes psíquicos custam sete pontos de bônus por nível durante a criação do personagem. Custa o dobro (14 pontos) comprar um segundo poder psíquico. Custa o nível atual de um poder x 3 aumentar seu nível mediante a experiência.

Além das habilidades psíquicas detalhadas em **Os Caçadores Caçados**, duas novas habilidades psíquicas são apresentadas a seguir.

Forma Astral: Este poder é a capacidade de desconectar o espírito ou a alma do corpo. O usuário precisa testar Percepção + Meditação (dificuldade 8). Uma falha crítica indi-

Mortais

Vampiro: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza:
Comportamento:
Residência:

Idade:
Sexo:
Conceito:

Atributos

Físicos

Força _____ 00000
Destreza _____ 00000
Vigor _____ 00000

Sociais

Carisma _____ 00000
Manipulação _____ 00000
Aparência _____ 00000

Mentais

Percepção _____ 00000
Inteligência _____ 00000
Raciocínio _____ 00000

Habilidades

Talentos

Representação _____ 00000
Prontidão _____ 00000
Esportes _____ 00000
Briga _____ 00000
Esquiva _____ 00000
Empatia _____ 00000
Intimidação _____ 00000
Liderança _____ 00000
Manha _____ 00000
Lábia _____ 00000

Perícias

Empatia com Animais _____ 00000
Condução _____ 00000
Etiqueta _____ 00000
Armas de Fogo _____ 00000
Armas Brancas _____ 00000
Música _____ 00000
Reparos _____ 00000
Segurança _____ 00000
Furtividade _____ 00000
Sobrevivência _____ 00000

Conhecimento

Burocracia _____ 00000
Computador _____ 00000
Finanças _____ 00000
Investigação _____ 00000
Direito _____ 00000
Linguística _____ 00000
Medicina _____ 00000
Ocultismo _____ 00000
Política _____ 00000
Ciência _____ 00000

Vantagens

Númina e Outras Características

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

Antecedentes

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

Qualidades e Defeitos

Fé

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Humanidade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Força de Vontade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combate

Dano	Arma	Dificuldade

Vitalidade

Escoriado
Machucado -1
Ferido -2
Ferido gravemente -3
Espancado -4
Aleijado -5
Incapacitado

Virtudes

Consciência _____ 00000
Autocontrole _____ 00000
Coragem _____ 00000

Experiência

Atributos: 6/4/3 Habilidades: 11/7/4 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 21 (5/2/1)

ca que o personagem não pode fazer nova tentativa de deixar o corpo por 24 horas. Pode-se viajar rapidamente nesta forma. Enquanto se encontra em sua forma astral, o personagem não tem noção do que está acontecendo com o seu corpo, a não ser que se encontre na mesma sala que ele. O personagem não pode afetar o mundo material enquanto se encontrar na forma astral, mas pode entrar em contato físico com outros seres astrais, como espíritos e fantasmas.

A viagem astral é um poder muito difícil de ser dominado. Um ponto de Força de Vontade precisa ser gasto para se tentar deixar os limites do corpo físico. Um ponto adicional de Força de Vontade é gasto a cada hora que o personagem permanece longe do corpo. Se o personagem possuir outra habilidade psíquica, ela pode ser usada durante a viagem astral, embora a dificuldade de seu uso seja elevada em dois pontos.

- Você pode deixar o seu corpo durante um minuto por ponto de Vigor. O único sentido ao qual você tem acesso é a visão. Você não pode se afastar mais de mil e seiscentos metros do seu corpo.
- Você pode deixar o seu corpo durante um máximo de 10 minutos por ponto de Vigor. Você pode escutar em sua forma astral. Fora do corpo, pode viajar até uma distância de 160 quilômetros.
- Você agora pode permanecer longe de seu corpo até uma hora por ponto de Vigor, e viajar até 1.600 quilômetros de distância. Me-

diante um teste bem sucedido de Carisma + Ocultismo (dificuldade 8) você pode manifestar-se visualmente a observadores como uma versão espectral e translúcida de si mesmo. Não é possível travar nenhum tipo de comunicação verbal.

- Você pode se manter afastado do seu corpo enquanto estiver saudável, e pode viajar a uma distância de até 6.400 quilômetros. Agora você pode usar de todos os sentidos, exceto o tato. Ao se manifestar visualmente, você parece sólido aos observadores (a não ser que eles o toquem!)
- Você pode realizar viagem astral até qualquer parte do mundo. Você agora é poderoso o bastante para falar (embora aos sussurros) quando se manifesta visualmente.

Psicometria: Esta é a habilidade de sentir as informações sobre uma pessoa, lugar ou evento tocando um objeto importante para esse indivíduo ou lugar. Testa-se Percepção + Empatia (dificuldade 8). Uma falha crítica indica que ocorre uma leitura errônea, embora o personagem irá acreditar que obteve uma leitura correta.

- Você obtém impressões vagas de atividades recentes que tenham envolvido impressões fortes e ocorrido com o objeto ou nas proximidades dele.
- Como descrito acima, mas desta vez consegue-se uma imagem mais clara da pessoa mais

ligada ao objeto.

- Você pode registrar a idéia geral do que consistiu o evento (três sucessos) e o número de pessoas envolvidas no evento. Ao se concentrar no dono do objeto, você pode determinar informações gerais sobre ele, inclusive idade aproximada, estado emocional, personalidade básica etc.
- Você pode visualizar claramente o evento ou as ações do indivíduo durante as últimas 24 horas nas quais ele estava próximo ao objeto.
- Você agora compreende o contexto — e certos detalhes do evento —, ou obtém uma noção clara dos motivos e planos do indivíduo na última vez na qual esteve próximo ao objeto. Você também obtém uma impressão dos parapeiros do indivíduo no tempo corrente.

Papéis para Mortais

Existem duas formas principais segundo as quais os personagens mortais podem ser incorporados a uma crônica de **Vampiro**. Pode-se caracterizar isto como estilo de jogo de grupo e estilo de jogo individual. Com o estilo individual, o jogador simplesmente escolhe ter um mortal como personagem. Mais adiante nesta seção você encontrará exemplos de papéis potenciais para mortais. Porém, explicaremos primeiro o estilo de grupo.

Estilo de Grupo

Alguns jogadores e Narradores podem querer relegar os mortais a papéis menores. O Estilo de Grupo é uma forma de fazer isso. Com este tipo de jogo, os participantes podem ocasionalmente usar os Lacaios, Aliados e amigos humanos dos seus vampiros como personagens. Assim, em vez de simplesmente mandar subalternos mortais raptarem o erudito humano que está fazendo baldeação no aeroporto durante o dia (e que por acaso está transportando um manuscrito importante, cujo conteúdo pode derrubar a Máscara), o rapto pode ser realmente interpretado. Os vampiros simplesmente são trocados pelos personagens secundários humanos pela duração da cena.

Este tipo de jogo pode manter os participantes bem mais envolvidos na trama que afeta os personagens principais. Também permite um descanso da interpretação dos personagens vampiros. Pode ser muito revigorante para os jogadores interpretarem personagens secundários quanto aos quais não se sintam tão responsáveis. Os personagens secundários podem assumir riscos dos quais os jogadores poupariam os principais, mesmo se esse risco se adequasse perfeitamente às suas personalidades.

A seção a seguir trata sobre jogo individual, sendo também relevante ao Estilo de Grupo, na medida que até mesmo personagens humanos secundários precisam ter personalidades e razões para se manter na companhia dos sanguessugas.

Jogo Individual

Os mortais podem interpretar muitos papéis diferentes no agitado mundo dos vampiros. Esses papéis variam em

dimensão, familiaridade com a sociedade dos Membros e predisposição ao perigo, sendo que um papel não exclui necessariamente o outro. Apresentaremos agora uma variedade de papéis possíveis para personagens mortais numa crônica de **Vampiro**. Você pode usar os papéis sugeridos abaixo se eles parecerem úteis, mas deve também ficar à vontade para criar papéis novos para todos os personagens mortais que quiser interpretar.

Caçadores: Esses mortais odeiam sanguessugas, e normalmente desistem de toda aparência de uma vida normal para transformarem os vampiros em cinzas. Alguns caçadores, entretanto, são mais sutis e/ou seletivos. Levando ao pé da letra o ditado sobre manter os amigos próximos e os inimigos mais ainda, esses caçadores tentam se infiltrar na sociedade vampírica para descobrir ninhos inteiros dos vermes e, simultaneamente, obter informações valiosas.

Este é o papel mais arriscado para um mortal interpretar ao interagir com os Membros, porque os vampiros são criaturas muito astutas. Eles são mestres em ver através de todo o tipo de disfarces.

Os jogadores interessados em criar personagens caçadores devem ler **Os Caçadores Caçados**, onde poderão obter mais informações sobre essas almas corajosas, mas imprudentes.

Lacaios: Esses humanos normalmente são serviços dos vampiros. Alguns são carnicais, enquanto outros são meros mortais. Os Lacaios podem desempenhar uma variedade de serviços, desde guardar o refúgio de um vampiro até poupar um Ventrue ocupado de executar serviços domésticos. A variedade de serviços possíveis é praticamente ilimitada. Os Lacaios são particularmente adequados ao Estilo de Grupo (discutido anteriormente).

Também é possível conduzir uma crônica completamente baseada em personagens lacaios. Nesse tipo de crônica, os aliados dos vampiros e seus associados ficam sob os refletores. As crônicas deste tipo são ricas em possibilidades para planos e intrigas, bem como para explosões de grande violência. Será que o Lacaios deseja secretamente tornar-se um morto-vivo? Será que ele anseia por libertar-se de sua vida sórdida?

Numa crônica de Lacaios, os personagens são arrastados para o mundo complexo e perigoso dos Membros, embora ainda mantendo eles fortes com o mundo mortal. Os associados mortais dos Membros seguem uma trilha perigosa na qual a enorme variedade de temas explorados numa crônica de **Vampiro** podem ser usados de uma perspectiva diferente: a dos mortais.

Amigos/Amantes: Amigos, amantes e até mesmo membros da família mortal são bons candidatos para se tornarem personagens mortais. Se o vampiro for um neófito, o personagem mortal pode ter conhecido e amado o novo Lamedor quando ele era humano. Ao contrário da maioria, esta pessoa corajosa decidiu permanecer ao lado do novo vampiro, talvez por estar determinada a encontrar uma cura para ele ou por simples devoção ao neófito. Também é possível para um Lamedor ter formado uma relação de amizade genuína e respeito com um mortal, mesmo depois de ter

passado pela Mudança.

Este tipo de papel abre muitos caminhos novos para interpretação porque estabelece um relacionamento importante e contínuo. Este tipo de personagem também relembra constantemente ao vampiro o fato de que ele perdeu parte de sua Humanidade essencial. Como o neófito lida com esta lembrança viva de seu passado, e como o mortal aceita a Mudança de um ente querido, são ganchos maravilhosos para interpretar personagens mortais e imortais.

Eruditos: Alguns mortais são fascinados pelo conhecimento esotérico. Magos, eruditos em ocultismo e até mesmo alguns autores de ficção científica e fantasia incluem-se nessa categoria. Um personagem mortal que arriscaria a própria vida em busca deste conhecimento pode querer não apenas entrevistar um vampiro, mas descobrir sobre sua pós-vida. Obviamente, isto derruba a Máscara, e a maioria dos vampiros não permitirá esse tipo de comportamento. Porém, também é possível convencer certos vampiros inconformistas a permitirem isso. Mas o que acontece se mudarem de idéia ou se outros vampiros descobrirem sobre seu “escritor de estimação”? O mais sensato talvez seja o indivíduo esconder seus motivos verdadeiros, enquanto não for pego!

Salvadores: Essas almas corajosas costumam possuir a Númina Fé. Os personagens que gostam de ajudar os vampiros a se redimirem enfrentam a mais difícil das tarefas; além disso, ao contrário dos Caçadores ou dos Eruditos, eles a realizam às claras. Esses indivíduos não fazem uso de subterfúgios. Eles realmente sentem uma necessidade em ajudar aqueles cujos pecados estão além de qualquer redenção. É possível que certos grupos de vampiros com níveis altos de Humanidade possam permitir um missionário em seu meio.

Os Viciados em Perigo: Uns poucos baba-ovos de vampiros estão nesse jogo apenas pela emoção. Por algum motivo insólito eles caminham sobre o mais afiado fio da navalha: sair com os mortais. Costumam se enquadrar nesta categoria as Marionetes de Sangue que conheçam (ou suspeitem) da verdade, e outros indivíduos ligados aos vampiros. Desnecessário dizer, não é sensato aliar-se a esses personagens: eles não duram muito tempo.

A Escuridão Interior

Não é segredo que a consciência pode, às vezes, ser uma praga

Não é segredo que a ambição rói as unhas do sucesso

Todo artista é um canibal, todo poeta é um ladrão

Todos matam sua inspiração e cantam sobre a dor

— U2, “The Fly”

Só porque você está interpretando um humano não significa que não tem de se preocupar em manter a própria Humanidade. Existem alguns mortais cujos atos rivalizam com aqueles dos Lambedores mais monstruosos. Assassinos seriais, cônjuges sádicos, molestadores de crianças e muitos outros monstros podem ser encontrados à luz do sol. Esses monstros podem superar até mesmo os

filhos de Caim em sua habilidade de horrorizar, na medida que sua Humanidade essencial não foi arrancada pelo Abraço — eles abriram mão dela conscientemente.

Um mortal perde Humanidade da mesma forma que um vampiro. Os Humanos com níveis altos de Humanidade precisam controlar cuidadosamente seu próprio comportamento para não correrem o risco de perder parte de sua preciosa ligação com outros. Um humano com Humanidade alta pode correr o risco de uma perda como essa simplesmente convivendo com os Lambedores. As coisas ficam ainda piores para um mortal que abandonou a maior parte de sua Humanidade. Ele está parado diante do abismo; a loucura e a depravação o aguardam a um passo de distância.

Ao contrário de um personagem vampiro, quando um personagem humano atinge Humanidade zero o jogador não perde imediatamente controle sobre ele. Ao invés, o personagem recebe de volta um ponto de Humanidade, de modo que sua contagem de Humanidade permaneça em um. Enquanto permanecer vivo e mortal, um humano sempre retém algum vestígio de Humanidade — a sua parte que é incontestavelmente humana. Contudo, um passo desses para o abismo não é dado sem um preço.

Sempre que um humano cai para Humanidade zero ele recebe uma Perturbação. Esta Perturbação sempre reflete a razão para seu mergulho na inumanidade. Se o Lacaio mortal de um vampiro tiver incendiado um abrigo para famílias sem-teto a fim de provar sua lealdade, ele pode perder um ponto de Humanidade. Digamos que isto abaixe sua Humanidade para zero. O personagem recebe imediatamente de volta um ponto de Humanidade. Contudo, ele também começa a sentir como se cada sem-teto soubesse de seu crime hediondo. Algo batendo em sua janela à noite poderia ser um *deles*. O pio de uma coruja poderia ser os lamentos das crianças queimadas. Os desabrigados estão atrás dele. Bom, é melhor eles se cuidarem para não serem eles os caçados.

Neste caso, o mortal desenvolveu um sentimento de paranóia sobre um determinado tipo de pessoa. Sempre que o personagem se vir frente a frente com um sem-teto, ou sentir-se ameaçado por uma situação que envolva um indivíduo como esse, o personagem será compelido a agir de alguma forma: fugir, atacar, gritar, e/ou fazer acusações enlouquecidas, para dar apenas alguns exemplos.

Claro, depois que um personagem passar a sofrer de uma Perturbação, ele correrá grande perigo de entrar num círculo vicioso, no qual ele perde seu único ponto de Humanidade, recupera-o acompanhado de uma nova perturbação, perde-o novamente e assim por diante.

Quanto mais perturbado for o personagem mais propenso ele estará a perder Humanidade.

Este ciclo pode ser tão destrutivo — e o seu resultado tão inevitável — quanto a lenta descida dos vampiros pela goela da Besta. A única forma que o mortal tem de interromper este processo é tomando medidas drásticas. Talvez o humano perceba que está perdendo toda a perspectiva e vá para um monastério ou inicie terapia intensiva. Ele pode ter de cortar todas as ligações com os Lambedores para ter

alguma chance de salvar a pouca Humanidade que lhe resta. Infelizmente, seus associados vampíricos talvez não compreendam sua condição.

Exemplos de Perturbações

Vampiro oferece dicas de como interpretar Perturbações e alguns exemplos dos casos mais comuns. As informações também se aplicam a humanos com Perturbações, devendo ser consultadas antes de se conceder essa característica ao personagem. Para maiores informações, os jogadores podem consultar o **Livro do Clã Malkaviano**.

Seguem-se alguns exemplos de tipos de Perturbações que podem ser conferidas a personagens mortais que atinjam Humanidade zero. Tenha em mente que esta é apenas uma pequena amostra delas. Existem muitas outras psicoses possíveis. O importante é garantir que as Perturbações mantenham uma relação com o ato (ou atos) que a induziram. Em outras palavras, faça com que a punição seja adequada ao crime.

Compulsão: Você sente uma necessidade compulsiva de executar algum tipo de ato físico. Lady Macbeth era uma assassina que lavava obsessivamente as mãos numa tentativa de se livrar da culpa. Talvez você sinta o mesmo. Talvez você toque constantemente seus pertences mais queridos para ter certeza de que não foram roubados. Seja qual for a ação, você precisa executá-la regularmente para que alguma coisa muito, muito ruim não aconteça.

Acessos: Você sofre acessos terríveis em situações estressantes. A forma do acesso varia de uma situação para outra, mas é sempre imprópria. Você pode romper numa gargalhada histérica durante um enterro, pode começar a

chorar enquanto tenta impressionar alguém com sua classe, ou ter tremores epiléticos em momentos nos quais seria melhor ficar parado. Quando você se vê numa situação estressante fica muito nervoso, sempre na dúvida de quando sua maldição aflorará para fazê-lo passar por um idiota descontrolado.

Obsessão: Você se sente obcecado por alguma coisa — uma pessoa, uma atividade ou mesmo um objeto. É extremamente difícil pensar em outra coisa. Mesmo se você quiser ignorar uma fixação, o seu canto de sereia lhe enfeitiça, distraindo sua atenção dos assuntos imediatos. Você não consegue parar de pensar nisso, mesmo se o objeto de sua fixação for terrível demais para ser expresso em palavras. Você passa cada momento aprisionado à sua obsessão. Se ela for algo que você deseja, você trabalha para conseguí-la até as raías do impossível. Você tentará praticamente qualquer coisa para perseguir o objeto de sua obsessão (ou para escapar ao seu horror).

Se você matou alguém, o rosto agonizante de sua vítima pode ficar voltando para assombrá-lo: sua expressão de horror e incredibilidade enquanto sua consciência adormecia pela última vez. Ou você pode ser obcecado em se tornar um vampiro. Qualquer que seja a sua obsessão, pensar sobre ela o consome.

Fobia: Você sente um medo profundo de alguma coisa. Qualquer que seja essa coisa, você sonha com ela à noite, acordando com os lençóis encharcados de suor e os seus próprios gritos de horror. Nada é mais aterrorizante que se confrontar com o objeto do seu medo. Você fará praticamente qualquer coisa para evitar este tipo de confronto. Sabe que sempre é possível para você se ver num pesadelo do qual não pode escapar, porque já está acordado.



Capítulo Dois: Expandindo o Personagem

*Devo pôr-lhe a par dos fatos?
Estamos no século vinte, não no dezoito.
Devo pôr-lhe a par dos fatos, senhor?
Nem mesmo estamos vivos.*

— Wolfgang Press, “Louis XVI”

Este capítulo abrange novas Características para o seu personagem e expande as Características já descritas nas regras originais. Você encontrará novas Habilidades, Disciplinas e rituais Taumatúrgicos para o seu personagem. Nada neste capítulo deve ser usado sem a permissão do Narrador; algumas dessas novas Características podem ser impróprias para algumas crônicas.

Habilidades Secundárias

Seguem-se algumas Habilidades novas para serem usadas em qualquer jogo de Narrativa. Habilidades Secundárias são, com frequência, mais específicas do que as descritas no módulo básico de **Vampiro**, permitindo dessa maneira que um jogador defina seu personagem com mais precisão. Algumas delas podem parecer menos significativas ou menos úteis do que várias das Habilidades mais genéricas descritas no próprio **Vampiro**. Na verdade, algumas Habilidades Secundárias são subcategorias de outras, mais gerais. Por exemplo, Sentir Dissimulação exerce uma função semelhante à Empatia; só que a segunda funciona de forma mais direta. É por isso que essas Características são conhecidas como Habilidades Secundárias.

O Narrador tem duas formas de lidar com esta discrepância. A primeira é diminuindo a dificuldade de uma de-

terminada ação para um personagem que esteja usando uma Habilidade mais especializada, tornando a Habilidade Secundária mais seletiva, porém, mais poderosa. A outra opção que o Narrador tem é decidir deixar os jogadores comprarem Habilidades Secundárias a um custo mais baixo. Por exemplo, para cada ponto gasto numa Habilidade Secundária durante o Passo Três do processo de criação do personagem, obtém-se dois pontos. Da mesma forma, usando este sistema, as Habilidades Secundárias custam apenas um ponto de bônus para serem aumentadas em um ponto no Passo Cinco. Finalmente, as Habilidades Secundárias compradas desta forma custam apenas o nível atual em pontos de experiência para elevar o nível em um ponto depois do início da crônica.

O Narrador não tem necessariamente de tomar um curso ou o outro, mas a opção está aí, podendo ser apropriada em muitas crônicas. Em nossas próprias partidas, resolvemos as Habilidades Secundárias segundo a filosofia de que cada caso é um caso. O Narrador pode permitir que uma determinada Habilidade seja aumentada a um custo mais baixo que as outras, por razões baseadas no personagem que realiza a compra, e não na Habilidade em si. Em outros casos, o Narrador poderia decretar dificuldades menores. A última palavra é sempre do Narrador.

Lembre-se: este é o seu jogo, estas são as suas regras e você pode fazer com elas o que julgar mais adequado. Adiante você encontrará apenas conselhos — nada mais, nada menos.

Talentos

Expressão Artística

Você tem o talento de produzir obras de arte em áreas diversas. Você pode produzir obras comercializáveis de arte bi ou tridimensional, e compreender alguma coisa sobre os aspectos técnicos de pintura e desenho. Você é capaz de desenhar uma reprodução razoável de um lugar ou uma pessoa.

- **Amador:** O seu trabalho é visto como encantadoramente simples por uns e como amador por outros.
- **Experiente:** O seu trabalho poderia ganhar prêmios em concursos locais.
- **Competente:** Você poderia expor numa pequena galeria.
- **Especialista:** O seu trabalho é amplamente admirado; as galerias o contratam para realizar grandes exposições. Você é convidado para ensinar em faculdades de artes plásticas.
- **Mestre:** Você é reconhecido como uma força motriz na arte contemporânea. O seu trabalho é vendido a preços altíssimos, sendo encontrado em museus, galerias comerciais e coleções particulares.

Possuído por: Artistas, Ilustradores Comerciais, Cartunistas, Desenhistas da Polícia, Falsificadores, Carpinteiros, Cenógrafos, Técnicos de efeitos especiais, Maquetistas.

Especialidades: Pintura a óleo, Pintura a Guache, Multimídia, Desenho a Carvão, Esboço, Caricatura, Iluminações, Impressionismo, Realismo, Arte Abstrata, Miniaturas, Pedra, Resina, Madeira, Metais, Classicismo, Cinética, Modelos, Decoração.

Boemia

Esta é a habilidade em se divertir numa festa ou em outro evento social e de garantir que as pessoas ao seu redor também estejam se divertindo. Normalmente, isso envolve uma combinação de comer, beber e se divertir. Para os vampiros, porém, as coisas são um pouco diferentes. Farrear também inclui a habilidade em *fingir* comer e beber normalmente, sem estar realmente fazendo-o. Usando esta Habilidade, um dos Membros poderia comparecer, por exemplo, a um coquetel sem despertar suspeitas. Num teste bem-sucedido de Manipulação + Boemia, ninguém reparava que o personagem não come nem bebe. A dificuldade do teste depende do evento social: três ou menos para uma festa informal com bufê, sete ou mais para um jantar formal. Esta Habilidade pode também ser usada para determinar o quão divertido e popular o personagem é numa festa ou num evento.

- **Amador:** Você pode alegar falta de apetite ou doença recente.
- **Experiente:** Talvez você esteja de dieta.
- **Competente:** Um companhia agradável para um jantar.
- **Especialista:** Você apreciou a comida.
- **Mestre:** Você chega até mesmo a repetir.

Possuído por: Atores, Dilettantes, Universitários, Vampiros.

Especialidades: Assuntos Sexuais, Piadas Obscenas, Bebida, Exagero, Anedotas.

Diplomacia

Você tem a habilidade de se relacionar com pessoas de todos os tipos e crenças. Até mesmo ao lidar com assuntos delicados você é capaz de obter resultados sem pisar em muitos calos. Você é habilitado para realizar negociações delicadas e mediar disputas — relacionar-se com os outros sem recorrer a manipulações explícitas e sem perder de vista os seus próprios objetivos. Esta Habilidade consiste em um conhecimento das regras formais do dá-e-toma, bem como as regras oficiais de conduta cultural e educação.

- **Amador:** Você pode apartar brigas entre estudantes no recreio.
- **Experiente:** Os amigos pedem que você resolva as coisas para eles.
- **Competente:** Você daria um ótimo administrador de recursos humanos.
- **Especialista:** Você poderia ser um negociador profissional de sindicato ou um ombudsman.
- **Mestre:** Você pode apaziguar praticamente qualquer situação de conflito, desde disputas industriais até guerras religiosas.

Possuído por: Professores, Negociadores de Sindicato, Políticos, Magnatas, Diplomatas, Administradores de Recursos Humanos, Conselheiros.

Especialidades: Mediação, Negociação, Protocolo, Relações Internacionais, Indústria, Relações Públicas, Tato.

Previsão do Futuro

Você pode ou não ter o dom de prever corretamente o futuro, mas pode fazer as pessoas acreditarem nisso. Esta Habilidade pode ser útil como um elemento de trama ou como uma forma do personagem ganhar dinheiro.

- **Amador:** Você consegue usar adequadamente um método de adivinhação, e trata esta Habilidade como um passatempo.
- **Experiente:** Você pode usar bem um método de predição do futuro, e pode conferir a uma pessoa informações gerais que se apliquem a ela.
- **Competente:** Você conhece muita coisa sobre certos métodos de previsão do futuro e pode conferir a qualquer pessoa informações detalhadas que se apliquem a ela.
- **Especialista:** Você é capaz de usar, bem, diversos métodos, sendo astuto o bastante para saber o que as pessoas querem ouvir.
- **Mestre:** Os ciganos vêm aprender com você.

Possuído por: Ciganos, Paranormais, Previsores Profissionais, *New Agers*.

Especialidades: Cartas de Taro, Profecia, Romance, Quiromancia.

Barganha

Você tem uma boa aptidão para regatear, podendo, sob a maioria das circunstâncias, reduzir preços ou obter alguma concessão. Para barganhar, faça um teste oposto usando Manipulação + Barganha contra a Raciocínio + Barganha do outro personagem (ou Raciocínio + Prontidão). Cada sucesso que você obtiver reduz o preço em cinco por cento se você estiver comprando, ou aumenta a oferta do personagem em cinco por cento se você estiver vendendo. Um fracasso significa que o preço não muda. Uma falha crítica enfurece o outro personagem, fazendo-o se retirar ou piorando a sua oferta em 50 por cento em qualquer direção (a critério do Narrador).

- **Amador:** Pechincheiro.
- **Experiente:** Feirante.
- **Competente:** Vendedor de Cavalos.
- **Especialista:** Embusteiro.
- **Mestre:** Marco Polo.

Possuído por: Comerciantes, Embusteiros.

Especialidades: Arte, Armas, Automóveis, Contratos, Tecnologia Avançada.

Instrução

Você tem uma queda para compartilhar informações e habilidades com os outros. Você pode ter trabalhado como professor, ou pode ser um líder de clã que ensina Habilidades necessárias para neófitos. Em qualquer caso, você pode explicar coisas e demonstrar técnicas de uma tal forma que qualquer um que escutá-lo pode aprender com facilidade. Você pode ensinar qualquer uma de suas Habilidades ou Perícias a um outro personagem, mas jamais pode aumentar o nível de um aprendiz acima de seu próprio. Por exemplo, se você tem três pontos em Música, não pode ensinar a alguém o suficiente para fazê-lo subir para quatro pontos nessa Perícia.

Para determinar o tempo que leva para elevar a Habilidade do estudante, teste a sua Manipulação + Instrução (dificuldade 11 menos a Inteligência do estudante). Pode-se fazer um teste para cada mês de ensino. O número de sucessos é o número de pontos de experiência que o estudante pode aplicar nessa Habilidade. Exemplo: Meltonon está tentando ensinar Etiqueta a Helga, de modo a permitir que ela passe uma boa impressão na festa do Príncipe. Helga tem um nível intelectual normal (Inteligência 2), de modo que a dificuldade para o teste de Meltonon é de nove.

Um estudante pode ficar desencorajado ou distraído demais com outras coisas para prestar atenção em seu professor. A critério do Narrador, o estudante pode ter de gastar um ponto de Força de Vontade para continuar estudando. Interrupções freqüentes podem custar a um estudante um número de pontos de Força de Vontade, ou pode simplesmente impedi-lo de aprender alguma coisa.

Com a aprovação do Narrador, alguns Talentos, como Briga ou Esquiva, podem ser compartilhados. Nesses casos, é bom interpretar algumas das sessões de treinamento, para dar umas boas lições no estudante e ver se ele aprende alguma coisa. Talentos como Empatia ou Prontidão não podem

ser ensinados; eles precisam ser aprendidos do jeito mais difícil.

- **Amador:** Você pode pegar conceitos simples (Ex: matemática elementar) e apresentá-los de uma forma interessante e compreensível.
- **Experiente:** Você pode ensinar coisas um pouco complexas (como álgebra) de uma forma simples e interessante.
- **Competente:** Você pode fazer cálculo diferencial parecer a coisa mais simples do mundo.
- **Especialista:** Aprender com você praticamente não requer esforço. Você poderia ensinar a teoria do caos ou a escrita cuneiforme sumeriana a quase qualquer um.
- **Mestre:** Você é um professor inspirador, passando um toque de grandeza a todos que estudam com você.

Possuído por: Anciões, Professores, Catedráticos, Pessoas de Todos Tipos de experiência de Vida.

Especialidades: Cultura, Leis e Costumes, Universidade, Artes, Ciências.

Interrogatório

Você é capaz de extrair informações das pessoas por métodos honestos ou desonestos. Usando uma combinação de ameaças, logros e questionamento persistente, você sempre obtém a verdade.

- **Amador:** Vizinho Abelhudo.
- **Experiente:** Tira de Filme.
- **Competente:** Apresentador de “Talk-Show”.
- **Especialista:** Jornalista Investigador.
- **Mestre:** Super-espião.

Possuído por: Policiais, Jornalistas, Agentes do Serviço Secreto, Inquisidores.

Especialidades: Bom Tira/Mau Tira, Ameaças, Trapaças, Chantagem Moral.

Intriga

Você conhece tudo sobre as intrigas e tramóias nos corredores do poder. Você compreende o uso prático do poder (de formas ocasionalmente ameaçadoras, mas sempre dissimuladas) para alcançar os seus fins. Este Talento cobre também as habilidades para esclarecer em público no Elísio fatos importantes sobre os outros e para separar a verdade das quantidades intermináveis de fofocas falsas e inúteis.

- **Amador:** Neófito.
- **Experiente:** Ancilla.
- **Competente:** Ancião.
- **Especialista:** Primogênito.
- **Mestre:** Príncipe

Possuído por: Anciões e Aspirantes a anciões.

Especialidades: Fofocar, Fingir Ignorância, Ameaçar, Tramar, Espalhar Rumores, Fazer Alianças, Fazer Ameaças.

Máscara

Este Talento não pode ser adotado durante a geração do personagem, estando disponível apenas a vampiros. A Máscara reflete o quanto um personagem é habilidoso em parecer mortal: fingindo que respira, criando uma batida de coração, conferindo um tom rosado à pele (mediante a condução de sangue à superfície), espirrando, mascarando tendências vampíricas etc. A Máscara pode ser combinada com um Atributo Social para determinar se o personagem consegue se passar por mortal entre os mortais.

- **Amador:** Você pode ser bem sucedido — em circunstâncias ideais.
- **Experiente:** Você é capaz de passar por uma inspeção de rotina.
- **Competente:** Você é indetectável sob a maioria das circunstâncias normais.
- **Especialista:** Você pode ser bem-sucedido mesmo sob pressão.
- **Mestre:** Até mesmo um caçador de bruxas seria enganado.

Possuído por: Vampiros.

Especialidades: Respirar, Simular Batimento Cardíaco, Dormir, Espirrar, Soluçar, Gerar Tom Rosado de Pele, Aquecer a Pele.

Imitar

Você possui uma voz extremamente versátil, podendo imitar sotaques, pessoas e, ocasionalmente, outros sons. Você pode usar este talento para entreter ou para enganar. Com talento suficiente, quase qualquer tipo de som pode ser criado — a laringe é um órgão surpreendentemente flexível.

- **Amador:** Você faz uma reprodução passável de alguns sotaques e pode imitar uma ou duas personalidades bem conhecidas.
- **Experiente:** Você pode duplicar uma variedade de sotaques bem o bastante para enganar qualquer um que não seja nativo, podendo imitar bem um grande número de personalidades e outras pessoas.
- **Competente:** Você poderia fazer isso num palco. Você conhece uma ampla variedade de sotaques e características das vozes de celebridades. Você pode pegar os maneirismos vocais de alguém estudando-os durante algumas horas e em seguida imitá-los bem o bastante para enganar quem não conheça bem a pessoa. Você pode imitar cantos simples de pássaros e alguns outros sons.
- **Especialista:** Você pode imitar uma pessoa específica bem o bastante para enganar alguém ao telefone, e reproduzir um sotaque estrangeiro com quase o mesmo nível de credibilidade que há no seu. Você é capaz de duplicar uma variedade de sons de animais e dispositivos tecnológicos.
- **Mestre:** Não existe sotaque, pessoa ou ruído que você não consiga imitar.

Possuído por: Animadores, Embusteiros, Pregadores de Peças, Observadores de Pássaros.

Especialidades: Sotaques, Celebidades, Pássaros e Animais em Geral, Sons Mecânicos, Imitação de vozes.

Esmolar

Você é um ótimo pedinte. É capaz de fazer as pessoas lhe darem dinheiro apenas pedindo a elas. A arte de pedir esmola é realizada mediante uma combinação sutil de Manipulação, Empatia, Intimidação, Manha e Subterfúgio. Você sabe a quem pedir, como se aproximar deles, o que dizer e como evitar a polícia. É um Talento útil para conseguir dinheiro rápido ou para se disfarçar.

- **Amador:** Você pode comover com uma boa história sobre a sua má-sorte.
- **Experiente:** Você pode ganhar a simpatia da maioria das pessoas.
- **Competente:** Convincente mesmo. Pode conseguir uns trocados até mesmo com os mais insensíveis.
- **Especialista:** As pessoas querem levar você para casa e lhe dar comida e roupas.
- **Mestre:** Dentro dos limites da razão, você pode conseguir o que quiser de graça.

Possuído por: Gente das ruas, Viciados, Vagabundos, Pedintes Profissionais.

Especialidades: Favela, Yuppies, Histórias Tristes, Alvos Especiais.

Expressão Poética

Você é capaz de dispor as palavras de formas que provocam pensamentos, emoções e reações naqueles que as lêem. Você pode compor poesia agradável em um estilo ou mais, escrever contos e romances, ensaios, artigos e editoriais, além de inventar jingles publicitários. Como é raro encontrar uma pessoa que seja habilitada em mais de uma especialidade por vez, escolha cuidadosamente.

- **Amador:** Você pode improvisar uma rima de pé quebrado ou um dístico quando a Musa estiver dentro de você. Mas um conto não está fora do seu alcance.
- **Experiente:** Você poderia publicar a sua poesia ou ficção num jornal local, ou escrever letras simples para músicas que entrem nas paradas de sucessos. Você pode exteriorizar quartetos simples do tipo *abab* e *aabb*.
- **Competente:** Você poderia publicar um romance ou coleção de contos e fazer dinheiro com isso. Pode improvisar formas de verso mais complexas, podendo fazer rima branca soar como poesia.
- **Especialista:** Você é requisitado para ler o seu trabalho em sociedades do país inteiro; os seus fãs correm para comprar os seus livros assim que são publicados. Você pode escrever letras que as pessoas citarão daqui a 10 anos, e pentâmetros iâmbicos sem parar para pensar nisso.

- **Mestre:** A sua obra já é ensinada nas aulas de literatura. Você é reconhecido como um dos maiores escritores da sua época. As suas letras são imortais, e você pode improvisar em qualquer forma e estilo.

Possuído por: Poetas, Letristas, Romancistas, Jornalis-
tas, Redatores Publicitários, Humoristas, Professores de Li-
teratura, *Rappers*.

Especialidades: Versos obcesnos, Contos, Romances,
Roteiros, Formas Clássicas, Improviso, Escrever Letras de
Música, Jingles, Versos Brancos, Arte Imortal.

Oratória

Você é capaz de moldar as emoções de uma multidão através de um discurso. Pode ser numa campanha política, num tribunal, numa palestra ou mesmo na frente de bata-
lha quando uma revolução estiver em andamento. A sua
platéia sente o que você deseja que ela sinta.

- **Amador:** Animador de Auditório.
- **Experiente:** Orador Estimulante.
- **Competente:** Orador Inspirador.
- **Especialista:** Demagogo.
- **Mestre:** Churchill ou Hitler.

Possuído por: Políticos, Revolucionários, Atores, Pro-
fessores.

Especialidades: Entreter, Comover, Discurso Demagó-
gico, Angariação de Votos, Mentiras.

Perscrutar

Você tem prática em reparar pequenos detalhes e mu-
danças no ambiente quando olha ou ouve o que ocorre à
sua volta com este propósito. Esta Habilidade pode ser usa-
da apenas quando você diz especificamente que está ten-
tando notar se algo está errado — se não estiver se concen-
trando, a Habilidade não funcionará.

- **Amador:** Se alguém notar sirenes da polícia,
esse alguém será você.
- **Experiente:** A polícia poderia usar suas habi-
lidades detetivescas.
- **Competente:** O mais leve movimento atrai
a sua atenção.
- **Especialista:** Nada escapa ao seu olhar.
- **Mestre:** Você pode contar os grãos de sal
numa rosquinha — pelo paladar.

Possuído por: Detetives, Agentes do FBI, Guarda-Cos-
tas, Vigias Noturnos.

Especialidades: Ficar de Guarda, Perscrutar Rapida-
mente, Ouvir, Cheirar, Sentir a Presença de Assassinos.

Captação

Você tem um talento para encontrar praticamente qual-
quer coisa, sob a maioria das circunstâncias. Os mestres da
sua arte são capazes de encontrar um local aquecido no
Pólo Norte, ou um computador de grande porte no coração
da Selva Amazônica, se necessário. Na cidade, você sabe
onde encontrar qualquer tipo de objeto ou serviço — sem
fazer perguntas. É surpreendente o que você pode encon-
trar em depósitos de lixo.

- **Amador:** Você pode encontrar equipamen-
tos básicos e serviços, como drogas e medica-
mentos, armas ilegais e assassinos de aluguel.
- **Experiente:** Você pode conseguir um veícu-
lo, um passaporte falso ou um espião telefô-
nico habilidoso.
- **Competente:** Pode encontrar uma aeronave
e piloto ou um atirador num intervalo de uma
hora.
- **Especialista:** Você pode encontrar equipa-
mentos militares de último tipo, qualquer
veículo da sua escolha e serviços melhor ima-
ginados que descritos.
- **Mestre:** Você poderia encontrar um aparta-
mento para alugar de frente ao Central Park
por 100 dólares ao mês.

Possuído por: Criminosos, Agentes do Governo, Em-
preendedores, Nosferatu.

Especialidades: Artigos Ilegais, Veículos, Serviços, Arte,
Equipamento Técnico.

Procura

Você sabe a melhor forma de procurar por alguém ou
alguma coisa numa área pequena, onde você pode concen-
trar suas percepções. Você pode procurar por qualquer coi-
sa, desde um anel perdido no seu quarto até um assassino
escondido no jardim.

- **Amador:** Você é bom em achar coisas perdi-
das.
- **Experiente:** Pistas sutis (como plantas que-
bradas) são visíveis para você.
- **Competente:** Você sabe onde olhar.
- **Especialista:** Nada escapa ao seu olhar.
- **Mestre:** Você pode resolver o quebra-cabe-
ças de encontrar a letra que falta em dois se-
gundos exatos.

Possuído por: Detetives, Empregadas, Policiais, Guar-
das de Prisão.

Especialidades: Sons, Objetos de Madeira, Pequenos
Objetos, Pessoas, Passagens Secretas.

Sedução

Você sabe como encantar, atrair e comandar a atenção dos outros no campo sexual. Pela forma como você se comporta, como olha para alguém e até mesmo pelo tom da sua voz, você é capaz de excitar aqueles nos quais pratica suas habilidades. Depois de ter seduzido uma pessoa completamente, ela estará disposta a fazer praticamente qualquer coisa por você.

- **Amador:** Adolescente
- **Experiente:** “Balzaquiana” ou Homem mais Velho.
- **Competente:** Arrasa-Quarteirão.
- **Especialista:** Estrela de cinema.
- **Mestre:** Vampiro.

Possuído por: Galãs e Estrelas, “Ricardões”, Garotas ou Rapazes de Programa, Dançarinas de *strip tease*, Leopardos.

Especialidades: Conversa Interessante, Cantada, Malícia, Olhar Encantador.

Sentir Dissimulação

Com o passar dos anos você desenvolveu a capacidade de saber instintivamente quando as pessoas não estão dizendo a verdade ou pelo menos não toda ela. Há uma forma que elas olham, um tom de voz, um movimento dos olhos — você não sabe porque, mas sempre está lá e os seus instintos raramente o traem.

- **Amador:** Algumas vezes sabe quando as pessoas mentem, mas ainda pode ser enganado — embora mais raramente que uma pessoa comum.
- **Experiente:** É preciso ser um mestre em dissimulação para pôr uma venda nos seus olhos.
- **Competente:** Qualquer um que seja capaz de esconder alguma coisa de você é um artista de mão cheia.
- **Especialista:** Você daria um ótimo investigador de companhia de seguros.
- **Mestre:** As pessoas sussurram pelas costas, e muitas se sentem embaraçadas ao conversar com você. Sua habilidade é quase sobrenatural.

Possuído por: Guardas-Costas, Repórteres, Interrogadores, Seguranças, Detetives, Mães.

Especialidades: Entrevistas, Investigações, Tribunais, Recursos Técnicos (Polígrafos).

Estilo

Você pode não ter nascido com uma boa aparência, nem possuir um charme natural, mas você sabe como se vestir e capitalizar a sua aparência. Mesmo se você não for fisicamente atraente, faz as cabeças das pessoas virarem por causa de seu bom-gosto para vestir e seu estilo. Repare que este Talento se aplica apenas às reações das pessoas à sua aparência; o resto é com você.

- **Amador:** Bom gosto.
- **Experiente:** Socialite.
- **Competente:** Celebridade.
- **Especialista:** Consultor de celebridades.
- **Mestre:** Modelo internacional.

Possuído por: Socialites, Celebridades, Profissionais de Moda, uns Raros Superdotados.

Especialidades: Clássicos, Alta-Costura, Moda Urbana, Retrô, Influência Étnica.

Natação

Você é capaz de nadar — pelo menos o suficiente para se manter flutuando. Repare que os vampiros, ao contrário dos mortais, não flutuam naturalmente; se não souberem nadar, afundam.

- **Amador:** Você sabe nadar.
- **Experiente:** Você consegue nadar rápido, ou durante períodos longos.
- **Competente:** Instrutor, Salva-Vidas.
- **Especialista:** Equipe de Natação.
- **Mestre:** Medalha Olímpica.

Possuído por: Atletas, Guarda-Costas, praticamente qualquer um.

Especialidades: Disputa, Longa Distância, Mar, Sobrevivência, Salvamento de Vidas.

Arremesso

Você sabe como arremessar coisas em geral, e como usar diversos tipos de armas de arremesso — qualquer coisa desde lanças e machadinhas até facas e bolas de baseball (sim, se forem jogadas com força o bastante, podem funcionar muito bem como armas)

- **Amador:** Você ocasionalmente joga a bola para fora do campo.
- **Experiente:** Lançador de time de baseball universitário.
- **Competente:** Você é mortal mesmo quando joga comida nos outros.
- **Especialista:** Bruce Jenner com um dardo.
- **Mestre:** Tom Glavine (Greg Maddux!).

Possuído por: Entusiastas, Competidores.

Especialidades: Florestas, Mirar, Caçar, Alvos Parados, Alvos Móveis.

Ventriloquismo

Você tem a capacidade de projetar a voz, fazendo-a parecer que vem de algum outro lugar. Este talento pode ser usado para entretenimento — ou dissimulação.

- **Amador:** Você poderia fazer um número de ventriloquismo numa festa infantil.
- **Experiente:** Você poderia ter um número num circo. Pode dar a impressão de que alguém ao seu lado está falando.
- **Competente:** Você poderia transformar seu

talento numa profissão, trabalhando em programas de variedades na tevê e no circuito de clubes baratos e teatros. Pode fazer alguém (ou alguma coisa) que esteja a quatro metros e meio de você parecer falar.

•••• **Especialista:** Você poderia atuar em Las Vegas. É capaz de fazer a sua voz parecer estar vindo de qualquer lugar a 9 metros de distância.

••••• **Mestre:** Os jovens o bombardeiam de perguntas, e a *Variety* nomeou-o o salvador do teatro de variedades. Você pode fazer a sua voz parecer vir de qualquer lugar dentro do campo de audição da sua platéia.

Possuído por: Animadores, Vigaristas, alguns Médiuns

Especialidades: Distância, Clareza, Boneco de Ventriloquismo, Objeto Inanimado (ex.: rádio)

Perícias

Acrobacia

Você é um acrobata treinado, sendo capaz de executar atos de agilidade muito acima das capacidades de um personagem não treinado. Para cada sucesso com esta Perícia um personagem pode ignorar a perda de um Nível de Vitalidade devido ao dano por queda. Assim, um personagem com dois pontos em Acrobacia pode sofrer uma queda de até 3 metros sem se ferir e, sofreria a perda de apenas um Nível de Vitalidade devido ao dano de uma queda de 4,5 metros.

Esta perícia pode ser associada com a Destreza nos testes de salto e outras proezas acrobáticas.

- **Amador:** Aluno de educação física do ginásio.
- **Experiente:** Atleta do colegial.
- **Competente:** Equipe de Universidade.
- **Especialista:** Campeão Estadual.
- **Mestre:** Medalha de ouro nas Olimpíadas.

Possuído por: Atletas profissionais, Lutadores de Artes Marciais, Dançarinos.

Especialidades: Esporte, Artes Marciais, Dança, Salto a Distância, Queda de Grande Altura.

Treinamento de Animais

Você é capaz de treinar animais para obedecerem comandos e possivelmente executar truques ou outros feitos. Cada espécie conta como uma especialidade diferente.

- **Amador:** Ficar sobre as patas traseiras, Ir buscar, Sentar, Fingir de morto.
- **Experiente:** Padrão de pequeno espetáculo circense.
- **Competente:** Padrão de sheep dog campeão.
- **Especialista:** padrão de cão policial.
- **Mestre:** Padrão de circo de grande porte ou de duble de filmes.

Possuído por: Treinadores de Cães, Adestradores de Animais de filmes, Adestradores de Animais de circo.

Especialidades: Cachorro, Cavalo, Elefante, Foca.

Arquerismo

Você sabe como disparar uma flecha podendo ser capaz de fazer isso com grande eficiência. Os arcos modernos podem ser instrumentos muito complicados (especialmente bestas), e esta Perícia é essencial se você quiser usá-los corretamente. É possível usar os arcos para disparar projéteis com pontas de madeira (sem pontas de metal...)

- **Amador:** Praticar na Escola.
- **Experiente:** Caçador.
- **Competente:** Arqueiro medieval.
- **Especialista:** Geralmente acerta no alvo.
- **Mestre:** Robin Hood.

Possuído por: Caçadores, Adeptos do hobby, Competidores.

Especialidades: Combate com Arco e Flechas, Floresta, Alvo Parado, Caça, Alvos Móveis.

Artilharia

Você pode operar e disparar qualquer tipo de arma de artilharia, desde um morteiro a um foguete. Além disso, o seu conhecimento das armas inclui a habilidade em conservá-las.

- **Amador:** Recruta jovem.
- **Experiente:** Operador.
- **Competente:** Observador Avançado.
- **Especialista:** Capitão de artilharia.
- **Mestre:** Se for preciso, pode disparar a coisa sozinho.

Possuído por: Projetistas de armas, Soldados das Forças Armadas, Mercenários.

Especialidades: Mirar, Observação Avançada, Linha de Visão, Fora da Linha de Visão, Radar, Combate Noturno, Deserto, Selva.

Ferreiro

Você é habilitado para trabalhar com ferro, podendo forjar objetos de ferro e aço.

- **Amador:** Você pode transformar uma barra de ferro numa ferradura.
- **Experiente:** Você pode fazer objetos de ferro batido e aço maleável.
- **Competente:** Você pode fazer graus diferentes de aço e modelar ferro em formas industriais.
- **Especialista:** Você pode moldar graus diferentes de aço e ferro para fazer objetos mais complexos, como uma espada.
- **Mestre:** Pode fazer uma lâmina a altura de qualquer espada japonesa, ou qualquer outro objeto de ferro ou aço que quiser.

Possuído por: Artesãos, Ferreiros, Artistas, Forjadores de espadas, Adeptos do hobby.

Especialidades: Ferro batido, Ferro fundido, Confecção de ferramentas, Confecção de lâminas, Arte, Solda por pon-

tos, Moldagem.

Combate às Cegas

Mesmo quando incapacitado de ver os seus oponentes, você pode usar as suas Habilidades de Briga ou Combate com Armas Brancas com uma penalidade reduzida ou sem nenhuma penalidade. Esta Perícia pode também ser muito útil fora do combate. É bom atentar para o fato de que esta Perícia não garante nenhuma habilidade real de ver melhor na escuridão. Para cada ponto que o personagem tiver nesta Perícia, reduza em um ponto a dificuldade para executar ações enquanto estiver com a visão obstruída. (Naturalmente, a dificuldade jamais pode ser reduzida abaixo de seu equivalente caso o personagem estiver com a visão desobstruída.)

- **Amador:** Não esbarra nas coisas ao andar no escuro.
- **Experiente:** Pode determinar a direção da qual vem o som.
- **Competente:** Pode lutar e prever a localização de seus inimigos ao mesmo tempo.
- **Especialista:** Você quase pode “sentir” onde estão seus oponentes.
- **Mestre:** Você é dotado de um sentido praticamente místico — Zen e a Arte da Consciência Espacial.

Possuído por: Ninjas, Assassinos, Lutadores de Artes Marciais, Espeleologistas, Arqueiros Zen.

Especialidades: Esquiva, Socar, Interiores, Duelar, Combater vários inimigos.

Condução de Barcos

Você sabe tudo sobre barcos, podendo operar com eficiência qualquer posto numa tripulação.

- **Amador:** Marinheiro de fim de semana.
- **Experiente:** Entusiasta sério.
- **Competente:** Competidor ou profissional semi-habilitado.
- **Especialista:** Profissional ou padrão olímpico.
- **Mestre:** Instrutor ou medalha de ouro nas olimpíadas.

Possuído por: Pescadores, Atletas, Entusiastas, Campistas.

Especialidades: Veleiro, Lancha, Remos, Barcos Infláveis, Casa de Máquinas.

Fermentação e Destilação

Você é habilitado na produção de álcool e de bebidas alcoólicas. Você está familiarizado com o equipamento usado na fermentação e destilação, podendo manter, operar ou consertar um equipamento desse tipo.

- **Amador:** Usuário de kit de Fermentação.
- **Experiente:** Vinicultor caseiro.
- **Competente:** Destilador clandestino.
- **Especialista:** Vinicultor comercial.
- **Mestre:** Vinicultor afamado.

Possuído por: Entusiastas, Vinicultores, Destiladores

Clandestinos.

Especialidades: Vinho, Cerveja, Aguardentes, Álcool Industrial.

Suborno

Você sabe como, quando e onde molhar as mãos das pessoas. Combinada com Manha ou Política, esta Perícia poderia lhe valer uma vida bem fácil. Contudo, você ainda precisa decidir a quem subornar em — lembre-se, nem todo mundo é corruptível.

- **Amador:** Faz um leão-de-chácara ignorar os seus trajes impróprios.
- **Experiente:** Tira o segurança do prédio da sua cola.
- **Competente:** Convence um policial a não multá-lo.
- **Especialista:** Convence o fiscal do imposto de renda a deixá-lo em paz.
- **Mestre:** Os deputados estaduais e os presidentes de empresas coçam as suas costas.

Possuído por: Políticos, Lobistas, Gente de negócios, Criminosos

Especialidades: Polícia, Burocratas, Inspetores, Agir por baixo dos panos, Oferecer “presentes”.

Camuflagem

Você pode mudar a sua aparência mediante uma combinação de vestuário, maquiagem e movimento, o que dificulta que você seja localizado em ambientes diferentes. Esta não é uma habilidade de parecer com outra pessoa, mas simplesmente de se esconder.

- **Amador:** Escoteiro.
- **Experiente:** Patrulheiro da Infantaria.
- **Competente:** Marinheiro.
- **Especialista:** Forças Especiais.
- **Mestre:** Ninja

Possuído por: Caçadores, Militares, Espiões, Assassinos.

Especialidades: Florestas, Montanhas, Urbano, Campo Aberto, Ártico.

Carpintaria

Você é um carpinteiro competente, capaz de fazer uma variedade de objetos de madeira.

- **Amador:** Faz-Tudo amador.
- **Experiente:** Faz-Tudo profissional.
- **Competente:** Carpinteiro profissional.
- **Especialista:** Marceneiro, Carpinteiro ou Professor de curso especializante.
- **Mestre:** Você tem o seu próprio programa de televisão, clientes ricos procuram seus serviços.

Possuído por: Carpinteiros, Fabricantes de Móveis, Faz-tudos, Construtores.

Especialidades: Construção, Móveis, Objetos de Luxo.

Escalada

Você é capaz de escalar montanhas e/ou muros, e raramente teme uma queda. As perícias técnicas de elevação, fincamento de cravos e manuseio de corda dupla lhas são bem familiares — porém, dependendo da sua habilidade, você pode ser bom ou indiferente a elas. Lembre-se de que escalar montanhas à noite é muito mais difícil que escalar de dia, a não ser que você consiga enxergar no escuro.

- **Amador:** Você pode escalar montanhas fáceis ou muros se tiver apoios.
- **Experiente:** Você viaja para participar de grupos de montanhismo. Você é capaz de escalar muros de pedra corroídos pelo clima ou paredes de tijolo.
- **Competente:** Você trabalha como instrutor de montanhismo. Consegue escalar paredes de pedra moderadamente ásperas ou paredes de tijolos.
- **Especialista:** Você já escalou pelo menos duas montanhas famosas, e é capaz de escalar paredes de tijolos ou de pedra lisa com facilidade.
- **Mestre:** Para você, o Evereste e a K2 são simples morrinhos. Você poderia escalar o World Trade Center com as mãos nuas (escalada livre).

Possuído por: Alpinistas, Ladrões, Entusiastas.

Especialidades: Penhascos, Gelo, Prédios, Escalada com Equipamentos, Escalada Livre, Manuseio de corda dupla.

Culinária

Você sabe como preparar uma variedade de pratos e apresentá-los de forma atraente. Embora os vampiros não possam mais comer, esta pode ser uma Habilidade social extremamente útil, especialmente se você gosta de atrair fontes potenciais para o refúgio com a promessa de um jantar à luz de velas...

- **Amador:** Você faz um jantar razoável.
- **Experiente:** Você faz um jantar excelente.
- **Competente:** Você pode transformar seu talento numa profissão.
- **Especialista:** Você poderia publicar livros de receitas.
- **Mestre:** Você poderia apresentar seu próprio programa de tevê ou se tornar um mestre-cuca nos melhores restaurantes.

Possuído por: Esposas ou maridos, Mestres-cucas, Gourmets.

Especialidades: Comida Francesa, Italiana, Chinesa, Culinária Tailandesa e do Sul dos EUA, Pão, Sobremesas, Massas, Cordon Bleu.

Dança

Você é um dançarino eficiente, podendo atuar socialmente ou para o entretenimento dos outros. Você está familiarizado com a maioria das variedades de dança, mas se especializa num estilo específico.

- **Amador:** Você consegue dançar valsa num casamento.
- **Experiente:** Você atrai olhares invejosos nos casamentos. Poderia atuar numa companhia amadora de dança.
- **Competente:** Num baile, você é o centro das atenções. Você poderia atuar numa companhia profissional de dança.
- **Especialista:** As pessoas pedem que você as ensine. Você poderia atuar na tevê.
- **Mestre:** Nijinsky, Fonteyn, Nureyev, Barishnikov, Astaire, Rogers, Kelley — e você, claro.

Possuído por: Socialites, Estrelas da Música, Dançarinos de Vídeo Clips, Dançarinos de Balé, Entusiastas, Diretores de Companhias de Dança.

Especialidades: Valsa, Polca, Minueto, Foxtrot, Jive, Discoteca, Salsa, Lambada, Samba, Bolero, Show, Balé.

Debate

Você sabe como se comportar num debate, podendo apresentar um caso convincente através de razão e lógica. Combinada com Diplomacia, esta Habilidade poderia transformá-lo num negociador de primeira.

- **Amador:** Estudante.
- **Experiente:** Membro de turma de debate.
- **Competente:** Negociador de Sindicato.
- **Especialista:** Político.
- **Mestre:** Você pode fazer um fundamentalista entender a teoria da evolução.

Possuído por: Diplomatas, Negociadores, Acadêmicos, Políticos, Intelectuais.

Especialidades: Lógica, Política, Assuntos informais, Discurso social, Moralismo, Trivialidades.

Demolições

Você tem um conhecimento sobre explosivos e demolições que lhe permite desarmar e criar (em níveis elevados) todos os tipos de bombas. Você sabe como lidar com praticamente qualquer coisa, seja dinamite, explosivo plástico, nitroglicerina, pólvora negra, pavio, nitrocelulose ou napalm. Além disso, você conhece as técnicas para desarmar explosivos.

- **Amador:** Guy Fawkes.
- **Experiente:** O Terrorista Maluco.
- **Competente:** Químico do submundo.
- **Especialista:** Você é um técnico em imploração de edifícios condenados.
- **Mestre:** Tchauzinho, World Trade Center.

Possuído por: Terroristas, Esquadrões anti-bombas, Oficiais das Forças Armadas.

Especialidades: Dinamite, Explosivos Plásticos, Carros-bomba, Desarmamento, Detecção.

Disfarce

Você pode ocultar a sua aparência e até mesmo ficar parecido com outra pessoa específica mediante o uso de vestuário e maquiagem.

- **Amador:** Bom o bastante para enganar alguém que não conheça você nem a pessoa a quem está imitando.
- **Experiente:** Bom o bastante para enganar algumas pessoas ocasionalmente.
- **Competente:** Bom o bastante para enganar algumas pessoas a maior parte do tempo.
- **Especialista:** Bom o bastante para enganar a maior parte das pessoas a maior parte do tempo.
- **Mestre:** Bom o bastante para enganar as pessoas mais próximas e queridas a maior parte do tempo.

Possuído por: Atores, Espiões, Tiras sob Disfarce, Criminosos, Trapaceiros.

Especialidades: Pessoa Específica, Tipo de Pessoa, Ocultar a Própria Identidade.

Escapologia

Você é habilitado em diversas técnicas que lhe permitem escapar de correntes e amarras. Esta habilidade é usada principalmente para propósitos de entretenimento, mas pode ser útil também na vida real.

- **Amador:** Animador de festinhas infantis; você consegue escapar de cordas ou correntes frouxas ou mal amarradas.
- **Experiente:** Artista de Fugas amador; você pode escapar de cordas ou correntes mais ou menos bem amarradas.
- **Competente:** Artista de Fugas profissional; pode escapar de algemas e correntes.
- **Especialista:** Estrela; você pode escapar de uma camisa de força.
- **Mestre:** Te cuida Houdini!

Possuído por: Animadores, Espiões, Forças Especiais, Amadores, Detetives Particulares.

Especialidades: Truques de mágica, Cordas, Caixas, Trancas, Fuga submarina, Algemas, Habilidade como showman.

Falcoaria

Este, que um dia foi um esporte dos nobres, hoje é praticado apenas por uns poucos entusiastas. Combinar esta Perícia com uma Disciplina como Animalismo possibilita resultados realmente impressionantes.

- **Amador:** O pássaro volta — de vez em quando.
- **Experiente:** Você pode fazer pequenas exposições.
- **Competente:** Você trabalha na maioria das quermesses locais e espetáculos circenses ao ar livre. O dinheiro que obtém é suficiente para a sua subsistência.

•••• **Especialista:** Numa outra época você teria sido um nobre admirado por sua habilidade, ou poderia ter trabalhado para um nobre.

••••• **Mestre:** Numa época diferente, você teria sido um protegido do rei.

Possuído por: Falcoeiros profissionais, Vampiros muito velhos, Entusiastas.

Especialidades: Exibição, Caça, História, Pássaros Exótico (como o gavião-real).

Saque Rápido

Esta habilidade permite preparar uma arma quase instantaneamente. Testando Destreza + Saque Rápido e obtendo três sucessos, você pode sacar uma arma e prepará-la para uso como se ela tivesse estado em sua mão o tempo inteiro. A dificuldade depende do grau de segurança com a qual a arma estiver guardada — uma arma escondida nas roupas íntimas de um personagem é mais difícil de ser alcançada que uma num coldre de cinto. Esta habilidade pode ser usada com qualquer arma. Quando apropriado, a contagem de Saque Rápido pode ser somada ao seu teste de iniciativa.

- **Amador:** Você tem bons reflexos.
- **Experiente:** Você é bom, mas não sensacional.
- **Competente:** Você teria durado um pouco mais no Velho Oeste. Poderia trabalhar em espetáculos circenses sobre o Velho Oeste.
- **Especialista:** Muito rápido. Poderia ter o seu próprio show.
- **Mestre:** Sua mão é rápida como um raio. Você poderia ter duelado com Billy The Kid.

Possuído por: Pistoleiros, Praticantes de Artes Marciais, Tiras, Forças Especiais, Vigilantes.

Especialidades: Pistola, Faca, Espada, Arco, Fuzil/Espingarda, Cassetete.

Tagarelice

Esta Habilidade lhe permite convencer alguém de alguma coisa usando uma expressão sincera e uma avalanche de palavras ao invés de debate e lógica. Trata-se de uma técnica surpreendentemente eficaz, desde que o alvo não tenha tempo de pensar e não possua Raciocínio de quatro ou mais. O Narrador deveria julgar cuidadosamente se esta Perícia é apropriada numa determinada situação ou se é melhor usar uma outra Habilidade.

- **Amador:** Vendedor de aspiradores.
- **Experiente:** Vendedor de carros usados.
- **Competente:** Trapaceiro profissional.
- **Especialista:** Político Demagogo.
- **Mestre:** Por que você não vai vender areia para os árabes?

Possuído por: Vendedores, Trapaceiros profissionais, Políticos, Pastores Televisivos.

Especialidades: Vender, Confundir, Lançar a Isca, Convencer

Primeiros Socorros

Esta Habilidade permite a um personagem prestar assistência médica básica a outro. Não é uma Habilidade abrangente como o Conhecimento Medicina, mas possibilita um domínio básico das práticas de primeiros socorros e, em níveis mais elevados, técnicas conhecidas por paramédicos. Atenção: os vampiros não podem receber Primeiros Socorros.

- **Amador:** Mãe de crianças pequenas.
- **Experiente:** Escoteiro.
- **Competente:** Enfermeiro.
- **Especialistas:** Professor de Enfermagem.
- **Mestre:** Paramédico.

Possuído por: Mães, Escoteiros, Paramédicos, Exploradores, Campistas.

Especialidades: Ressuscitamento Cardiopulmonar (RCP), Ossos Quebrados, Respiração Artificial, Diagnóstico, Terminologia.

Pescaria

Você pode julgar se na água tem peixes. Se houver peixes, você tem uma boa chance de fisgá-los. Está familiarizado com diversos tipos de equipamentos de pesca.

- **Amador:** Pescador domingueiro.
- **Experiente:** Amador sério.
- **Competente:** Vencedor de concursos.
- **Especialista:** Pescador profissional.
- **Mestre:** Os peixes pulam aos seus pés quando você caminha na praia.

Possuído por: Campistas, Profissionais de pesca, Amandas da Pescaria.

Especialidades: Carretel e linha, Lançamento de linha, Mar profundo, Rede, Tubarões, Sobrevivência.

Falsificação

Você é capaz de reproduzir um documento ou uma obra de arte bidimensional bem o bastante para que ela pareça a verdadeira ao sofrer uma inspeção casual e, talvez uma verificação mais rigorosa.

- **Amador:** Memorandos entre escritórios.
- **Experiente:** Assinaturas.
- **Competente:** Papéis comerciais; passaportes.
- **Especialista:** Cheques; Recibos; Letras de Câmbio; algumas obras de arte.
- **Mestre:** Dinheiro Falso; pinturas de grandes mestres.

Possuído por: Criminosos, Artistas, Falsificadores.

Especialidades: Escrita manual, Desenhos, Pintura, Recibos e Contas, Documentos.

Jogos de Azar

Você é adepto de um ou mais jogos de azar, podendo jogar sem correr muito risco de perdas sérias. Pode também aumentar as suas chances de vencer sem trapacear.

- **Amador:** Pôquer sábado à noite com os amigos.
- **Experiente:** Algumas semanas em Las Vegas por ano.
- **Competente:** Você é conhecido em Vegas, Reno e Atlantic City.
- **Especialista:** Você vive disso. Para desespero de sua mãe.
- **Mestre:** Você precisa ter cuidado para não dizer seu nome às pessoas.

Possuído por: Jogadores Profissionais, Jogadores Amadores.

Especialidades: Jogo de Cartas, Jogo de Dados, Roleta, Bandidos de Um Braço Só.

Jogos de Estratégia e Habilidade

Esta Perícia cobre jogos como xadrez, gamão, shogi, xiang qui, hnefatafl etc. Ela *não* abrange jogos de cartas (veja *jogos de azar*), ou jogos simples que dependam principalmente de sorte, como Banco Imobiliário.

- **Amador:** Você consegue derrotar o seu irmão mais velho.
- **Experiente:** Você poderia integrar uma equipe escolar.
- **Competente:** Você poderia integrar uma equipe universitária.
- **Especialista:** Você poderia integrar um time nacional.
- **Mestre:** Você poderia derrotar Karpov.

Possuído por: Entusiastas.

Especialidades: Xadrez, Gamão, Damas, Trilha, Domínio.

Armeiro

Você sabe consertar armas de fogo e fazer cartuchos de munição para diversos tipos de armas. Em níveis de habilidade mais elevados você pode criar munição especial como cartucho sem invólucro, de ponta oca, de ponta de mercúrio e balas de prata. Dependendo do tempo e das ferramentas de que disponha (além de um nível de habilidade suficiente), você pode fazer uma arma a partir de um esquema — talvez até mesmo a partir do seu próprio projeto.

- **Amador:** Pólvora negra e cartuchos de papel.
- **Experiente:** Munição encamisada padrão.
- **Competente:** Cartuchos de Magnum.
- **Especialista:** Cartuchos sem invólucros e cartuchos de ponta oca.
- **Mestre:** O que você quiser.

Possuído por: Maníacos por armas, Tiras, Assassinos Seriais.

Especialidades: Armas de pólvora negra, Conserto em campo de batalha, Invenção, Munição Magnum e Super-carga, Munição Especial.

Armamento Pesado

Você tem a habilidade de operar e disparar todos os tipos de armas pesadas — qualquer coisa desde uma metralhadora pesada M60 até uma arma antitanque. Além disso, seu conhecimento de armas inclui a capacidade de consertá-las.

- **Amador:** Treinamento Básico.
- **Experiente:** Operador.
- **Competente:** Guerreiro.
- **Especialista:** Assassino.
- **Mestre:** Rambo.

Possuído por: Mercenários, Soldados das Forças Armadas, Oficiais da SWAT.

Especialidades: Deserto, Selva, Combate Noturno, Distinguir Amigo de Inimigo, Carregar.

Herbalismo

Você tem um conhecimento prático sobre ervas e suas propriedades, sejam medicinais ou não. Você é capaz de encontrá-las e prepará-las, e saber quais ervas ou mistura de ervas usar em cada situação.

- **Amador:** Certa vez você leu um livro sobre o assunto.
- **Experiente:** Você estuda seriamente as ervas.
- **Competente:** Você é um fornecedor local.
- **Especialista:** Você já escreveu livros sobre as propriedades das ervas.

- **Mestre:** Você poderia trabalhar como boticário.

Possuído por: Curandeiros Holísticos, Seguidores da Nova Era, Velhas Sábias, Sociedades de Tecnologia Primitiva.

Especialidades: Culinária, Medicamentos, Venenos, Narcóticos/Alucinógenos.

Caçar

Você é habilitado em encontrar e matar animais para alimentar-se ou praticar esporte. Em terreno familiar, você consegue predizer tipo, número e provavelmente a localização de animais comestíveis, conhecendo também as melhores formas de encontrá-los e matá-los.

- **Amador:** Caçador Domingueiro.
- **Experiente:** Entusiasta ou soldado de cavalaria.
- **Competente:** Soldado ou Mercenário.
- **Especialista:** Membro de Forças Especiais.
- **Mestre:** Lupino.

Possuído por: Caçadores, Militares, Sociedades Pré-Industriais, Campistas, Lupinos.

Especialidades: Floresta Temperada, Selva, Caatinga, Montanha, Costa, Ártico, Deserto.

Hipnotismo

Você pode colocar um voluntário em transe, usando o hipnotismo para obter informações ou tratar problemas psiquiátricos. Para colocar um voluntário em transe, faça um teste oposto de seu Carisma + Hipnotismo contra a Inteligência do indivíduo (dificuldade 6 para ambos testes). Um objetivo resistente precisa ser imobilizado ou Dominado para cooperar (ele resiste com Força de Vontade). O número de sucessos indica a profundidade do transe, podendo ser acrescentado ao nível de habilidade do personagem com esta Perícia quando ele fizer o teste para verificar seu sucesso em tarefas como obter informações por este método.

Por exemplo, um hipnotizador com Carisma 4 e Hipnotismo 4 hipnotiza um voluntário com Inteligência 5. O hipnotizador obtém cinco sucessos e o voluntário dois — um total de três sucessos a favor do hipnotizador, indicando um transe bem profundo. O hipnotizador agora pode testar sete dados (três sucessos mais Hipnose 4) para sondar a mente do indivíduo.

- **Amador:** Você faz isso de vez em quando, principalmente para entreter.
- **Experiente:** Você é um amador habilidoso.
- **Competente:** Você poderia dar um curso ou apresentar-se num palco.
- **Especialista:** Você poderia escrever livros sobre o assunto.
- **Mestre:** Quem precisa de Dominação?

Possuído por: Animadores, Curandeiros Filósofos da

Nova Era, Especialistas da Polícia, Psiquiatras.

Especialidades: Interrogatório, Regressão a vidas passadas, Hipnoterapia, Modificação de Comportamento.

Joalheria

Você é capaz de confeccionar peças comercializáveis de joalheria (Destreza + Joalheira) e avaliar jóias que você veja (Inteligência + Joalheira). Você pode determinar o valor aproximado da maioria das jóias através de uma avaliação rápida; contudo, é fácil cometer erros sem um exame aprofundado.

- **Amador:** Você já fez um curso de especialização.
- **Experiente:** Você trata isso como um hobby sério.
- **Competente:** Você poderia dirigir um pequeno negócio.
- **Especialista:** Esta é a carreira que você abraçou.
- **Mestre:** Você chegou ao mesmo nível que o Cartier.

Possuído por: Joalheiros, Falsificadores, Proprietários de Lojas de Penhores.

Especialidades: Ouro, Gemas, Antigüidades, Misticismo, Cristais.

Jornalismo

Você não apenas sabe como escrever matérias para jornais, mas também como pesquisá-las e descobri-las. Esta Perícia também lhe confere conhecimento sobre o funcio-

namento interno de uma redação e de um jornal como um todo. Além disso, o jornalismo também proporciona uma familiaridade com jornalismo televisivo.

- **Amador:** Repórter de telejornal.
- **Experiente:** Repórter Especializado.
- **Competente:** Repórter Investigativo.
- **Especialista:** Editor.
- **Mestre:** Vencedor do Prêmio Pulitzer.

Possuído por: Freelancers, Editores, Repórteres especializados, Fotógrafos, Correspondentes Estrangeiros.

Especialidades: Política, Esportes, Corrupção, Negócios, Fechamento, Editoração.

Confeção em Couro

Você é capaz de fazer objetos úteis de couro, seja para venda ou uso próprio.

- **Amador:** Você ganhou de aniversário um kit de ferramentas.
- **Experiente:** Você dá presentes de aniversário feitos em casa.
- **Competente:** Você vende para lojas locais.
- **Especialistas:** As pessoas pedem especificamente pelo seu trabalho.
- **Mestre:** A sua foto aparece em anúncios de revistas.

Possuído por: Artesãos, Hippies.

Especialidades: Roupas, Utensílios, Acessórios de montaria, Objetos de Interesse especial.

Leitura de Lábios

Você é capaz de compreender o que as pessoas dizem sem escutar, apenas observando os movimentos labiais. Embora você não vá pegar cada palavra, pode adivinhar o sentido de uma frase sem muita dificuldade.

- **Amador:** Se alguém fala lenta e claramente, com movimentos labiais exagerados.
- **Experiente:** Se está concentrado em alguém com fala razoavelmente lenta.
- **Competente:** Sob a maioria das circunstâncias.
- **Especialista:** Até mesmo sob condições ruins, inclusive línguas estrangeiras, iluminação ruim e distância.
- **Mestre:** Sob quaisquer condições.

Possuído por: Deficientes auditivos, Espiões, Detetives.

Especialidades: Sotaques, Bêbados, Iluminação Ruim, Tagarelas, Dissimulação.

Arrombamento

Você é capaz de abrir cadeados sem chave ou sem a combinação certa. Embora esta Perícia certamente esteja se tornando cada vez mais obsoleta com todos os novos dispositivos de segurança em uso, existem ainda fechaduras suficientes para que ela seja útil.

- **Amador:** Fechaduras simples.
- **Experiente:** Fechaduras cilíndricas e fechaduras de segurança básica.
- **Competente:** Trancas Modernas.
- **Especialista:** Cofres.
- **Mestre:** Forte Knox.

Possuído por: Ladrões, Arrombadores de Cofres, Espiões, Chaveiros.

Especialidades: Fechaduras operadas por chaves, Fechaduras de combinação, Fechaduras operadas por cartão magnético, Sistemas de alarme.

Mecânico

Você é um faz-tudo com uma afinidade particular por dispositivos mecânicos, podendo remendar ou consertar praticamente qualquer coisa mecânica, desde que esteja com os instrumentos e materiais apropriados.

- **Amador:** Você pode consertar uma campanha de porta.
- **Experiente:** Você pode consertar um aparador de grama ou montar uma campanha de porta, se tiver seu esquema.
- **Competente:** Você pode consertar um carro ou montar uma porta automática de garagem.
- **Especialista:** Você pode consertar um carro de alto desempenho ou reconstruir um motor.
- **Mestre:** Você pode consertar, construir ou aperfeiçoar quase tudo.

Possuído por: Mecânicos, Fanáticos por carros, Entusiastas.

Especialidades: Eletricidade, Carros, Utensílios Domésticos, Invenção.

Meditação

Você é capaz de entrar voluntariamente num estado de transe, concentrando-se em sua mente para lidar com uma série de problemas mentais e físicos. Para se entrar nesse estado é preciso um teste de Meditação bem-sucedido (dificuldade 7); depois de cada hora completa, o personagem faz um novo teste, desta vez com dificuldade 9. A Parada de Dados do personagem sofrerá redução se houver algum tipo de distração durante esse tempo. Cada sucesso no segundo teste restaura um ponto de Força de Vontade, cada falha crítica indica que se perdeu um ponto de Força de Vontade. Se a Meditação for interrompida e se perder a concentração antes do término de uma hora, não se obtém quaisquer benefícios.

- **Amador:** Você já leu um livro sobre o tema.
- **Experiente:** Você é um estudante sério.
- **Competente:** Você já estudou com um guru.
- **Especialista:** Você está qualificado para ensinar.
- **Mestre:** Simplesmente isso.

Possuído por: Iogues, Místicos, Curandeiros Holísticos, Filósofos da Nova Era, Hippies da velha guarda.

Especialidades: Meditação Tântrica, Transcendental, Ioga, Nova Era.

Pára-quedismo

Você sabe como usar um pára-quedas, seja por esporte ou por outros propósitos.

- **Amador:** Salto de Fim de semana.
- **Experiente:** Reservista.
- **Competente:** Pára-quedista regular.
- **Especialista:** Membro de Forças Especiais ou instrutor de esportes.
- **Mestre:** Instrutor das Forças Especiais ou Campeão Mundial.

Possuído por: Pára-quedistas esportivos, Militares, Entusiastas por vôo.

Especialidades: Queda Livre, Distribuição de Massa, Fuga, Grande Atitude, Exibição.

Fotografia

Você sabe como usar uma câmara para produzir fotos artísticas e de qualidade, e é capaz também de processar materiais fotográficos.

- **Amador:** Membro de clubes de fotografia.
- **Experiente:** Vencedor de concursos locais.
- **Competente:** Semi-profissional; você vende algumas fotos.
- **Especialista:** Fotógrafo profissional.
- **Mestre:** Um dos melhores.

Possuído por: Artistas, Fotojornalistas, Entusiastas, Especialistas da Polícia.

Especialidades: Arte, Fotojornalismo, Retratos, Uso Forense, Raios X, Fotolitografia.

Bater Carteiras

Você é hábil em remover carteiras e outros objetos das roupas e do corpo de outra pessoa sem que esta repare, mesmo se os objetos em questão se encontrarem num bolso interno. Você geralmente esbarra na pessoa para distraí-la ao remover o objeto.

- **Amador:** Você pode roubar carteiras num lugar cheio de gente.
- **Experiente:** Você pode tirar uma carteira de um bolso interno.
- **Competente:** Você pode tirar um chaveiro de um bolso de calça.
- **Especialista:** Você pode roubar um relógio durante um aperto de mão.
- **Mestre:** Você pode tirar qualquer coisa de qualquer lugar.

Possuído por: Criminosos.

Especialidades: Bolsos, Relógios, Chaveiros, Fuga.

Piloto

Você pode operar uma máquina voadora. Repare que a sua habilidade limita os tipos de aeronave que você pode usar. Um piloto de planador (um ponto) não pode operar um helicóptero (que requer quatro pontos).

- **Amador:** Membro de aeroclube; pilota apenas asas delta.
- **Experiente:** Campeão de aeroclube; apenas planadores e pequenas aeronaves.
- **Competente:** Instrutor profissional ou de clube; licença para vôos comerciais.
- **Especialista:** Piloto militar ou piloto de exibições; piloto de helicóptero; qualquer tipo de aeronave comercial.
- **Mestre:** Um “Ás Indomável”.

Possuído por: Entusiastas, Pilotos, Militares, Policiais.

Especialidades: Vôo Noturno, Orientação por Radar, Combates Aéreos, Longas Distâncias, Decolagens e Pousos, Planadores, Helicópteros, Aviões Leves, Jatos Empresariais, Jatos de Transporte e Comerciais, Jatos de Combate, Aviões de Carreira, Autogiros, Dirigíveis, Balões, Asas Delta.

Procedimento Policial

Você conhece as técnicas gerais e os procedimentos empregados pelas autoridades policiais, podendo utilizá-las (especialmente se já tiver sido um oficial de polícia).

- **Amador:** Recruta.
- **Experiente:** Oficial de Patrulha.
- **Competente:** Detetive.
- **Especialista:** Tenente de Polícia.
- **Mestre:** Apenas um gênio do crime precisaria conhecer tanto .

Possuído por: Policiais, Advogados, Repórteres, Detetives Particulares, Agentes do FBI, Assassinos Seriais.

Especialidades: Relatórios, Detetives, Autópsias.

Cerâmica

Você é capaz de moldar e endurecer objetos de cerâmica, seja para propósitos artísticos ou práticos.

- **Amador:** Praticante ocasional.
- **Experiente:** Entusiasta; aluno de curso de especialização.
- **Competente:** Profissional; instrutor de curso de especialização.
- **Especialista:** Artesão profissional.
- **Mestre:** Famoso Oleiro.

Possuído por: Artesãos, membros de comunidades pré-industriais.

Especialidades: Vasos, Esculturas, Modelos, Moldes.

Psicanálise

Você pode proceder ao diagnóstico e tratamento de problemas mentais (como Perturbações) sem recorrer ao uso de drogas de alteração de comportamento. Durante uma sessão de análise, você testa Inteligência + Psicanálise (dificuldade da Inteligência do indivíduo-alvo + 3). Mantenha um registro dos seus sucessos; o Narrador decidirá quantos sucessos são necessários para remover a Perturbação. Nem Freud conseguia curar pessoas com uma só sessão, portanto seja paciente! Repare que é possível tratar um paci-

ente não cooperativo desta forma, embora neste caso a dificuldade seja igual à Força de Vontade + 3 do indivíduo-alvo.

Nenhum psicanalista do mundo pode curar a Perturbação inicial de um Malkaviano.

- **Amador:** Um ombro para chorar.
- **Experiente:** Conselheiro amador.
- **Competente:** Conselheiro profissional.
- **Especialista:** Psicanalista Qualificado.
- **Mestre:** Freud.

Possuído por: Psicanalistas, Humanistas, Curandeiros Holísticos, Bons Ouvintes, Conselheiros, Pais, Professores, Padres.

Especialidades: Freud, Jung, Humanismo, Erickson, Holístico, Wiccan, Infância, Psicose, Neurose, Self, Simpatia, Terminologia, Pesquisa.

Pesquisa

Você é altamente habilitado para obter informações a partir de fontes convencionais. Depois de algum tempo numa boa biblioteca você consegue resumir todo o conhecimento humano num único tópico.

- **Amador:** Universitário.
- **Experiente:** Mestrando ou Assistente de Pesquisa.
- **Competente:** Professor Universitário.
- **Especialista:** Pesquisador.
- **Mestre:** Arquivo ambulante.

Possuído por: Acadêmicos, Publicitários, Autores, Detetives.

Especialidades: Qualquer Conhecimento.

Montar

Você pode montar num animal e ter uma boa chance de permanecer onde quer sem cair, ser arremessado ou sofrer qualquer outra coisa desagradável. Ao tentar fazer alguma coisa difícil, ou quando correr perigo, o Narrador poderá requerer um teste de Destreza + Montar para evitar problemas. Esta Perícia pode também ser combinada com Atributos Mentais para refletir o seu conhecimento sobre os acessórios de montaria necessários.

- **Amador:** Membro de clube hípico; passa férias numa fazenda.
- **Experiente:** Campeão de clube hípico; cowboy domingueiro.
- **Competente:** Instrutor de clube hípico; cowboy profissional.
- **Especialista:** Campeão de salto; astro de rodeio.
- **Mestre:** Dublê de filmes de faroeste.

Possuído por: Entusiastas, Cowboys, Dublês, Membros de Sociedades Pré-Industriais.

Especialidades: Montar sem sela, Cavalo, Mula, Camelo, Elefante, Galopar, Realizar Truques, Sem as mãos!

Mergulho

Você sabe usar corretamente um aqualung (desnecessário para Membros), estando familiarizado com os muitos perigos do mergulho (como tubarões e recifes).

- **Amador:** Uma vez por ano, nas férias.
- **Experiente:** Membro de Clube Local.
- **Competente:** Instrutor.
- **Especialista:** Mergulhador Profissional.
- **Mestre:** Mergulhador Especial da Marinha.

Possuído por: Entusiastas, Caçadores de Tesouro, Biólogos Marinheiros.

Especialidades: Água Gelada, Recifes, Mar profundo,

Recreação

Canto

Você é capaz de cantar numa grande variedade de estilos e técnicas. Cantar é uma das Perícias mais lucrativas e populares dos tempos modernos. Embora a maioria dos cantores sejam amadores, outros fazem quantidades absurdas de dinheiro.

- **Amador:** Você brilha quando sua família se reúne ao redor do piano.
- **Experiente:** Você poderia conseguir papéis principais nas sociedades amadoras locais, ou se tornar o vocalista de uma banda de garagem.
- **Competente:** Você poderia fazer parte de um coral profissional ou fechar contrato para um disco.
- **Especialista:** Você poderia conseguir um papel principal numa peça da Broadway ou emplacar um disco nas paradas de sucesso.
- **Mestre:** Daqui a vinte anos os seus CDs ainda serão sucessos de venda.

Possuído por: Coristas de Igreja, Músicos de Rock, Pop Stars, Cantores de Rock, Bêbados.

Especialidades: Ópera, Ouvido Bom, Rock, Igreja, Musicais.

Esquiar

Você sabe andar de esqui, o que pratica como transporte ou atividade esportiva, com pouquíssimo risco de cair. Você pode analisar a neve sabendo se ela está segura ou não — sob a maioria das circunstâncias.

- **Amador:** Esquiador Domingueiro.
- **Experiente:** Entusiasta.
- **Competente:** Esquiador razoável.
- **Especialista:** Esquiador Acrobata, Campeão de esqui, Polícia Ártica.
- **Mestre:** Medalha de ouro, Integrante das Forças de Elite.

Possuído por: Desportistas, Militares, Habitantes das Montanhas e das Regiões Árticas.

Especialidades: Cross-Country, Descer Montanha, Páraquedismo com esqui, Trenó, Dublê.

Prestidigitação

A velocidade das suas mãos pode enganar os olhos dos outros. Você pode executar truques de mágica e outros atos de prestidigitação.

- **Amador:** Truques com cartas no Natal.
- **Experiente:** Festinhas Infantis.
- **Competente:** Mágico Profissional.
- **Especialista:** Mágico de tevê.
- **Mestre:** Uma lenda do seu próprio tempo.

Possuído por: Mágicos Profissionais, Ladrões.

Especialidades: Tirar objetos de bolsos ou cartolas; fazer objetos desaparecer; divertir.

Leitura Dinâmica

Através de prática, você desenvolveu a habilidade de ler e absorver grandes quantidades de material escrito num período de tempo curto.

- **Amador:** O *New York Times* em uma hora.
- **Experiente:** Um romance em duas ou três horas.
- **Competente:** Um livro de ensaios em duas ou três horas.
- **Especialista:** Um livro de ensaios bem grosso em duas ou três horas.
- **Mestre:** *Guerra e Paz* em duas ou três horas.

Possuído por: Acadêmicos, Críticos Literários, Jornalistas, Pesquisadores.

Especialidades: Literatura técnica, Ficção, Jornais, Pesquisa, Estudar para provas.

Tortura

Você sabe como infligir dor. A sua habilidade é cientificamente precisa. Você é capaz de interrogar prisioneiros através de tortura e prolongar seu sofrimento, sem tirar a sua vida — ou pós-vida.

- **Amador:** Você sabe como machucar pessoas de várias formas.
- **Experiente:** Você é bom em causar dor extrema, podendo manter alguém vivo para ser interrogado.
- **Competente:** Você está à altura de um torturador nazista. Pode criar dor em um nível que a maioria dos indivíduos jamais experimentou.
- **Especialista:** Você está à altura de um torturador profissional. Você é capaz de obter praticamente qualquer informação de sua vítima.
- **Mestre:** Você é um artista; um estudioso da dor e do sofrimento.

Possuído por: Inquisidores Militares, Guardas de Prisão, “Médicos” Nazistas.

Especialidades: Métodos Exóticos, Prolongamento de Vida, Dor, Flagelação.

Rastreamento

Você pode identificar e seguir a trilha de um animal ou de uma pessoa, sob a maioria das circunstâncias. A dificuldade de um feito como esse varia de acordo com as condições — seguir trilhas frescas em neve densa pode ser mais fácil que seguir trilhas antigas sobre uma calçada de cimento!

- **Amador:** Escoteiro.
- **Experiente:** Escoteiro-chefe.
- **Competente:** Caçador.
- **Especialista:** Rastreador índio.
- **Mestre:** Daniel Boone, Tonto.

Possuído por: Caçadores, Ambientalistas, Membros de Forças Especiais, Detetives.

Especialidades: Lobo, Gamo, Pedras, Região Urbana, Identificação.

Armadilhas

Você sabe como armar diversos tipos de armadilhas de acordo com o tipo de presa que quer pegar.

- **Amador:** Escoteiro.
- **Experiente:** Ambientalista Domingueiro.
- **Competente:** Caipira.
- **Especialista:** Montanhês.
- **Mestre:** Daniel Boone.

Possuído por: Caçadores, Membros de Forças Especiais, Habitantes de Locais Remotos.

Especialidades: Espécies Específicas, Armadilhas mortais, Covas.

Conhecimentos

Contabilidade

Você é capaz de fazer cálculos e manter registro segundo as técnicas tradicionais de contabilidade. Pode também analisar livros de contabilidade e encontrar erros e fraudes.

- **Amador:** Aluno de escola de especialização.
- **Experiente:** Escrivão Júnior.
- **Competente:** Escrivão Senior ou sócio júnior.
- **Especialista:** Sócio senior.
- **Mestre:** Nada lhe escapa.

Possuído por: Pessoas de Negócios, Fiscais do Imposto de Renda.

Especialidades: Pequenas Empresas, Grandes Empresas, Governo, Impostos.

Alquimia

Você está familiarizado com os textos dos alquimistas clássicos e medievais, podendo também ter alguma experiência prática. Esta Habilidade relaciona-se indiretamente com o Conhecimento de Química, de uma forma semelhante à relação entre Astronomia e Astrologia. Você pode interpretar textos alquímicos e entender os diversos símbolos e códigos usados pelos alquimistas, mesmo quando os encontra fora de um contexto alquímico.

- **Amador:** Você sabe uma ou duas coisas sobre o assunto.
- **Experiente:** Aprendiz, possivelmente ainda dependente de um mestre.
- **Competente:** Está no caminho certo, mas ainda tem muita estrada para percorrer.
- **Especialista:** Alquimista Experiente, com domínio dos maiores segredos.
- **Mestre:** Talvez com você aquela coisa de transformar chumbo em ouro funcione.

Possuído por: Esotéricos, Eruditos, Alguns Cientistas

Especialidades: Transmutação, Cosmologia, Lápiz Philosophorum.

Antropologia

Você estudou o fenômeno humano em suas mais diversas formas, compreendendo suas regras básicas e estruturas em nível teórico. Também detém algum conhecimento específico sobre uma ou mais sociedades pré-industriais contemporâneas.

- **Amador:** Universitário.
- **Experiente:** Mestrando ou Assistente de pesquisa.
- **Competente:** Professor universitário ou pesquisador de campo veterano.
- **Especialista:** Chefe de departamento numa grande universidade.
- **Mestre:** Um líder da área; a sua obra molda o futuro da antropologia.

Possuído por: Eruditos.

Especialidades: Físico, Social, Antigo, Teórico, culturas específicas.

Arqueologia

Você estudou os restos do passado e os processos segundo os quais eles são preservados e descobertos. Você pode interpretar restos arqueológicos e identificar a origem provável de artefatos antigos; você conhece também muita coisa sobre uma ou mais culturas antigas.

- **Amador:** Universitário ou Amador.
- **Experiente:** Mestrando ou Assistente de Pesquisa.
- **Competente:** Professor universitário.
- **Especialista:** Pesquisador.
- **Mestre:** Doyen.

Possuído por: Eruditos, Entusiastas, Autores Populares.

Especialidades: Europa Pré-histórica, Cultura Clássica, América Central, Escavação, Arqueologia Submarina, Teoria, Paleopatologia, Paleocologia.

Arquitetura

Você é treinado no projeto de edifícios, tanto no ponto de vista artístico quanto funcional. Você tem competência para decidir onde se encontram os elementos portadores de carga de um prédio e interpretar planos arquitetônicos. Você sabe instintivamente onde são os locais mais seguros em caso de explosão ou terremoto.

- **Amador:** Estudante Universitário.
- **Experiente:** Profissional júnior.
- **Competente:** Sócio Júnior.
- **Especialista:** Sócio Sênior.
- **Mestre:** Frank Lloyd Wright.

Possuído por: Arquitetos, Engenheiros Estruturais.

Especialidades: Casas, Edifícios de Escritório, Edifícios Públicos, Arquitetura Gótica.

Conhecimento da Área

Você está familiarizado com uma área — normalmente uma cidade — e conhece uma boa parte de sua estrutura, história, geografia e política humana. Este Conhecimento não inclui questões vampíricas, que são cobertas pelos Conhecimentos de Cultura Vampírica e Segredos da Cidade (adiante).

- **Amador:** Para um forasteiro, você sabe muita coisa.
- **Experiente:** Você já viveu na área por um ou dois anos.
- **Competente:** Você já viveu na área por cinco a dez anos.
- **Especialista:** Você é um nativo, e jamais deixou a área.
- **Mestre:** Você poderia escrever o livro definitivo sobre a área.

Possuído por: Moradores, Tiras, Repórteres, Motoristas de Taxi.

Especialidades: História, Geografia, Política, Meios de Transporte, Direito.

História da Arte

Você estudou a arte mais como um acadêmico que como um artista, e conhece muito sobre sua história. Olhando uma peça de arte, você tem uma boa chance de identificar seu local e período de origem e, na maioria dos casos, identificar o artista sem olhar a assinatura. Você também tem uma boa noção do preço atual de mercado da peça.

- **Amador:** Estudante ou amador.
- **Experiente:** Estudante universitário ou entusiasta.
- **Competente:** Professor universitário ou manda-chuva de casa de leilões.
- **Especialista:** Pesquisador ou chefe de casa de leilões.
- **Mestre:** Curador de museu.

Possuído por: Eruditos, Entusiastas, Funcionários de casa de leilões.

Especialidades: Arte Clássica, Arte Renascentista, Mestres, Impressionistas, Arte Primitiva, Arte Americana, Arte Etnográfica.

Astrologia

Você sabe como compilar e interpretar um horóscopo. Tendo a data e a hora (e, de acordo com alguns sistemas, o local) de nascimento de uma pessoa, você pode construir um perfil da personalidade e um conjunto de predições sobre o curso provável da vida desta pessoa. Acreditar ou não nessas revelações é uma característica pessoal sua, mas você pode apresentá-las de forma convincente e agradável para aqueles que *acreditarem*.

- **Amador:** Você sabe dizer as características de cada signo.
- **Experiente:** Os amigos lhe pedem para fazer horóscopos para eles.
- **Competente:** Você poderia dirigir um pequeno negócio de astrologia.
- **Especialista:** Você poderia assinar uma coluna de jornal.
- **Mestre:** Você poderia trabalhar para celebridades e políticos.

Possuído por: Astrólogos, Amadores, Místicos, Adeptos da Nova Era, Híppies Velhos.

Especialidades: Horóscopo Solar, Ming Shu, Zu Wei.

Astronomia

Você estuda o céu e seus movimentos de um ponto de vista mais científico que místico. Pode identificar a maioria das constelações, operar um telescópio astronômico, prever manchas solares, eclipses e cometas, e identificar a maioria dos fenômenos celestes.

- **Amador:** Estudante ou amador.
- **Experiente:** Estudante universitário ou entusiasta.
- **Competente:** Professor universitário ou astrônomo renomado.
- **Especialista:** Pesquisador, Apresentador de tevê ou figurão da NASA.
- **Mestre:** Erudito renomado ou líder de equipe da NASA.

Possuído por: Pesquisadores, Amadores, Equipes da NASA.

Especialidades: Planetas, Galáxias, Quasares, Novas e Nebulosas, Buracos Negros, Teoria do Big Bang.

Biologia

Você conhece a natureza da vida, as formas que ela assume e como os organismos vivos funcionam. Você tem uma chance razoável de identificar uma planta ou criatura, mesmo a partir de um fragmento. Você precisa ter pelo menos um ponto em Ciência antes de poder adquirir este Conhecimento.

- **Amador:** Estudante de segundo grau.
- **Experiente:** Estudante universitário.
- **Competente:** Mestrando.
- **Especialista:** Professor.
- **Mestre:** Pesquisador.

Possuído por: Eruditos, Ecólogos, Gangrel.

Especialidades: Botânica, Zoologia, Ecologia, Paleontologia.

Cultura da Camarilla

Você conhece informações a respeito da Camarilla. Você sabe como são a maioria dos príncipes, quem são os verdadeiros legisladores, detalhes sobre a Máscara, a história da Camarilla, lendas e propaganda.

- **Amador:** Exatamente o que todos os vampiros pertencentes à Camarilla conhecem.
- **Experiente:** O que a maioria dos Ventrue conhece.
- **Competente:** O que a maioria dos Nosferatu e Tremere conhece.
- **Especialista:** O que a maioria dos príncipes conhece.
- **Mestre:** O que a maioria dos Matusaléns conhece.

Possuído por: Vampiros da Camarilla, Inquisidores, Espiões do Sabá.

Especialidades: História, Lendas, Legisladores Famosos, Príncipes, Estratégias, Atividades Atuais, Segredos, Propaganda.

Química

Você estudou a natureza das substâncias e suas interações, sabendo como preparar diversos compostos químicos. Você também sabe como lidar com várias substâncias perigosas. Você precisa ter pelo menos um ponto em Ciência antes de adquirir este Conhecimento.

- **Amador:** Estudante de Segundo grau.
- **Experiente:** Estudante Universitário
- **Competente:** Mestrando
- **Especialista:** Professor
- **Mestre:** Pesquisador

Possuído por: Eruditos, Farmacêuticos, Cientistas.

Especialidades: Química Orgânica, Inorgânica, Análise, Segurança.

Segredos da Cidade

Este Conhecimento descreve o conhecimento detido por um personagem a respeito de uma determinada cidade (à sua escolha); quem é quem, quem tem poder, como seus vampiros se relacionam, entre si e o que está acontecendo. Em **Chicago by Night**, este conhecimento foi chamado *Segredos*. Ele não pode ser assumido durante a geração do personagem, podendo ser obtido apenas pela experiência direta. No final de algumas histórias, o Narrador anunciará o número máximo de pontos de experiência que um personagem pode transferir para este Conhecimento, baseado no que cada personagem descobriu durante o curso da história. Tenha em mente que a informação sobre cada comunidade de membros é um conhecimento diferente: saber a respeito dos Membros de Chicago não confere ao personagem nenhuma informação sobre, por exemplo, os Membros de Los Angeles.

- **Amador:** Criança.
- **Experiente:** Jovem ou inocente.
- **Competente:** Você tem uma idéia do que está acontecendo.
- **Especialista:** Bem informado.

••••• **Mestre:** Conspirador ocasional.

Possuído por: Vampiros, alguns valorosos Caçadores de Bruxas.

Especialidades: Príncipe, Primigênie, Poderes Secretos, Anarquistas, Influências, Presença do Sabá, Refúgios, Máscara.

Conhecimento do Clã

Você detém informações sobre um determinado Clã (geralmente, mas nem sempre, o seu próprio). Esta informação não é acessível à maioria, podendo se passar anos antes que você obtenha alguma informação útil. Muitos membros de clã sabem pouquíssimo sobre sua herança, normalmente porque eles não se importam em tentar descobrir.

• **Amador:** O que alguns membros de clã sabem.

•• **Experiente:** O que a maioria dos ancilae sabe.

••• **Competente:** O que a maioria dos anciões sabe.

•••• **Especialista:** O que a maioria dos Matusaléns sabe.

••••• **Mestre:** O que apenas o líder do clã sabe.

Possuído por: Membros de Clã, Tremere, Nosferatu.

Especialidades: Fofoca, Integrantes do clã, Lendas, História, Assembléias.

Pirataria de Dados

O jogador precisa ter pelo menos dois pontos em Computador antes de adquirir este Conhecimento. Pirataria de Dados possibilita ao usuário do computador quebrar as regras. Não é uma habilidade de programação — isso requer Conhecimento em Computador. A Pirataria de Dados representa uma faculdade imaginativa acima e além do uso dos códigos de programação. No mundo binário de sim/não dos computadores, a pirataria de dados representa uma partícula de genialidade que diz “Bem, talvez”.

Quando uma Pirataria de Dados é usada em lugar de um Conhecimento em Computador? Quando o usuário está invadindo o sistema de outro computador ou tentando manipular dados no “tempo real”. A Habilidade Computador é usada para programação ou outras atividades que envolvam o uso de um computador. A Pirataria de Dados costuma funcionar como uma Habilidade complementar a Computador, mas pode auxiliar a programação possibilitando ao personagem trabalhar mais rápido ou quebrar códigos militares que um programador normal nem mesmo seria capaz de adivinhar.

• **Amador:** Você é um viciado em computador que conhece alguns truques, como mudar as suas notas na rede da sua faculdade.

•• **Experiente:** Você tem uma tremenda “sorte” para adivinhar senhas de acesso a sistemas.

••• **Competente:** A sua conta de eletricidade veio um pouco alta no mês passado, mas deu para resolver isso apertando algumas teclas.

•••• **Especialista:** Agora que você descobriu a senha de acesso ao sistema de um banco, é só escolher: Rio ou Bermudas?

••••• **Mestre:** A Comunidade Européia ficou muito abalada com aquele incidente termonuclear, mas você sabe que eles jamais poderão atribuir-lhe a culpa.

Possuído por: Fanáticos por Computador, Agentes da CIA.

Especialidades: Vírus, Furto de Dados, Rede, Telecomunicações.

Criminologia

Você estudou a natureza do crime — quando, onde, como e porque ele é cometido, a natureza da mente criminosa e a história dos casos mais famosos. Você é um especialista em crime e atividades policiais.

• **Amador:** Fã.

•• **Experiente:** Entusiasta.

••• **Competente:** Erudito ou detetive.

•••• **Especialista:** Historiador criminal ou detetive sênior.

••••• **Mestre:** O Sombra.

Possuído por: Polícia, Autores, Entusiastas, Psicólogos Criminais.

Especialidades: Assassinos Seriais, Crimes Não resolvidos, Jack o Estripador, Psicologia Criminal.

Criptografia

Você pode compor e interpretar códigos e cifras habilmente. É capaz de montar um código que pode ser desvendado apenas por alguém que obtenha em sucessos o mesmo número de pontos que você tem neste Conhecimento. Também pode desvendar um código, fazendo um teste deste Conhecimento contra uma dificuldade determinada pelo Narrador de acordo com a complexidade do código

• **Amador:** Adolescente fã de espionagem.

•• **Experiente:** Tarado por palavras cruzadas, Oficial Especialista em Códigos das forças armadas.

••• **Competente:** Oficial da Inteligência.

•••• **Especialista:** Especialista em decifração de códigos.

••••• **Mestre:** James Bond.

Possuído por: Espiões, Fãs, Militares especializados em códigos.

Especialidades: Anagramas, Códigos Matemáticos, Siglas estranhas.

Economia

Você sabe o que é a ciência da Economia e como ela funciona. Combinada com um Conhecimento da Área, esta Habilidade permite que você determine a origem e o destino de cada centavo da cidade. Você pode estudar uma cidade ou um país e obter um bom conhecimento de sua condição econômica e suas causas.

• **Amador:** Estudante de Segundo Grau.

•• **Experiente:** Estudante Universitário.

••• **Competente:** Mestrando ou jornalista financeiro.

•••• **Especialista:** Professor universitário ou consultor econômico.

- **Mestre:** Pesquisador ou consultor presidencial.

Possuído por: Eruditos, Economistas, Pessoas de Negócios, Políticos, Filósofos de Botequim.

Especialidades: Setor Privado, Setor Público, Bolsa de Valores, Impostos, Economia Internacional.

Eletrônica

Você está familiarizado com a construção e operação de instrumentos eletrônicos. Dispondo de tempo suficiente e equipamento adequado, você pode identificar as funções de um instrumento eletrônico, encontrar um defeito e consertá-lo. Repare que instrumentos eletrônicos não são a mesma coisa que dispositivos mecânicos movidos a eletricidade — um secador de cabelo é mecânico, um rádio é eletrônico.

- **Amador:** Faz-Tudo.
- **Experiente:** Operador de rádio amador.
- **Competente:** Técnico de televisão.
- **Especialista:** Engenheiro de Computação.
- **Mestre:** Projetista de hardware.

Possuído por: Entusiastas, Engenheiros, Inventores.

Especialidades: Rádio/TV, Sistemas de Controle, Sistemas de Informação.

Engenharia

Você pode compreender e projetar todos os tipos de sistemas mecânicos, bem como diagnosticar seus defeitos. Você na verdade não pode construí-los e consertá-los — essas atividades requerem a Perícia Mecânica — mas você pode desenhar uma série de planos a partir dos quais um mecânico habilidoso seja capaz de construir praticamente qualquer coisa, de uma torradeira a um avião.

- **Amador:** Amador.
- **Experiente:** Estudante.
- **Competente:** Engenheiro Júnior.
- **Especialista:** Engenheiro Chefe.
- **Mestre:** Inventor genial.

Possuído por: Engenheiros, Modelistas, Inventores.

Especialidades: Automotiva, Aérea, Marinha, Doméstica, Manutenção, Consertos, Invenção.

Cultura das Fadas

Você possui informações pertinentes às fadas Seelie e Unseelie. Você sabe alguma coisa sobre seu grande reino: Arcádia. Devido à incapacidade dos Membros em viajarem a este reino, a maior parte do seu conhecimento é baseada em boatos, sendo, portanto, difícil de ser verificada.

- **Amador:** O seu conhecimento é em sua maior parte baseado em especulação e boatos.
- **Experiente:** Você conhece alguns fatos relevantes.
- **Competente:** Você possui um conhecimento geral de seus hábitos.
- **Especialista:** Você possui amplo conhecimento.
- **Mestre:** Você acha que conhece os segredos dessas criaturas.

Possuído por: Fadas, Lupinos, Ocultistas, Vampiros,

Magos, Caçadores de Bruxas.

Especialidades: Música Encantadora, Comida de Fadas, Somniare, Atlantium, Antrum, Caelum, Barathrum, Tartarus.

Técnicas Judiciais

Você é treinado no reconhecimento e na interpretação de pistas físicas. Você pode examinar a cena de um crime, por exemplo, e descobrir a raça, sexo, físico, cor do cabelo, tipo de roupa e provável classe social de qualquer indivíduo que tenha estado ali nos últimos três a quatro dias. Você pode examinar um cadáver e descobrir a causa e as circunstâncias prováveis da morte.

- **Amador:** Detetive amador.
- **Experiente:** Detetive, Agente do FBI.
- **Competente:** Especialista da Polícia.
- **Especialista:** Especialista do FBI.
- **Mestre:** Te cuida, Sherlock Holmes!

Possuído por: Detetives Amadores, Polícia, FBI.

Especialidades: Cena do Crime, Patologia, Balística, Digitais.

Geologia

Você estudou a composição física da Terra. Você sabe alguma coisa sobre as propriedades físicas e a química das rochas, a formação de acidentes geográficos e outros tópicos relacionados. Você pode identificar o tipo e a fonte provável de um pedaço de pedra; avaliar um provável veio de petróleo, metais preciosos e cristais; e identificar e refinar minérios. Para assumir este Conhecimento é necessário um ponto em Ciência.

- **Amador:** Estudante do segundo grau.
- **Experiente:** Estudante Universitário.
- **Competente:** Mestrando ou comerciante de petróleo.
- **Especialista:** Professor universitário ou consultor de mineração.
- **Mestre:** Pesquisador.

Possuído por: Eruditos, Comerciante de Petróleo, Mineradores, Engenheiros Estruturais, Garimpeiros, Exploradores.

Especialidades: Petrologia, Geomorfologia, Mineração, Paleontologia, Engenharia.

Heráldica

Você estudou a arte e a linguagem da Heráldica, podendo interpretar um dispositivo heráldico como um brasão de armas ou um *mon* japonês. Você também pode desenhar um novo símbolo que as autoridades em heráldica considerariam aceitável. Fornece o reconhecimento bem-sucedido de um símbolo heráldico automaticamente algumas pistas sobre a família ou a organização a qual ele pertence.

- **Amador:** Amador.
- **Experiente:** Entusiasta ou Historiador.
- **Competente:** Mestrando ou Genealogista.
- **Especialista:** Professor ou Heráldico Júnior.
- **Mestre:** Pesquisador ou Rei de Armas.

Possuído por: Entusiastas, Historiadores, Genealogistas, Heráldicos.

Especialidades: Inglesa, Francesa, Alemã, Italiana, Espanhola, Escandinava, Japonesa, Moderna, Mercantil.

História

Você estudou a história do mundo ou de uma área ou período específico, e compreende o que aconteceu, quando, porque e quem estava envolvido. Você também tem uma boa ideia das condições sociais, políticas, econômicas e tecnológicas de diversos lugares e períodos históricos. Repare que no caso dos vampiros, este Conhecimento se relaciona apenas a épocas e lugares fora de sua experiência direta, por exemplo, um vampiro nascido na Roma Antiga contaria com sua memória para conhecimento em história e cultura romana, mas usaria História para descobrir informações sobre a Grécia clássica, que existiu antes de seu tempo, ou sobre o Japão Tokugawa, que se encontra fora de sua experiência.

- **Amador:** Amador ou Estudante de segundo grau.
- **Experiente:** Entusiasta ou Universitário.
- **Competente:** Mestrando ou autor.
- **Especialista:** Professor universitário.
- **Mestre:** Pesquisador.

Possuído por: Entusiastas, Eruditos.

Especialidades: História Política, Intelectual, Social, Econômica, Tecnológica, Clássica, Medieval, Renascentista, Moderna, Européia, Americana, Asiática, Africana, Australiana.

Cultura da Família

Este Conhecimento não pode ser assumido durante a geração do personagem; pode ser obtido apenas mediante a experiência direta. A Cultura da Família reflete o conhecimento de um personagem sobre os segredos dos Membros: a Jyhad, a Gehenna, os Antediluvianos, Matusaléns, Inconnu e o Livro de Nod. Ao fim de algumas histórias, o Narrador anunciará o número máximo de pontos de experiência que um personagem pode transferir para usar na aquisição ou no aperfeiçoamento deste Conhecimento, tendo como base o que cada personagem descobriu durante a história. Ao contrário do Conhecimento em Ocultismo, a Cultura da Família lhe garante que a maioria do que você já sabe sobre o objeto de seu interesse é, realmente verdade (embora certamente, nem tudo).

- **Amador:** Apenas uma Criança bem jovem.
- **Experiente:** Ainda desconhece a maioria das coisas.
- **Competente:** ampla familiaridade com as lendas.
- **Especialista:** Sabe um pouco sobre os grandes segredos.
- **Mestre:** Conhecedor de alguns dos maiores segredos.

Possuído por: Vampiros, alguns valorosos Caçadores de Bruxas.

Especialidades: Jyhad, Inconnu, Antediluvianos, Caim, Livro de Nod, Gehenna.

Literatura

Você está familiarizado com a literatura de uma ou mais nações ou períodos históricos, sabendo alguma coisa sobre seu estilo geral e estrutura — as coisas que separam a literatura da mera ficção ou entretenimento. Você normalmente lembra uma citação espirituosa e apropriada ou identifica uma citação quando a vê.

- **Amador:** Estudante de segundo grau.
- **Experiente:** Estudante universitário ou Autor iniciante.
- **Competente:** Mestrando ou Crítico.
- **Especialista:** Professor Universitário ou Autor reconhecido.
- **Mestre:** Pesquisador ou Autor celebrado.

Possuído por: Eruditos, Autores, Críticos, Amantes da cultura.

Especialidades: O Romance, Poesia, Drama, Literatura Inglesa, Americana, Européia, Clássica, Medieval, Asiática, Islâmica.

Cultura Lupina

Você possui informações pertinentes a lobisomens — o que comem, onde se reúnem, seus pontos fortes e fracos. Você pode usar este Conhecimento para descobrir a melhor forma de combatê-los, ou obter um acordo de paz entre suas tribos e você. Ao contrário do Conhecimento Ocultismo, a Cultura Lupina lhe garante que a maior parte do que você conhece sobre o assunto é realmente verdade (mas certamente não tudo).

- **Amador:** O seu conhecimento baseia-se principalmente em especulação e boatos.
- **Experiente:** Você conhece alguns fatos relevantes.
- **Competente:** Você possui um entendimento geral do assunto.
- **Especialista:** Você possui um amplo conhecimento.
- **Mestre:** Você sabe tanto sobre eles quanto eles próprios.

Possuído por: Vampiros, Magos, Caçadores de Bruxas.

Especialidades: Tribos, Totens, Guias Espirituais, Matilhas, Ancestrais.

Cultura Mística

Você está familiarizado com o conhecimento de magia e bruxaria. Você conhece as antigas ordens de magos: suas cabalas, pactos e rituais secretos. Mais importante ainda, você também sabe a respeito dos seus correlativos modernos. Ao contrário do Conhecimento Ocultismo, a Cultura Mística lhe garante que a maior parte do que você acredita sobre o assunto realmente é verdade (mas com certeza não tudo).

- **Amador:** O seu conhecimento baseia-se principalmente em especulação e boatos.
- **Experiente:** Você conhece alguns fatos relevantes.
- **Competente:** Você possui conhecimentos básicos sobre misticismo.
- **Especialista:** Você possui amplo conhecimento.

- **Mestre:** Você compreende a teoria da magia.

Possuído por: Vampiros, Magos, Caçadores de Bruxas.

Especialidades: Rituais, Vicca, Astrologia, Ordem de Hermes, Cabala, Tradições Místicas.

Matemática

Você estudou a ciência dos números e é capaz de executar cálculos complexos e compreender conceitos matemáticos muito além da aritmética básica. Ao ver um cálculo inteiro, ou mesmo parcial, você é capaz de decifrar o que se pretendeu conseguir.

- **Amador:** Estudante de segundo grau.
- **Experiente:** Estudante Universitário.
- **Competente:** Mestrando ou Cientista.
- **Especialista:** Professor Universitário.
- **Mestre:** Pesquisador.

Possuído por: Eruditos, Cientistas.

Especialidades: Matemática Pura, Mecânica, Estatística.

Metalurgia

Você conhece as propriedades e o comportamento de metais e ligas. Com o tempo e o equipamento corretos, pode identificar praticamente qualquer metal ou liga a partir de uma amostra. Você conhece os pontos de fusão, limites de resistência e outras características dos metais e ligas mais comuns. Você precisa ter pelo menos um ponto em Ciência para obter este Conhecimento.

- **Amador:** Estudante.
- **Experiente:** Mestrando ou Aprendiz.
- **Competente:** Professor ou Engenheiro.
- **Especialista:** Engenheiro.
- **Mestre:** Engenheiro chefe.

Possuído por: Eruditos, Engenheiros, Inventores.

Especialidades: Ferro, Aço, Ligas de Cobre, Ligas de Alta Resistência, Condutores.

Meteorologia

Através de estudo ou experiência, você conhece uma ou duas coisas sobre clima. Pode dizer se vai chover esta tarde, esta noite ou amanhã; quais são as chances de nevar; ou se o céu estará nublado ou limpo durante os próximos dias. Você pode prever quais serão as temperaturas mais altas e mais baixas do dia, e assim por diante.

- **Amador:** Estudante de segundo grau.
- **Experiente:** Estudante Universitário, Campista Domingueiro ou Apresentador de meteorologia de um telejornal.
- **Competente:** Mestrando ou Ecólogo entusiasta.
- **Especialista:** Professor universitário ou Fazendeiro.
- **Mestre:** Você e São Pedro são assim!

Possuído por: Eruditos, Apresentadores de meteorologia em telejornais, Ecólogos, Fazendeiros.

Especialidades: Teoria, Área Local, Predição.

Ciência Militar

Mediante estudo intensivo ou experiência real de batalha, você está familiarizado com as técnicas necessárias para conduzir uma campanha militar. O seu conhecimento abrange o espectro da guerra, desde as táticas requeridas para comandar um pelotão de dez homens até uma grande estratégia necessária para comandar exércitos inteiros. Você sabe como distribuir suas forças, cortar linhas de suprimento e capturar territórios vitais.

- **Amador:** Formado em academia militar.
- **Experiente:** Oficial Não Comissionado.
- **Competente:** General de Brigada.
- **Especialista:** Júlio César.
- **Mestre:** Sun Tzu.

Possuído por: Militares, Ex-Cavaleiros, Adeptos de Jogos de Guerra, Guerreiros da Mão Negra.

Especialidades: Falange, Grande Escala, Mano a mano, Guerra Moderna, Cercos, Sabá.

Naturalista

Você é um estudante do comportamento animal. Através de estudo ou experiência, você sabe onde e como encontrar determinados animais, como observá-los sem fazê-los correr ou atacá-lo, e como eles reagem a determinadas coisas. Você pode, lendo sinais naturais, prever se há um predador ou alguma outra ameaça na área, e pode interpretar o humor de um animal através de seu comportamento.

- **Amador:** Escoteiro.
- **Experiente:** Ecólogo.
- **Competente:** Apresentador de programa televisivo sobre a natureza.
- **Especialista:** Trabalhador de campo ocasional.
- **Mestre:** David Attenborough.

Possuído por: Biólogos, Ecólogos, Caçadores, Fazendeiros, Fotógrafos da vida selvagem, Lupinos.

Especialidades: Floresta Temperada, Selva, Pradaria, Montanhas, Costa, Ártico, Deserto.

Física

Você estudou a ciência da matéria, sua composição e comportamento. Você pode calcular massas e velocidades sem pensar no que está fazendo, sabe um pouco sobre por que o universo é como é, e até mesmo entende a Teoria da Relatividade. Consegue compreender e interpretar dados físicos, anotações de outros físicos e equipamentos experimentais ou de laboratório. Você precisa ter pelo menos um ponto em Ciência para obter este Conhecimento.

- **Amador:** Estudante de segundo grau.
- **Experiente:** Estudante Universitário.
- **Competente:** Mestrando.
- **Especialista:** Professor.
- **Mestre:** Pesquisador.

Possuído por: Eruditos, Engenheiros, Cientistas.

Especialidades: Mecânica, Termodinâmica, Hidrodinâmica, Aerodinâmica, Astrofísica, Ótica, Eletrônica, Física Nuclear, Física Teórica, Física Prática.

Psicologia

Você possui uma educação formal na ciência da natureza humana. Você conhece as teorias modernas de emoção, desenvolvimento cognitivo, personalidade, percepção e aprendizado. Embora esta seja uma compreensão altamente erudita da psiquê humana, ela pode ser aplicada na prática, para entender aqueles que o cercam.

- **Amador:** Estudante do segundo grau.
- **Experiente:** Estudante Universitário.
- **Competente:** Mestrando.
- **Especialista:** Professor.
- **Mestre:** Teórico.

Possuído por: Professores, Pesquisadores, Cientistas, Conselheiros, Psicólogos.

Especialidades: Behaviorismo, Freud, Jung, Humanismo, Psicologia Industrial, Empirismo, Psicologia Animal.

Cultura do Sabá

Você conhece informações disponíveis apenas a membros do Sabá. Se você não for Sabá mas possuir este conhecimento, é melhor mantê-lo em segredo. Se o Sabá um dia encontrá-lo, a sua expectativa de pós-vida cairá sensivelmente. Você conhece a história do Sabá, suas lendas, rituais, táticas, estratégias e muito mais.

- **Amador:** O que praticamente todo vampiro do Sabá conhece.
- **Experiente:** O que muitos sacerdotes do Sabá conhecem.

- **Competente:** O que muitos Bispos do Sabá conhecem.
- **Especialista:** O que muitos arcebispos do Sabá conhecem.
- **Mestre:** O que os Cardeais e Legisladores conhecem.

Possuído por: Arcontes, Membros do Sabá.

Especialidades: História, *Auctoritas Ritae*, Membros Famosos do Sabá, Membros Locais do Sabá, Propaganda.

Conhecimento dos Esgotos

Você sabe muita coisa sobre esgotos em geral e um bocado sobre o sistema de esgotos da sua cidade. Este é um conhecimento inestimável: ele lhe permite saber quais túneis tomar para chegar aonde deseja. Você sabe onde ficam os refúgios dos Nosferatu, e sabe onde os Giovanni da cidade se encontram. Você pode conhecer outras criaturas dos esgotos. Se precisar, pode sobreviver em segurança e indefinidamente nos esgotos. Você também possui um conhecimento geral que lhe permite viajar através de sistemas de esgoto desconhecidos e emergir perto do seu destino.

- **Amador:** Você é um verdadeiro rato de esgoto.
- **Experiente:** O que um operário urbano saberia.
- **Competente:** O que um Nosferatu ou um Giovanni saberiam.
- **Mestre:** O que um ancião Nosferatu saberia.

Possuído por: Nosferatu, Giovanni, alguns Malkavianos, Operários Urbanos, Monstros de esgoto, alguns Semteto, Roedores de Ossos.

Especialidades: Refúgios, Comida, Esconderijos, Ata-lhos, Becos.

Cultura Espiritual

Você conhece o mundo espiritual, sua estrutura e formas. Embora você não tenha necessariamente a habilidade para realizar viagem astral, compreende o funcionamento do processo. O mundo dos fantasmas também lhe é conhecido. Ao contrário do Conhecimento Ocultismo, a maioria das coisas que você acredita sobre o assunto é verdade (mas decerto não tudo).

- **Amador:** Assiste um daqueles programas sensacionalistas.
- **Experiente:** Ficou apavorado numa casa mal-assombrada.
- **Competente:** Sabe onde estão.
- **Especialista:** Sabe o que são.
- **Mestre:** Sabe porque estão ali.

Possuído por: Lobisomens, Magos, Vampiros, Paranormais, Clarividentes, Caçadores de Bruxas.

Especialidades: Espíritos Benignos, Espíritos Malévolos, Espíritos Brincalhões, Viagem Astral, Sítio Específico, Assombrações.

Teologia

A religião lhe é um aspecto familiar do comportamento humano — você compreende inteiramente sua posição no mundo. Em níveis mais elevados, este Conhecimento possibilita uma apreciação por todas as crenças religiosas, embora indivíduos menos habilitados tendam a ver suas próprias crenças como intrinsecamente superiores às outras. Isto, obviamente, varia de um indivíduo para outro. A Posse deste Conhecimento não requer que o personagem acredite nos dogmas de qualquer religião específica.

- **Amador:** Participante.
- **Experiente:** Coroinha.
- **Competente:** Padre.
- **Especialista:** Professor Universitário.
- **Mestre:** Teólogo.

Possuído por: Missionários, Padres, Pastores, Freiras, Teólogos, Ateus.

Especialidades: Religião dedicadas a deusas (cujo estudo normalmente é denominado Teologia), Estudo Comparativo, Teologia da Libertação, Agnosticismo, Cristianismo, Budismo, Ramo Davianista.

Toxicologia

Você possui um conhecimento prático de venenos, seus efeitos e antídotos. Você pode analisar um veneno para determinar sua origem e, se dispuser de tempo suficiente e equipamento adequado, será capaz de formular um veneno ou um antídoto. É preciso pelo menos um ponto em Química ou Biologia para adquirir este Conhecimento.

- **Amador:** Sabe um pouquinho sobre o assunto.
- **Experiente:** Detetive, Leitor de Histórias de Mistério.
- **Competente:** Farmacêutico, Escritor de Histórias de Mistério.
- **Especialista:** Cientista Forense, Médico de Sala de Emergência.
- **Mestre:** Assassino.

Possuído por: Fãs de mistério, Detetives, Farmacêuticos, Médicos, Assassinos.

Especialidades: Venenos, Venenos químicos, Venenos herbáceos, Análise, Antídotos, Venenos de Ação Instantânea, Venenos de Ação Lenta, Venenos Indetectáveis.

Conhecimento da Wyrm

Alguns vampiros estudam a inimiga dos lupinos — a Wyrm. Isto é perigoso; para cada pequena informação que eles obtêm, arriscam sua destruição ou corrupção. Para mais informações sobre a Wyrm, leia **Lobisomem: O Apocalipse** ou **O Livro da Wyrm**.

- **Amador:** Você está ciente da Wyrm e pode apontar muitas de suas criaturas.
- **Experiente:** Você sabe que existem muitas manifestações da Wyrm (como os aspectos triáticos da Wyrm e os Maculados pela Wyrm.) Talvez conheça alguns dos pictogramas dos Dançarinos da Espiral Negra.
- **Competente:** Você sabe alguma coisa sobre a geografia e o povo de Malfeas.
- **Especialista:** Você sabe a respeito do Labirinto dos Dançarinos da Espiral Negra e conhece alguns de seus segredos.
- **Mestre:** Você é um perigo para a Wyrm e para si mesmo.

Possuído por: Dançarinos da Espiral Negra, Uktenas mancomunados com Malditos, Diretores da Pentex

Especialidades: Aspectos Triáticos da Wyrm, Maculados pela Wyrm, Monstros, Malditos, Dançarinos da Espiral Negra, Malfeas.

Disciplinas

Embora o livro de regras básico **Vampiro** permita aos jogadores criar apenas personagens pertencentes à oitava geração dos vampiros, ou a gerações ainda mais recentes, o mal do Diablerie permite-lhes a oportunidade de usurpar o poder de seus anciões. Embora a maioria dos vampiros, sejam eles neófitos ou ancilae, tenham pouca chance (ou necessidade) de obter níveis de poder acima dos cinco inclusos no livro de regras, a possibilidade de se reduzir de geração significa que, cedo ou tarde, alguém, em algum lugar, aumentará uma Disciplina até nível seis ou mais alto.

Além disso, alguns Narradores podem conduzir crônicas nas quais os jogadores criem vampiros anciões como personagens. Esses personagens decerto teriam acesso a Disciplinas de sexto, sétimo ou talvez de oitavo nível.

Os níveis mais altos em Disciplinas diferem enormemente dos níveis mais baixos. Os cinco primeiros níveis de uma determinada Disciplina são padronizados para todos os vampiros que possuam essa Disciplina. Contudo, à medida que um Membro torna-se poderoso o bastante para suplantá-la essa graduação, suas Disciplinas começam a refletir sua própria natureza interior. Portanto, um personagem capaz de alcançar Níveis entre 6 e 10 tem acesso a uma variedade de Habilidades em cada nível. Quando ele obtiver a experiência necessária para obter um novo nível de Disciplina, poderá escolher qualquer poder desse nível que achar adequado à sua natureza específica, ou ainda inventar um poder inteiramente novo.

À medida que os personagens continuam progredindo em suas Disciplinas, eles podem escolher qualquer poder do nível que estão atingindo ou abaixo dele. Portanto, quando um Nosferatu Petrodon de quinta geração com seis níveis de Ofuscação obtém 30 pontos adicionais de experiência, ele pode escolher qualquer dos poderes de Ofuscação do sexto ou sétimo níveis, ou pode desenvolver um mais adequado ao seu próprio ser interior. Entretanto, somente quando ele obtiver mais 35 pontos, poderá desenvolver um novo poder de sexto, sétimo ou oitavo nível. Ele não pode gastar apenas 30 pontos para continuar comprando poderes de sexto nível.

Há um certo aspecto sádico nisto. Na maioria das crônicas, nenhum jogador jamais obterá uma Disciplina de décimo nível; ainda assim relacionamos os poderes de décimo nível para todas as Disciplinas. Queremos que os jogadores estejam cientes do ponto até o qual seus personagens podem chegar. Seus personagens são de fato criaturas de poder considerável, mas os anciões são ainda mais poderosos — um fato que os jogadores jamais devem esquecer.

Esses poderes de nível alto são extremamente fortes, e à medida que seus níveis aumentam eles tornam-se ainda mais obscenos. Como os indivíduos de gerações mais baixas são virtualmente semideuses, esses poderes encontram-se disponíveis. Apenas uns poucos indivíduos no mundo possuem Dominação em nível 10, e você não vai querer encontrar um deles.

Como mencionamos antes, nem todos os poderes de nível mais elevado estão descritos aqui. Na verdade, o número de poderes de níveis acima de seis é limitado apenas pelo número

de indivíduos que já alcançaram tais níveis. Na condição de jogador, não espere ver esses poderes específicos sendo usados por personagens de gerações mais baixas quando os encontrar; é mais do que provável que seu Narrador invente novos poderes para cada personagem. Portanto, há pouca vantagem em conhecer quais poderes seus inimigos podem possuir — sem falar na frustração, considerando que você ainda tem um

longo caminho a percorrer antes de alcançar Nível Seis em qualquer disciplina, se é que um dia o conseguirá.

Observe que níveis mais elevados nas Disciplinas físicas (Rapidez, Fortitude e Potência) não implicam em benefícios adicionais. Dez sucessos automáticos acrescidos aos testes de Força de alguém já representam, por si só, benefício mais que suficiente

Animalismo

Nível Seis

Comunicação com Espécies

Ao usar Sussurros, o personagem pode comunicar-se com apenas um animal por vez, precisando manter contato visual durante toda a interação. A comunicação com Espécies permite ao personagem comunicar-se simultaneamente com um grupo inteiro de criaturas. O personagem pode dirigir-se a apenas uma espécie por vez (ex.: se ele falar com ratos não poderá comunicar-se com camundongos simultaneamente), e todos os animais a serem atingidos precisam estar ao alcance de sua voz. Se o personagem for interrompido por qualquer coisa que não seja o grupo com o qual está se comunicando, ou venha a interromper voluntariamente seu sermão durante este tempo, ele terá de fazer um teste para restabelecer contato com seus ouvintes. Alguns dos animais, particularmente aqueles de espécies tímidas, poderão fugir nesse ínterim.

Sistema: Um único sucesso num teste de Carisma + Empatia com Animais (dificuldade 8) indica que o personagem estabeleceu um nível de comunicação semelhante àquele obtido através de Sussurros.

Inocência de Pastor

Embora nem todos os animais fujam à visão de um vampiro, os relacionamentos entre os Membros e diversas criaturas estão longe do ideal. Os cães tendem a latir em sua presença, os gatos deixam a sala e os cavalos costumam derrubá-los de suas selas. Por outro lado, os animais consideram os mortos-vivos com Inocência de Pastor não apenas inofensivos, mas também encantadores.

Sistema: Mediante um teste de Carisma + Empatia com Animais (a dificuldade é determinada pelo estado emocional do animal, ou animais), um personagem pode acalmar rapidamente um leão furioso, ganhar a confiança de cães de guarda e cavalgar alegremente um elefante selvagem. Caso se obtenha sucessos suficientes, o personagem poderá tentar praticamente qualquer tipo de atividade com a(s) criatura(s) (isto torna o ato de alimentar-se do sangue de animais absurdamente simples).

Suculência Animal

A caçada por sangue é um dos fatores decisivos na existência de um vampiro. Ao ser Abraçado pela primeira vez, muitos Membros procuram alimentar-se apenas de animais, na tentativa de preservar sua Humanidade. A maioria logo passa a considerar este modo de existência insatisfatório e troca os animais por seres humanos. Porém, para os Membros que dominam o poder da Suculência Animal, a vitae animal é excepcionalmente nutritiva.

Sistema: Este é um dos poucos poderes que não requerem um teste. O que a Suculência Animal faz é permitir que um personagem dobre o Total de Pontos de Sangue de um animal. Assim uma vaca teria 10 pontos de Sangue para um personagem beber. Repare que este poder não é transferível, e que a vaca ainda valeria uns meros cinco Pontos de Sangue para qualquer outro personagem.

Compartilhar a Alma

Este poder permite a um personagem compartilhar momentaneamente experiências com um animal que possa tocar. Embora ambos os seres mantenham liberdade de movimento e ação, as percepções, emoções e até mesmo esperanças e temores de cada participante são sentidas pelo outro. As memórias são compartilhadas da mesma forma. Se for gasto tempo suficiente neste estado, cada participante conhecerá tudo sobre o outro (obviamente, muito da experiência de um participante não fará sentido para o outro, podendo causar confusão temporária depois que a interação tiver terminado).

Sistema: O uso deste poder requer um teste de Percepção + Empatia com Animais (dificuldade 6). Cada turno depois do primeiro gasto neste estado de harmonia requer que o personagem gaste um ponto de Força de Vontade. Normalmente são necessários dois turnos para localizar e extrair uma memória precisa, e cerca de cinco turnos para compartilhar inteiramente as almas.

Nível Sete

Conquista da Besta

Os Membros com a Disciplina Animalismo costumam possuir uma compreensão da Besta interior maior que os outros vampiros, e aqueles com a habilidade para Conquista da Besta parecem ser os que detêm o melhor entendimento. Com este poder, o personagem não apenas pode entrar em frenesi voluntariamente, como também manter controle completo durante todo o processo.

Sistema: Embora o personagem já não precise de um estímulo potencialmente letal para entrar neste estado, ele deverá ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para entrar em Frenesi. Será necessário gastar um Ponto de Força de Vontade para cada turno que o personagem quiser manter-se no estado frenético. O frenesi acabará quando o personagem esgotar sua reserva de Força de Vontade. O personagem pode terminar um frenesi mais cedo, se assim quiser.

Um fracasso no teste de Força de Vontade indica que o frenesi não foi alcançado; uma falha crítica significa que o

personagem é tomado por um frenesi incontrolável.

Voz do Dono

Semelhante à Comunicação com Espécies, mas o personagem pode se comunicar com todos os animais ao alcance de sua voz, sejam quais forem as suas espécies.

Sistema: A dificuldade e os níveis de sucesso são idênticos aos da Comunicação com Espécies, e as mesmas interrupções cancelam este poder.

Nível Oito

Espíritos Gêmeos

Semelhante ao poder de quarto nível Compartilhar Espíritos, mas este permite ao personagem obter controle completo sobre um animal como se estivesse dentro dele. Porém, enquanto estiver no controle do animal, ele poderá também mover-se livremente em sua própria forma.

Sistema: Assumir controle do animal requer um teste de Manipulação + Intimidação (dificuldade 6); o número de sucessos determina a quantidade de tempo que o personagem pode passar nesta personalidade dividida.

1 sucesso	até uma hora
2 sucessos	até seis horas
3 sucessos	até um dia
4 sucessos	até uma semana
5 sucessos	indefinidamente

Como o personagem mantém sua própria forma enquanto controla o animal, ele não tem que se preocupar em assumir as características do animal depois que a conexão tiver sido rompida. Porém, o personagem está mantendo duas formas diferentes, e sofre distrações causadas pelas informações sensoriais divergentes. De fato, os níveis de dificuldade de todos os testes que ele precisar fazer enquanto estiver controlando as duas formas são aumentados em um.

Convocações em Massa

Este poder permite ao personagem convocar todos os animais das redondezas. Embora este poder não ponha os animais sob seu controle, o uso de outros poderes Animalísticos deve ser suficiente para garantir sua ajuda. Mesmo se este não for o caso, os animais convocados dificilmente atacarão o convocador. Além disso, o convocador pode, se assim o quiser, especificar os tipos de animais que ele deseja que atendam, podendo, por exemplo, chamar cães e ratos, deixando os gatos de fora.

Sistema: Usar este poder requer um teste de Manipulação + Liderança (dificuldade 7). Cada sucesso permite ao usuário afetar uma área maior. Na tabela a seguir, você encontrará duas medidas de distância. A primeira para ser usada quando o vampiro empregar este poder numa cidade, e a segunda quando o vampiro fizer o chamado numa área selvagem.

1 sucesso	Todos os animais convocados no raio de um quarteirão/800 metros atendem, a não ser que alguma coisa os impeça de fazer isso (ex.: o dono de um cachorro manda que ele fique). Animais Carniçais não atendem ao chamado.
-----------	---

2 sucessos	Todos os animais que se encontram no raio de um quarteirão/1.600 metros atendem, a não ser que fazer isso signifique uma ameaça às suas vidas. Animais Carniçais não atendem ao chamado.
------------	--

3 sucessos	Todos os animais convocados num raio de cinco quarteirões/oito quilômetros atendem ao chamado, a não ser que fazer isso signifique uma ameaça às suas vidas. Animais Carniçais não atendem ao chamado.
------------	--

4 sucessos	Todos os animais convocados num raio de 800 metros/doze quilômetros atendem ao chamado, a não ser que fazer isso signifique uma ameaça às suas vidas. Neste nível de sucesso, até mesmo os animais carniçais atendem ao chamado.
------------	--

5 sucessos	Todos os animais convocados dentro de 1.600 metros/dezesseis quilômetros atendem ao chamado.
------------	--

Nível Nove

Fusão Carnal

Um vampiro que desenvolva este nível de Animalismo formou um elo extraordinário com as criaturas “inferiores”. Desta forma, ele pode realmente fundir sua forma física com a de um animal.

Sistema: Mediante um teste de Vigor + Empatia com Animais (dificuldade 7), o personagem pode absorver pequenos animais ao seu próprio ser. Ele pode liberar esses animais à vontade. Cada criatura absorvida desta forma força o personagem a gastar um de seus Pontos de Sangue para cada cinco pontos do Total de Pontos de Sangue do animal. Assim, um personagem pode formar um elo com 10 ratos (cada um dos quais vale 1/2 ponto de Sangue) gastando um de seus próprios Pontos de Sangue. Este ponto de sua Reserva de Sangue não pode ser usado para armazenar sangue até que o personagem libere os animais.

Embora o personagem não possa absorver uma criatura maior, ele pode fundir seu corpo ao de uma criatura como essa mediante um teste bem-sucedido de Vigor + Empatia (dificuldade 7) e gastando um Ponto de Sangue. Assim, ele pode fundir seu corpo com o de um urso Kodiak e andar durante o dia dentro dele. Atenção: o personagem não terá controle sobre o animal com o qual se fundir se não tiver usado também o poder de Compartilhar o Espírito.

Os Membros que forem bem sucedidos usando o poder de Auspício da Percepção da Aura sobre um personagem ou criatura que está sendo “cavalgada” notarão uma cor estranha na Aura em questão.

Nível 10

Exército de Animais

Este poder possibilita ao personagem convocar todas as criaturas dentro de uma determinada área, e tornar-se uno com todas elas. Embora seu corpo permaneça parado, ele adquire controle de cada animal convocado como se fosse

aquele animal. Assim, ele se torna a um só tempo general e soldado, vendo através dos olhos de qualquer horda de criaturas que tiver convocado. Não se requer nenhuma concentração especial para controlar os animais — eles são o personagem e o personagem são eles.

Sistema: A área de efeito deste poder é definida pelo número de sucessos obtidos num teste de Liderança + Sobrevivência (dificuldade 6). Um sucesso significa que o personagem pode convocar todos os animais num raio de mil e seiscentos metros. Cada sucesso adicional duplica o nível anterior. Portanto, com cinco sucessos o personagem pode convocar todos os animais num raio de 25 quilômetros.

Auspícios

Nível Seis

Comunicação Telepática

Enquanto a Telepatia normal confere a um personagem somente a capacidade de “ler” a mente de um indivíduo, a Comunicação Telepática possibilita conversar telepaticamente com ele e transmitir imagens, emoções e informações sensoriais a todos que o personagem possa ver.

Sistema: Esta forma de comunicação normalmente requer que o personagem faça um teste de Carisma + Empatia (a dificuldade é a Força de Vontade atual do alvo). Se o alvo da comunicação colaborar, ele poderá abrir mão de sua resistência e permitir que o personagem empregue este poder sem fazer um teste.

Clarividência

O personagem pode ver e ouvir eventos distantes sem precisar de Projeção Astral. Este poder é ativado de forma quase instantânea — como ligar um televisor — e o personagem precisa apenas concentrar-se num lugar ou pessoa familiar para ouvir tudo o que está acontecendo na vizinhança daquele lugar ou pessoa.

Sistema: O jogador precisa fazer um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 6) para conseguir se “sintonizar”. O personagem pode também usar outros poderes de Auspícios em conjunto com a Clarividência. Assim, um personagem poderia olhar para a clareira de uma floresta e em seguida ler a aura do lobisomem escondido lá. Cada poder é julgado em separado, precisando também ser testado isoladamente.

● Sonho

Um personagem com este poder permanece ciente dos eventos que o cercam enquanto está dormindo ou em estado de torpor. Essas percepções assumem a forma de sonhos. Esses sonhos são cheios de imagens de coisas que podem afetar o personagem, mas elas normalmente são muito difíceis de serem interpretadas. Cabe ao Narrador determinar o limite de distância para este poder. O personagem pode sonhar com qualquer evento que viesse a exercer um impacto forte em sua existência.

Sistema: Normalmente este poder deve ser arbitrado pelo Narrador. Contudo, se ele quiser, poderá pedir que o jogador

faça testes Raciocínio + Empatia (dificuldade 7) para que o personagem vislumbre imagens e eventos específicos.

Visão de Águia

Esta é uma forma menos seletiva de Clarividência. O personagem pode perscrutar mentalmente uma área ampla como se a estivesse sobrevoando, o que lhe permite fazer buscas rápidas ou enxergar áreas muito grandes. Se o personagem também tiver Clarividência, poderá fazer um “zoom” numa área específica.

Sistema: A área coberta é de aproximadamente 41 quilômetros quadrados (um raio de aproximadamente três quilômetros) e a altitude aparente é de cerca de 76 metros. Com este poder não é possível ver através de objetos sólidos.

Previsão

Este é o poder de prever o que as pessoas dirão e farão em seguida. A notável penetração do personagem nos pensamentos dos outros costuma permitir que ele se defenda do ataque de um oponente antes mesmo que ele seja desferido.

Sistema: Gastando um Ponto de Sangue e fazendo um teste de Percepção + Empatia (a dificuldade é a Força de Vontade atual do alvo), o personagem pode determinar o que um alvo específico dirá em seguida. Com três sucessos, o personagem pode determinar também as ações seguintes do outro. Cada sucesso obtido soma temporariamente um dado a todos os testes Sociais realizados pelo personagem contra o alvo. Três ou mais sucessos subtraem dados da Parada de Dados de um alvo para quaisquer ações realizadas contra o personagem (subtrai-se um dado por sucesso acima de dois).

Percepção de Emoções

Este poder permite a um personagem estender seu poder de Nível Dois de Percepção da Aura sobre um raio de três metros. O personagem pode captar as emoções de quantas pessoas ele quiser (dentro da área de efeito). Ele é capaz de perceber o clima geral, as motivações e o temperamento da multidão. O personagem pode também obter uma noção das prováveis atitudes futuras de um aglomerado de pessoas. Mais importante, o foco emocional de uma multidão, e seus principais instigadores e líderes, podem ser identificados mediante o uso deste poder.

Sistema: Para usar este poder é preciso um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 7).

Nível Sete

Perscrutação da Alma

O personagem pode descobrir a localização de qualquer indivíduo que ele conheça, em qualquer parte do mundo.

Sistema: O personagem precisa ser bem-sucedido num teste de Percepção + Investigação (dificuldade 6, ou 8, se a presa possuir Ofuscação).

Ligação Espiritual

Com Ligação Espiritual, o personagem pode realizar uma comunicação telepática com um determinado número de pessoas. Qualquer personagem conectado desta forma pode comunicar-se a vontade com todos os outros na Ligação Espiritual. Cada indivíduo na ligação pode ouvir o que todos os outros dizem. Este poder não pode ser usado para ler mentes.

Sistema: Cada sucesso num teste de Raciocínio + Etiqueta (dificuldade 6) permite que uma pessoa a mais seja “conectada”.

Nível Oito

Ataque Psíquico

Esta forma agressiva de Telepatia permite ao personagem invadir a mente do indivíduo-alvo e usar força telepática para provocar danos reais.

Sistema: O telepata precisa testar Manipulação + Intimidação (dificuldade 8), que é resistido pela Força de Vontade do alvo (a dificuldade também é 8). O resultado depende do número total de sucessos que o personagem marcar acima do número de sucessos do alvo.

Falha Crítica O alvo torna-se imune ao Ataque Psíquico do personagem durante o resto da noite.

Fracasso O alvo não sofre danos, podendo testar Percepção + Ocultismo (dificuldade 6) para perceber que sofreu um Ataque Psíquico.

1 sucesso O alvo é abalado, mas não sofre danos físicos. O alvo perde um ponto de Força de Vontade e pode, a critério do Narrador, fazer uma verificação de Coragem. Se a Força de Vontade do alvo for reduzida a zero, ele ficará inconsciente.

2 sucessos O alvo fica muito assustado; ele perde três pontos de Força de Vontade e precisa fazer uma verificação de Coragem (dificuldade igual à contagem de Auspícios do personagem). Se a Força de Vontade do alvo for reduzida a zero, ele ficará inconsciente.

3 sucessos O alvo perde seis pontos de Força de Vontade e precisa fazer uma verificação de Coragem (a dificuldade é igual à contagem de Auspícios do personagem). Se sua Força de Vontade for reduzida a zero, o alvo ficará inconsciente e acordará com uma Perturbação.

4 sucessos O alvo perde todos os pontos de Força de Vontade, cai inconsciente e obtém uma Perturbação. A contagem máxima de Força de Vontade do alvo é reduzida permanentemente à metade.

5 sucessos O alvo precisa testar Força de Vontade (dificuldade 7) ou morrer; caso o teste seja bem-sucedido, trate o resultado como aquele obtido com quatro sucessos.

Este poder não pode afetar vampiros sem que seja gasto um ponto de Força de Vontade.

Onisciência

O personagem obtém imediatamente uma compreensão absoluta das personalidades e identidades de todos que o cercam. O personagem entende os outros tão bem quanto eles entendem a si mesmos (pelo menos no momento).

Sistema: Num teste de Percepção + Empatia (dificuldade 6), o personagem compreende emoções, esperanças, temores, a natureza verdadeira dos indivíduos (Membro, gado, lobisomem, mago, mago potencial, etc.), a presença e o tipo de espíritos e qualquer coisa mais que o Narrador decida que ele deveria saber. Os limites deste poder extraordinário podem ser determinados apenas pelo Narrador, que deve definir as informações obtidas com base no número de sucessos alcançados (cinco ou mais sucessos proporcionam informações absolutamente precisas; menos sucessos implicam em informações menos detalhadas e precisas). A Ofuscação pode bloquear o funcionamento deste poder; qualquer indivíduo com Ofuscação em nível igual ou maior que o Auspício do personagem fica automaticamente imune à Onisciência.

O alcance máximo deste poder costuma ser a linha de visão, mas o Narrador pode alterar esta regra da forma que julgar adequado.

Nível Nove

Premonição

Este poder permite a um vampiro ver através do tempo e do espaço. A informação adquirida costuma ser muito nebulosa, não sendo auto-explicativa. O personagem simplesmente adquire uma percepção do que poderá ocorrer num lugar específico ou num tempo específico. Lembre-se que este poder não é exato. A premonição não permite realmente que uma pessoa veja o futuro; na verdade, ela possibilita identificar o que pode acontecer se todas as circunstâncias correntes não forem alteradas. A despeito de suas limitações, este poder pode oferecer uma excelente orientação de onde um indivíduo deve focar suas ações, pois ela descreve quais fatores serão significantes no futuro.

Sistema: Mediante um teste bem-sucedido de Inteli-gência + Prontidão (dificuldade 8), o vampiro pode ver como seu local atual de residência, ou um local que ele conheça, se *apresentará no futuro desde que nenhum vampiro ou outra entidade sobrenatural (ou um mortal controlado por esses seres) pratique uma ação direta para alterar esse futuro (alguns mortais extraordinários também são capazes de alterar as coisas)*. O número de sucessos obtidos determina a distância no futuro que o vampiro pode olhar.

1 sucesso	uma hora
2 sucessos	um dia
3 sucessos	uma semana
4 sucessos	um mês
5 sucessos	um ano

Como com todos os testes, mais sucessos permitem obter uma percepção maior, a critério do Narrador.

Nível Dez

Premonição Profunda

Esta é uma variação mais poderosa do poder de Premonição. O Impulso do Canaille não apenas permite ao personagem sentir o que acontecerá num determinado lugar e tempo, como também permite ao personagem sentir os humores, tendências, comportamentos e direcionamentos atuais de grupos inteiros de mortais. Este poder também permite a um personagem sentir quem influencia ou controla os mortais afetados, e identificar esses mestres secretos.

Sistema: O personagem precisa ser bem sucedido num teste de Humanidade; a dificuldade depende do tamanho do grupo que está sendo estudado.

Dificuldade 6	Organização
Dificuldade 7	Cidade
Dificuldade 8	Região
Dificuldade 9	País
Dificuldade 10	Mundo inteiro

O número de sucessos obtidos indica o quanto é conhecido, podendo mostrar também o quão rigorosamente e de quais formas os humanos são controlados. Caso eles sejam influenciados por mais de uma criatura sobrenatural, o personagem discerne todos os manipuladores apropriados.

1 sucesso	Você pode sentir o humor e o comportamento dos mortais.
2 sucessos	Você pode sentir o futuro e o potencial dos mortais.
3 sucessos	Você conhece a extensão até a qual os mortais são controlados.
4 sucessos	Você sente a aura do ser (ou seres) que os controla.
5 sucessos	Você conhece quem os controla, e por que.

Dominação

Nível Seis

Obediência

O personagem pode usar os outros poderes de Dominação sem a necessidade de estabelecer contato visual. Um toque é tudo que ele precisa, e nem mesmo isso precisa ser mantido (contanto que o uso da Dominação não demore mais que uma única conversa).

Sistema: Não é preciso contato de pele com pele; tocar as roupas do alvo ou qualquer outra coisa que esteja em contato direto com ele é igualmente eficiente.

Lealdade

Aqueles que o personagem tiver Dominado tornam-se resistentes a tentativas de Dominação dos outros.

Sistema: Acrescente cinco dados à Parada de Dados de Força de Vontade da vítima e seus testes para resistir a tentativas de Dominação da parte de qualquer indivíduo além dos Membros que tiverem implantado originalmente a Lealdade.

Racionalismo

Aqueles em que o personagem usar a Dominação ficam convencidos de que as ações que praticam são inteiramente suas, e que são certas e apropriadas sob as circunstâncias. O personagem pode também escolher que uma vítima fique consciente do uso da Dominação, se assim quiser.

Sistema: Isto requer um teste bem-sucedido de Manipulação + Lábria (a dificuldade é igual a Raciocínio + Autocontrole do alvo). Os efeitos deste poder dependem do número de sucessos obtidos.

1 sucesso	O alvo não acredita que foi Dominado — pelo menos inicialmente.
-----------	---

2 sucessos	O alvo acredita que suas ações são determinadas por ele mesmo, mas com o tempo começará a suspeitar de alguma coisa.
3 sucessos	O alvo insistirá que suas ações são inteiramente naturais, mas pode ser convencido do contrário.
4 sucessos	O alvo tem certeza de que todas as suas ações foram tomadas por vontade própria, podendo ser convencido do contrário apenas com provas absolutas e convincentes.
5 sucessos	Nada pode convencer o alvo de que ele foi Dominado, a despeito de quais evidências sejam apresentadas. O alvo ficará enfurecido se o pressionarem muito.

Tranqüilidade

Este é um poder sutil, ao contrário de outras formas de Dominação. Apenas uns poucos Membros o possuem, e o seu Narrador pode optar por restringir o acesso a ele. Um personagem com este poder pode acalmar um vampiro que tenha sido tomado pelo frenesi sem forçá-lo a perder Força de Vontade.

Sistema: O Personagem faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 9). O Membro tomado pelo frenesi pode auxiliá-lo involuntariamente, abaixando a dificuldade do personagem em um para cada sucesso que ele obtiver num teste de Humanidade (dificuldade 7). Três sucessos no teste de Força de Vontade significam que o frenesi foi superado inteiramente, enquanto uma falha crítica faz com que o alvo ataque o personagem que está tentando acalmá-lo. A aplicação do poder pode ser tentada apenas uma vez por frenesi.

Nível Sete

Controle de Multidões

Este poder permite ao personagem tentar o uso de Dominação sobre mais de uma pessoa por vez. Para cada sucesso extra acima da quantidade necessária para Dominar a primeira vítima, o personagem pode Dominar uma outra pessoa. Este poder não requer contato visual depois do primeiro alvo ter sido Dominado.

Sistema: A primeira vítima precisa ser aquela mais difícil de Dominar; se ela não puder ser afetada, nenhuma outra poderá.

Nível Oito

Controle Remoto

Este poder parece com o poder de Nível Seis de Obediência, mas até mesmo o toque não é mais necessário, desde que o personagem conheça a localização da pessoa a ser Dominada. Este poder permite a um vampiro usar qualquer poder de Dominação a qualquer distância.

Sistema: O indivíduo precisa ser conhecido pelo vampiro, e um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 6) precisa ser feito para estabelecer contato. O uso da Dominação pode ser aplicado como se os dois estivessem estabelecendo contato visual. Este poder não pode afetar vampiros sem o dispêndio de um ponto de Força de Vontade.

Nível Nove

Melhores Intenções

Alguém Dominado através das Melhores Intenções não requer comandos específicos. Ao invés disso, o alvo sempre agirá no interesse do personagem antes da Dominação ser quebrada. Este poder imita aproximadamente os efeitos de um Elo de Sangue. Ele difere no fato de que o indivíduo Dominado não precisa adivinhar o que o controlador deseja que ele faça em situações específicas — ele simplesmente sabe.

Sistema: O uso bem-sucedido de Melhores Intenções requer um teste de Carisma + Intimação (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). A Dominação é quebrada quando o alvo obtém um ponto permanente de Força de Vontade ou um ponto de Humanidade.

Nível Dez

Manipulador de Marionetes

O personagem é capaz de Dominar outro de forma tão absoluta que a vítima agirá como se ela fosse o personagem, tomando atitudes exatamente iguais às que ele tomaria. Ela na verdade tornou-se o Dominador, e sua personalidade foi impregnada com a personalidade de seu mestre. Uma ligação é mantida entre os dois; desta forma, a marionete fica instintivamente cônica do que o seu mestre precisa e deseja.

Sistema: Um teste de Carisma + Empatia precisa ser realizado (dificuldade igual a Força de Vontade + 2 do alvo [máximo 10]). O número de sucessos indica o quão completamente o alvo incorporou a personalidade do manipulador à sua própria. A aplicação deste poder pode ser tenta-

da apenas uma vez por ano em um único indivíduo.

- 1 sucesso A confusão reina, mas ocasionalmente a marionete executará uma ação da forma que o mestre deseja.
- 2 sucessos Esquizofrenia; a personalidade da vítima é metade sua e metade a do mestre (e muito confusa).
- 3 sucessos Salvo por lapsos ocasionais (mas graves), a vítima pensa como o mestre faria.

- 4 sucessos A vítima consistentemente (mas não sempre) comporta-se e pensa como o mestre faria.
- 5 sucessos O mestre é completo — é como se houvesse dois deles. O jogador pode, de fato, jogar com os dois personagens como se eles fossem um só.

Ofuscação

Muitos desses poderes de Ofuscação podem ser percebidos por vampiros com *Auspícios*, o que não ocorre com mortais. Apenas os vampiros com níveis de *Auspícios* iguais ou maiores que o nível de Ofuscação têm chance de conseguir. Aqueles com muita sorte precisam fazer um teste resistido usando *Características* apropriadas (conforme determinadas pelo Narrador).

Nível Seis

Mente em Branco

O personagem é capaz de fechar a sua mente, bem como o seu corpo.

Sistema: Num teste bem-sucedido de *Inteligência* + *Lábia* (dificuldade 7), o vampiro se torna completamente inacessível a qualquer tipo de contato telepático (veja *Auspício* acima e no livro de regras de **Vampiro**). O Branco pode ser sobrepujado se o telepata conseguir se opor ao teste inicial de *Mente em Branco* do oponente vampiro com um teste de *Percepção* + *Empatia* (dificuldade 9). Mesmo se o telepata conseguir penetrar na *Mente em Branco*, ele não poderá usar mais dados para seu *Auspício* que o número de sucessos adicionais que ele tiver obtido durante a penetração.

Ocultamento

O personagem pode ocultar um objeto inanimado até o tamanho de um cavalo. Ocultar um objeto como um caixote, um esquife ou um caminhão também oculta seus ocupantes. Um objeto oculto pode ser descoberto por acidente se alguém entrar nele.

Sistema: O personagem precisa estar tocando o objeto ou se encontrar a nove metros dele. Além disso, o objeto precisa ter algum significado emocional para o personagem. O objeto fica oculto como se estivesse sendo usado o poder *Presença Invisível* (do livro de regras de **Vampiro**) sobre ele.

Máscara da Alma

Mesmo se um personagem usar *Máscara das Mil Faces*, a *Percepção da Aura* pode permitir a um Membro rasgar o disfarce de um personagem e ver o eu verdadeiro. Mas com a *Máscara da Alma* o personagem pode escolher uma aura para esconder a sua própria. Ele pode esconder sua nature-

za vampírica, assumir uma aparência absolutamente inocente ou parecer completamente vil.

Sistema: O vampiro pode escolher apenas uma cor para mascarar sua aura verdadeira, a não ser que compre uma *Máscara da Alma* num nível posterior. Assim, com seis níveis de Ofuscação o personagem poderia mudar sua aura para azul e branca (e apenas azul e branca). Com sete níveis ele poderia tornar sua aura azul e branca ou negra como breu.

Nível Sete

Esconderijo

Este poder permite a um personagem manter qualquer outro poder de Ofuscação enquanto estiver ausente.

Sistema: O personagem precisa estar presente no momento em que irá ocultar pessoas, lugares ou objetos, mas pode se retirar sem que sua ocultação caia.

Manto

Assim como *Mente em Branco* permite a um personagem esconder sua psique, o *Manto* permite-lhe esconder sua aura daqueles que estejam usando poderes de *Auspício* para procurar por ela.

Sistema: O indivíduo que estiver procurando precisa obter mais sucessos num teste de *Percepção* + *Empatia* (dificuldade 8) que o ocultador obtiver num teste de *Raciocínio* + *Lábia* (dificuldade 6) para detectá-lo. Se o personagem for detectado, a sua aura pode ser lida normalmente.

Nível Oito

Velhos Amigos

O personagem pode levar outro a acreditar que ele é alguém completamente diferente — alguém que o indivíduo manipulado gostaria de ver. Não apenas o indivíduo manipulado aceitará a presença do personagem, como também ele provavelmente divulgará informações confidenciais e tratará o personagem de forma extremamente amigável.

Sistema: Este poder requer um teste de *Manipulação* + *Prontidão* (a dificuldade é a *Percepção* do alvo + *Prontidão* [máximo 10]). Quanto mais sucessos forem obtidos, mais perfeita será a fraude.

Nível Nove

Criar Nome

O personagem que usa este poder não apenas assume a aparência de outra pessoa — ele virtualmente se *torna* uma nova pessoa. Ele cria um padrão mental e uma aura inteiramente novos, desta forma forjando um disfarce de segurança quase absoluta. Os telepatas que lerem a sua mente verão a mente da personalidade assumida a não ser que obtenham seis sucessos, e os leitores de aura verão as auras falsas se também não obtiverem seis sucessos.

Nível Dez

Desaparecimento da Memória

Com este poder, um vampiro pode apagar todos os traços de sua existência dos anais do tempo e da mente, não deixando nenhuma prova de que já existiu — todos simplesmente esquecem dele. Depois que este poder for assumido, o personagem simplesmente desaparecerá da memória dos vivos; nem mesmo os seus amigos ou a sua família lembrarão dele. O efeito é automático e completo, afetando todas as pessoas do mundo (exceto aquelas com Auspício 10, ou seu equivalente mágico). O personagem não é invisível: ele simplesmente não é reconhecido e lembrado.

Embora as referências escritas sobre o personagem não desapareçam, e as fitas de vídeo nas quais ele aparece não

se apaguem, todos que lerem as referências ou virem as imagens as ignorarão hipnoticamente (com o passar dos anos, as palavras e as imagens podem aflorar ao consciente).

Sistema: Quando o personagem encontrar com alguém que um dia o tenha conhecido, precisará testar Manipulação + Furtividade (dificuldade 8). O número de sucessos obtidos indica o quanto o personagem foi bem-sucedido em “desaparecer”.

- 1 sucesso O alvo lembra que ele uma vez o conheceu, mas recorda apenas uma coisa muito trivial a seu respeito. Contudo, isso pode ser o bastante para ativar outras memórias se ele fixar você.
- 2 sucessos O alvo tem certeza de que o conhece, mas não sabe nada a seu respeito.
- 3 sucessos “Eu não conheço você de algum lugar?”
- 4 sucessos O alvo olha desconfiado para você, pensando com seu botões: “Tem alguma coisa esquisita com esse sujeito”.
- 5 sucessos O alvo nem mesmo o vê — o efeito ainda está forte demais.

Os efeitos deste poder, obviamente, significam que ninguém mais seguirá o personagem. Uma falha crítica é alguma coisa como um presságio, pois envia um sinal a qualquer indivíduo interessado no personagem, permitindo que a parte interessada localize-o facilmente.

Presença

Nível Seis

Amor

Semelhante a Fascínio, só que ainda mais irresistível, este poder tem os efeitos semelhantes a um Elo de Sangue enquanto o alvo se encontrar na presença do personagem.

Sistema: O uso bem-sucedido deste poder requer um teste de Carisma + Representação (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Caso o teste seja bem-sucedido, o poder permitirá ao personagem uma influência enorme sobre a vítima.

Fúria

O vampiro pode induzir sentimentos de irritação e hostilidade naqueles que o cercam. A mais leve fagulha geralmente bastará para causar discussões e brigas.

Sistema: O uso deste poder requer um teste de Manipulação + Lábria (dificuldade 8) e afeta uma quantidade variável de alvos dependendo do número de sucessos. Todos os vampiros que sejam afetados por este poder precisam gastar um ponto de Força de Vontade para não serem tomados imediatamente pelo frenesi. Se o personagem for novamente bem-sucedido no teste, terá de ser gasto outro ponto de Força de Vontade a cada turno na presença do personagem. A única forma de evitar a necessidade de gastar um ponto de Força de Vontade é sair da presença do vampiro.

1 sucesso	duas pessoas
2 sucessos	quatro pessoas
3 sucessos	oito pessoas
4 sucessos	vinte pessoas
5 sucessos	todos na vizinhança próxima do personagem

Nível Sete

Entorpecimento da Mente

Enquanto a Presença geralmente gera emoções nas pessoas, o Entorpecimento da Mente as retira. Quando um personagem usa este poder, aqueles à sua volta perdem as emoções que estavam sentindo, ficando completamente entorpecidos. Eles perdem qualquer motivação ou razão para agirem e tendem a não fazer nada. Eles continuam quaisquer tarefas rotineiras com as quais se habituaram, e até mesmo iniciam essas tarefas se não tiverem mais nada para fazer (portanto podem começar a passar o aspirador na casa se era isso que estavam fazendo um pouco antes de serem atingidos por este poder). Embora este poder não reduza a Inteligência de suas vítimas, elas não pensam em mais nada além das informações sensoriais que estejam recebendo no momento. Elas não reagirão a nada além de informações simples e imediatas (como um objeto quente colocado em suas mãos). Não ficarão zangadas com alguém que grite com elas e não se assustarão quando estiverem em perigo.

Sistema: O Entorpecimento da Mente requer um teste de Manipulação + Intimidação (dificuldade 8); o número de sucessos determina o número de indivíduos potencialmente afetados (veja a tabela adiante). O efeito dura enquanto o personagem permanecer na presença do alvo. Outros vampiros podem resistir ao efeito deste poder testando Força de Vontade (dificuldade 8). Se um alvo obtiver mais sucessos que o usuário do poder, o alvo não será afetado.

1 sucesso	três pessoas
2 sucessos	seis pessoas
3 sucessos	15 pessoas
4 sucessos	30 pessoas
5 sucessos	Todos na vizinhança próxima do personagem

Máscara de Empatia

Como o Entorpecimento da Mente, a Máscara de Empatia remove emoções ao invés de criá-las. Contudo, enquanto o Entorpecimento da Mente funciona como um porrete, a Máscara de Empatia atua como um bisturi, cortando delicadamente os elos entre as pessoas. Essencialmente, ela remove as ligações entre as pessoas ao redor do personagem eliminando os laços emocionais. Os amantes param de amar, os amigos deixam de se importar uns com os outros e as alianças viram fumaça. As pessoas começam a se comportar como unidades absolutamente autônomas, desprovidas de qualquer percepção ou desejo comunitário.

Sistema: O personagem precisa fazer um teste de Manipulação + Lábria (dificuldade 8); o número de sucessos determina o número de indivíduos potencialmente afetados (veja a tabela a seguir). Os outros vampiros devem resistir ao efeito deste poder testando Força de Vontade (dificuldade 8). Se um alvo obtiver mais sucessos que o usuário do poder, ele não será afetado.

1 sucesso	uma pessoa
2 sucessos	três pessoas
3 sucessos	seis pessoas
4 sucessos	12 pessoas
5 sucessos	20 pessoas

Nível Oito

Invocar Frenesi

Como o sol ou a chama, o personagem pode levar outro Membro a ser tomado pelo frenesi.

Sistema: O frenesi é provocado num teste resistido de Manipulação + Empatia (a dificuldade é igual à Força de Vontade do alvo) contra o Autocontrole do Alvo (dificuldade 7). Caso o personagem vença, o alvo será tomado pelo frenesi.

Nível Nove

Coração da Cidade

Um personagem com este nível de Presença tornou-se uma parte tão essencial na vida de uma área urbana que pode afetar as emoções de todos que a chamam lar. O personagem pode fazer com que todos habitantes dessa área sintam uma emoção de sua escolha (irritação, amor, confiança, ódio, etc.), embora apenas de uma forma sutil. Este poder não pode, por exemplo, levar os moradores de uma cidade a, enfurecidos, voltarem-se uns contra os outros — a não ser, talvez, que eles já se encontrem num estado de grande raiva. Os turistas são bem menos afetados que os moradores da cidade. Aqueles indivíduos que tenham uma relação íntima com a cidade, mas que vivam em alguma outra parte, serão afetados com quase a mesma força que seus moradores atuais.

Sistema: O personagem deve testar Carisma + Conhecimento da Área de uma cidade que esteja sendo afetada (dificuldade 10), e precisa gastar um ponto de Força de Vontade antes de fazer o teste. O número de sucessos indica durante quanto tempo a emoção específica que o personagem tenha irradiado será sentida. O personagem pode interromper este efeito a qualquer momento.

1 sucesso	um minuto
2 sucessos	dez minutos
3 sucessos	uma hora
4 sucessos	um dia
5 sucessos	uma semana

Nível Dez

Mundo dos Sonhos

Um personagem que detenha este poder pode afetar os sonhos de todos os indivíduos do mundo (embora possa concentrar-se numa cidade, ou mesmo num único indivíduo, se preferir). O personagem pode enviar símbolos, temas, histórias, imagens, qualquer coisa que queira, até mesmo pesadelos.

Sistema: Uma emissão como essa requer um teste bem-sucedido de Raciocínio+ Etiqueta (dificuldade 9). O número de sucessos indica o quão profundamente as pessoas são afetadas pelo sonho.

1 sucesso	As pessoas talvez não se recordem do sonho, mas ele pode afetá-las subconscientemente.
2 sucessos	Elas recordam trechos do sonho.
3 sucessos	O sonho está firmemente impregnado em suas mentes; partes dele emergem à consciência durante o dia.
4 sucessos	Elas lembrarão do sonho inteiro, e este não sairá de suas mentes durante todo o dia.
5 sucessos	Muitas delas acordarão gritando. O sonho inteiro ficará gravado eternamente em seus cérebros.

Metamorfose

Nível Seis

Carne de Mármore

Depois que este poder for assumido, a pele do personagem fica dura como pedra, ainda que não perca nada em flexibilidade. É praticamente impossível cortar ou empalar o personagem sem equipamento adequado ou preparação.

Sistema: São necessários dez sucessos para empalar o personagem durante uma luta corporal. O personagem sofre apenas metade dos danos normais para tudo, exceto fogo e luz solar (em termos de sucessos totais; arredonde para baixo). Portanto, os testes de absorção são muito mais fáceis de serem realizados.

Controle da Terra

O personagem não se limita mais a mesclar-se à terra. Agora ele pode mover-se através dela como se estivesse nadando em água.

Sistema: O personagem precisa gastar sangue para entrar na terra, exatamente como faz com Fusão com a Terra, mas pode permanecer nela e mover-se para toda parte, seja dia ou noite. Uma caçada subterrânea pode ser resolvida mediante disputas de Força + Esporte contra uma dificuldade determinada pelo Narrador de acordo com a consistência da terra circundante.

Nível Sete

Homúnculo

O personagem pode tirar do fundo da boca uma duplicata de si mesmo com oito centímetros de altura. O Homúnculo carece de Disciplinas, mas, sob todos os outros aspectos, é fisicamente idêntico ao seu mestre. Ele é muito leal ao seu criador, fazendo qualquer coisa que lhe seja pedido (principalmente devido à sua ânsia por viver, podendo sobreviver apenas alimentando-se do sangue de seu mestre). Sua personalidade costuma ser uma versão distorcida daquela de seu criador, muitas vezes expressando os aspectos mais enterrados da verdadeira natureza do personagem. O homúnculo comunica-se numa vozinha baixa e lamentosa comportando-se de uma maneira idólatra e submissa, e costuma ser praticamente invisível, de tão pequeno.

Sistema: Este poder pode ser empregado apenas uma vez por dia, e a criatura permanecerá com ele apenas enquanto estiver alimentando-se de um Ponto de Sangue por hora (pode reter no máximo três Pontos de Sangue por hora). A criatura é destruída se sofrer a perda de dois Níveis de Vitalidade por ferimentos agravados.

Forma Espectral

Este poder permite ao personagem mudar para uma forma semelhante à Forma de Névoa, mas esta forma carece de muitas das desvantagens de se transformar em ar. Na Forma Espectral, o personagem ainda não é substancial, mas conserva a aparência de sua forma normal.

Sistema: Ele pode mover-se tão rápido quanto em sua forma regular, mas não é afetado pela gravidade, desta forma adquirindo uma habilidade semelhante à de vôo. Ele não precisa de aberturas ou vãos livres (como portas e janelas) para atravessar barreiras e atravessa objetos sólidos como se não estivessem lá. Ventos e Tempestades não afetam o personagem quando estiver na Forma Espectral.

Nível Oito

Movimento do Corpo Lento

Com este poder, o personagem pode se mover até mesmo quando estiver entorpecido, tiver sido empalado ou paralisado.

Sistema: Este movimento é excepcionalmente lento: qualquer parte do corpo pode se mover a apenas três centímetros por minuto. Ele deve ser suficiente para permitir ao personagem remover a estaca que o incomoda, embora uma ação como esta normalmente demora cerca de meia hora.

Nível Nove

Forma Dúbia

As lendas sobre a capacidade dos vampiros em estar em muitos lugares ao mesmo tempo são comuns, podendo ter-se originado de um Membro com o poder Forma Dúbia. Ao usar este poder um personagem pode se dividir em duas formas mais fracas, ambas as quais agindo como se fossem a original (e desta forma possibilitando ao jogador controlar dois personagens idênticos).

Sistema: Nenhuma das duas formas é tão forte quanto a original, e todos os Atributos Mentais e Físicos são reduzidos em um. Cada forma tem a metade do Total de Pontos de Sangue da original e pode gastar metade dos Pontos de Sangue a cada turno. As duas formas não estão em contato entre si (a não ser que o personagem possua um poder de Auspício apropriado), mas são intuitivamente interligadas — se uma estiver em perigo a outra saberá.

A divisão de formas pode ser realizada mais de uma vez. É possível, portanto, haver quatro versões de um vampiro, ou mesmo oito. Porém, a separação não pode ocorrer se o personagem já possuir um zero num Atributo (portanto, é impossível para um Nosferatu usar este poder).

Mediante o toque, as duas formas podem se recombinar. O processo em si leva apenas alguns minutos, mas não é uma coisa nada bonita de se ver. Os Pontos de Sangue atuais de ambos os seres são combinados de modo a formar a Reserva de Sangue completa do personagem. Caso as formas tenham passado muito tempo separadas, será provável que o personagem mais fraco não queira recombinar-se com o outro: o mais fraco sempre perde a identidade que possuía. Portanto, a forma mais poderosa pode precisar seguir a mais fraca e forçá-la a se juntar a ela (uma circunstância extremamente bizarra).

Nível Dez

Corpo Solar

Mediante um grande dispêndio de vitae, o personagem pode transformar seu corpo numa bola de fogo invulnerável, queimando e cegando todos ao seu redor. Enquanto estiver nesta forma, o personagem não poderá ser ferido por nada físico — qualquer coisa que não possa ser destruída pelo calor e as chamas passa com segurança através de sua forma gasosa. O personagem mantém sua forma e seu peso naturais, mas sua aparência é nebulosa, pouco nítida.

Sistema: Mediante o gasto de três Pontos de Sangue, o personagem assume imediatamente o Corpo Solar. Qualquer pessoa ou coisa tocada por um Membro nesta forma reage como se tivesse sido queimada por uma fogueira com o calor de uma chama química (dificuldade 9, dois Níveis de Vitalidade). Praticamente qualquer coisa ao redor de um personagem que assuma esta forma está destinada à destruição. Os Cainitas, contudo, têm uma chance de escapar ao fogo mortífero, desde que não sejam tocados por ele. É praticamente impossível combatê-lo. Os Membros sentem dificuldade até mesmo em fitar o personagem (se o fizerem por mais que um único turno ficarão cegos durante uma hora). Um personagem nesta forma é completamente imune a qualquer chama de intensidade igual ou inferior, e até mesmo a luz solar apenas afetará o personagem se ele sofrer uma falha crítica num teste de Vigor (dificuldade 6).

O personagem deve gastar 2 Pontos de Sangue por turno, se desejar manter esta forma.

Taumaturgia

A Taumaturgia difere das outras Disciplinas numa grande variedade de formas, mais notadamente pelo fato de que nenhuma das Trilhas tem mais de cinco poderes associados com elas. Em vez disso, os praticantes da Taumaturgia podem desenvolver novas Trilhas e aprender rituais de níveis mais elevados à medida que obtiverem Níveis entre Seis e Dez. Descreveremos aqui cinco das Trilhas mais conhecidas. Atenção: as trilhas alcançam apenas o nível cinco de poder, o que é considerado seu limite máximo, embora apenas os Tremere mais experientes possam ter certeza disso.

Trilha da Conjuração

A capacidade em criar coisas do nada é um poder oculto tradicional. Aqueles que praticam a Trilha da Conjuração podem fazer muito mais que tirar um coelho da cartola. As coisas conjuradas diferem sob muitos aspectos de seus correspondentes reais — principalmente por não terem defeitos. Além disso, cada objeto ou ser carece de características particulares. Por exemplo, um lobo criado através de Poder sobre a Vida apresentará padrões uniformes em sua pelagem. Uma mini-Uzi criada através da Magia do Ferreiro, não apresentará arranhões, marcas ou características de personalidade comuns em objetos do cotidiano.

Nada maior ou mais pesado que o conjurador pode ser trazido à existência com este poder, embora há quem diga que os Tremere conhecem rituais que permitem isso. Além do mais, o conjurador precisa ter alguma familiaridade com o objeto que esteja sendo conjurado — ele é reproduzido de sua memória. Caso o conjurador jamais tenha visto nada além de uma foto da coisa a ser conjurada, o Narrador deve aumentar a dificuldade do teste, enquanto que uma coisa bastante conhecida (como o marido ou esposa do conjurador) pode ser conseguida com um grau de dificuldade bem reduzido.

- **Invocando a Forma Simples:** O conjurador pode invocar um objeto inanimado simples. O objeto não pode ter nenhuma parte móvel, nem ser mais complexo que, por exemplo, uma adaga de sílex, uma estaca de madeira ou um dobrão de ouro liso na cara e na coroa.

Sistema: O conjurador precisa gastar um ponto de Força de Vontade para invocar o objeto e outro ponto a cada turno para impedi-lo de desaparecer. A qualidade do objeto depende de um teste de Inteligência + (Habilidade Appropriada) (dificuldade 6) — a Habilidade em questão pode ser Armas Brancas, Trabalho em metal, Ciência, etc. Um sucesso gera um objeto frágil e de aparência estranha; cinco sucessos conjuram um objeto virtualmente indistinguível da coisa verdadeira — e talvez um pouquinho mais forte.

- **Permanência:** O vampiro pode conjurar um objeto sem um dispêndio de Força de Vontade a cada turno. Este objeto é real, e não desaparecerá depois de um certo período de tempo — ele chegou para ficar. Apenas objetos simples, aqueles sem partes móveis, podem ser conjurados desta forma.

Sistema: Isto custa ao conjurador três Pontos de Sangue, e a qualidade do objeto depende de um teste de Inteligência + (Habilidade Appropriada) (dificuldade 6). Um único sucesso indica um objeto com defeito; cinco indicam um objeto quase perfeito.

- **Magia do Ferreiro:** Este poder permite ao conjurador criar instrumentos com partes móveis. Armas, toca-fitas ou quase qualquer coisa pode ser invocada mediante a Magia do Ferreiro.

Sistema: O custo para conjurar alguma coisa é de cinco Pontos de Sangue, sendo que a qualidade e confiabilidade do objeto dependem de um teste de Inteligência + (Habilidade Appropriada) (dificuldade 7). Uma arma criada com apenas um sucesso pode muito bem emperrar ou até mesmo explodir na mão de seu criador, enquanto uma feita com cinco sucessos funcionará tão bem quanto uma arma de verdade.

- **Conjuração Reversa:** Este poder possibilita ao vampiro tentar dissolver um objeto conjurado por outro indivíduo.

Sistema: Isto exige que o vampiro gaste duas vezes mais Força de Vontade que a usada pelo conjurador do objeto. O vampiro precisa também testar Força de Vontade (a dificuldade é a Força de Vontade do criador no momento da criação). Para eliminar uma criação, o vampiro precisa obter um número de sucessos igual ao obtido pelo conjurador

durante a criação. Isto pode ser feito durante turnos repetidos, como uma ação prolongada.

••••• **Poder sobre Vida:** Embora gerar vida verdadeira esteja além das capacidades dos vampiros, este poder lhes permite criar simulacros de criaturas viventes. Os seres viventes invocados desta forma carecem de livre arbítrio, emoções ou criatividade, mas atenderão de forma inteligente as ordens de seu criador.

Sistema: Criar um simulacro requer um teste de Inteligência + (Empatia ou Empatia com Animais) (dificuldade 8), dependendo do que se pretende invocar, e o dispêndio de 10 Pontos de Sangue.

Mesmo com Permanência, estas criaturas são complexas demais para serem mantidas por muito tempo. A cada noite que permanecem em existência elas se tornam um pouco mais desprovidas de substância, até que ao fim de um mês tenham retornado ao nada de onde vieram.

Poder de Netuno

Os vampiros em geral não mantêm um relacionamento muito íntimo com a água. Eles não precisam mais banhar-se ou beber; ainda assim, o líquido exerce grande efeito sobre eles. Nas lendas, a água sempre exerceu efeitos restritivos sobre os Membros, e certos Taumaturgos já duplicaram alguns desses mitos em magia.

• **Olhos do Mar:** Este poder permite ao personagem ver eventos passados que ocorreram em torno de um corpo aquoso imóvel, como se ele tivesse sido esse corpo aquoso.

Sistema: O número de sucessos obtidos num teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) determina até onde no passado o Taumaturgo pode olhar.

1 sucesso	um dia
2 sucessos	uma semana
3 sucessos	um mês
4 sucessos	um ano
5 sucessos	10 anos

Um corpo aquoso pode ser qualquer coisa, desde uma poça até um lago. É claro que os oceanos e os rios não são corpos aquosos imóveis.

•• **Jaula de Água:** Embora este poder precise ser usado na presença de uma quantidade substancial de água, ele pode prender os Membros com mais eficácia que correntes de metal. Ao comando do Taumaturgo, uma quantidade suficiente de água emerge de seu local de repouso para cobrir inteiramente o alvo, desta forma capturando vampiros e, possivelmente, afogando mortais.

Sistema: O personagem precisa fazer um teste de Destreza + Sobrevivência (dificuldade 6). O número de sucessos que o personagem marcar é o número de sucessos que o ser aprisionado precisará obter num teste de Força (dificuldade 8; Potência soma sucessos) para se libertar. O alvo pode apenas ser aprisionado em uma jaula por vez. O Taumaturgo pode dissolvê-la quando quiser.

••• **Desidratar:** Essa trilha permite ao personagem ferir outro a uma certa distância, extraindo pequenas quantidades de água do corpo da vítima.

Sistema: Este poder requer que o personagem faça um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) a vítima pode tentar resistir com um teste de Vigor + Sobrevivência (dificuldade 9). Cada sucesso marcado acima do número total de sucessos do alvo causa-lhe a perda de um Nível de Vitalidade. Esses ferimentos podem ser curados normalmente. Os vampiros perdem Pontos de Sangue ao invés de Níveis de Vitalidade. A vítima precisa também fazer um teste de Coragem (dificuldade igual ao número de sucessos marcados pelo personagem + 3) para realizar qualquer ação no turno seguinte. Um fracasso significa que a vítima foi incapacitada pela dor.

••••• **Parede Fluida:** Uma das fraquezas clássicas das lendas sobre vampiros é a incapacidade de atravessar água corrente. Apesar disso ser apenas um mito, aqueles capazes de criar uma Parede Fluida aprenderam a usar a água como uma barreira contra os mortos-vivos.

Sistema: Um corpo aquoso imóvel tocado pelo Taumaturgo torna-se intransponível por criaturas sobrenaturais (vampiros, lobisomens, etc.) durante o período de uma noite. Para conseguir isso, o Taumaturgo precisa gastar três pontos de Força de Vontade e ser bem-sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 6). Para atravessar a barreira, um intruso precisará fazer um teste de Força + Coragem (dificuldade 9). Requer-se um mínimo de três sucessos, e estes não podem ser acumulados. Atenção: a Parede Fluida também bloqueará a passagem de seu criador, embora ele possa removê-la quando quiser.

••••• **Transformar Sangue em Água:** Este poder permite a um vampiro transformar o sangue de um oponente em água com um único toque. Este processo geralmente é fatal para mortais, podendo ser também um grande incômodo para os mortos-vivos.

Sistema: Para usar este poder, o Taumaturgo precisa fazer um teste de Força de Vontade (a dificuldade é a Humanidade da vítima +3 [máximo 10]). Cada sucesso converte um Ponto de Sangue em água. Isto é fatal aos humanos de forma quase imediata. Além de destruir a vitae de um Membro, esse tipo de ataque inflige penalidades de ferimento causando a perda de Pontos de Sangue, como se o Membro tivesse realmente sofrido um número de ferimentos equivalente. A água evapora depois que o vampiro adormece, mas o sangue não retorna.

Taumaturgia Espiritual

Esta Trilha Taumatúrgica consiste em fazer os espíritos trabalharem no lugar do Taumaturgo. Mas se o Taumaturgo falhar, não perderá apenas um ponto de Força de Vontade, mas também a amizade do espírito. O Narrador deve decidir que tipo de espírito o pretense lançador de feitiços estava tentando usar, e em seguida deixá-lo interferir com os planos do personagem no futuro.

Esta é a Trilha mais rara entre as nove descritas neste livro e em **Vampiro**. Ela geralmente é encontrada apenas nas regiões mais primitivas do mundo. Muitos que conhecem esta Trilha aprenderam seus rudimentos enquanto eram mortais; afinal, contatar espíritos é um ato difícil para Membros. Existem também alguns dos Sabá que conhecem

essa Trilha.

- **Mau-Olhado:** A má sorte parece perseguir aqueles que foram amaldiçoados com Mau-Olhado. Na verdade, os espíritos os perseguem por toda parte, atrapalhando cada situação na qual se envolvam.

Sistema: O vampiro faz um teste de Manipulação + Intimidação (a dificuldade é a Humanidade da vítima). O número de sucessos equivale ao número de falhas críticas que o personagem pode atribuir à vítima em qualquer momento durante a cena. Essas falhas críticas podem ser aplicadas a indivíduos ou a grupos. Os efeitos duram apenas uma cena, e todas as falhas críticas não usadas ficam perdidas durante o restante da cena, mas o Mau-Olhado pode ser lançado qualquer número de vezes sobre o mesmo indivíduo.

- **Olhos Espirituais (“A Visão”):** Este poder é muito semelhante à Percepção da Aura, mas o personagem percebe espíritos ao invés de auras. Ele os vê na forma que assumem: i.e. espíritos raposa, espíritos de fadas das plantas etc. Este poder possibilita ao Taumaturgo ver fantasmas.

Sistema: O vampiro deve testar Percepção + Ocultismo (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Quanto mais sucessos forem obtidos mais informações serão reveladas. O personagem pode falar com os espíritos uma vez que os veja.

- **Espírito Escravo:** O personagem pode exigir que um espírito cumpra uma missão. Devendo estar na presença do lançador do feitiço, o espírito executará a tarefa exigida se esta não se encontrar além de suas capacidades. Este poder pode forçar os recém-falecidos a se tornarem fantasmas e assombrarem determinado local. Mas os espíritos deixarão de ser obrigados a cumprir tarefas depois de um período de tempo determinado pelo Narrador. Para assombrações permanentes, consulte Fetiches, adiante.

Sistema: O personagem precisa ser bem sucedido num

teste resistido de Força de Vontade contra o espírito (dificuldade 6 para ambos). Se, depois de cada turno, o personagem não tiver sucessos acumulados, o espírito estará livre para ir embora.

- **Fetiches:** O personagem é capaz de forçar espíritos a habitar objetos, ou fetiches, que ele pode depois carregar consigo. Depois que um espírito tiver sido aprisionado dessa forma, o personagem poderá usar seus poderes a qualquer momento que quiser, sem ser obrigado a lançar o feitiço novamente. O lançador pode criar fantasmas usando inicialmente o Espírito Escravo e em seguida forçando o fantasma a entrar num objeto, que ele enterra ou esconde no local desejado. Esse ato de crueldade custará ao lançador do feitiço a perda automática de um ponto de Humanidade.

Sistema: O personagem precisa obter pelo menos um sucesso contra o espírito num teste resistido de Força de Vontade (a dificuldade do teste de cada participante é igual à Força de Vontade de seu oponente). Se, depois de qualquer turno, o personagem não tiver sucessos acumulados, o espírito estará livre para ir embora.

- **Jornada:** A projeção espiritual é semelhante à Projeção Psíquica, mas o espírito permanece no reino físico. O corpo do personagem permanece num lugar, geralmente protegido por um fetiche, enquanto seu espírito viaja. Os ataques físicos não surtirão efeito no personagem. Embora o personagem não possa usar nenhuma Disciplina física (Rapidez, Fortitude, Potência e Metamorfose) enquanto se encontrar nesta forma, todo o resto funcionará normalmente. A forma espiritual geralmente é visível, a não ser que o personagem empregue Ofuscação.

Sistema: O personagem precisa gastar um ponto de Força de Vontade para realizar a Jornada. O espírito, que pode viajar a velocidades de até 800 quilômetros por hora, sempre aparece nu.

Controle de Elementais

Semelhante à Taumaturgia Espiritual, o Controle de Elementais oferece ao Membro controle sobre as almas de objetos inanimados. Frequentemente considerada um controle sobre os quatro elementos (Ar, Terra, Fogo, Água), esta Trilha na verdade concede aos seus seguidores a habilidade em manipular todas as formas de objetos insensíveis.

- **Força Elemental:** Com este poder, o Elementalista pode aumentar todos seus Atributos Físicos sem precisar de Pontos de Sangue.

Sistema: O vampiro gasta dois pontos de Força de Vontade para aumentar Força, Destreza e Vitalidade em um ponto cada. Mas a cada turno que os Atributos aumentados sejam mantidos, o vampiro terá de gastar outro ponto de Força de Vontade.

- **Línguas de Madeira:** Embora os objetos inanimados tenham apenas uma consciência limitada com as coisas que os rodeiam, as Línguas de Madeira permitem a um vampiro obter pelo menos a impressão vivenciada pelo objeto. As memórias e os sentimentos de um objeto inanimado são limitadas e podem ser absolutamente estranhas ao personagem, mas talvez concedam informações de valor incalculável.

Sistema: Esta comunicação requer um teste de Raciocínio + Lingüística (dificuldade 7). Quanto maior o número de sucessos obtidos, melhor informação será recebida.

- **Animação de Objetos Imóveis:** Quando este poder é usado, cadeiras agarram seus ocupantes, portas abrem e fecham sozinhas e pistolas saltam das mãos de seus donos. Um objeto não pode realizar ações impossíveis para a sua forma (uma porta não pode segurar uma pessoa e carregá-la pela rua), mas objetos com pernas podem correr, estacas de madeira podem contorcer-se nas mãos de seus usuários e estátuas podem mimetizar a vida humana.

Sistema: O uso deste poder requer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) e o dispêndio de um ponto de Força de Vontade. Cada uso desse tipo insufla vida a um objeto dentro da linha de visão do personagem. O objeto mantém esta mobilidade durante um número de turnos correspondente ao número de pontos de Força de Vontade que o personagem esteja disposto a gastar.

- **Forma Elemental:** Com este poder, o personagem pode assumir a forma de alguns objetos inanimados de tamanho e peso iguais ao dele.

Sistema: Este poder requer um teste de Vitalidade + Conserto (dificuldade 6) para ver o quão precisa é a mudança. Pelo menos três sucessos são necessários para permitir ao personagem usar sentidos ou Disciplinas nesta forma.

- **Invocar Elemental:** Invocar Elemental permite ao personagem invocar um dos elementais tradicionais dos mitos e lendas. Seres de água, terra, fogo e ar aparecem a uma distância de um metro e meio do personagem. Há rumores de que outros elementais, além dos quatro tradicionais, podem ser invocados, como elementais da eletricidade e da energia nuclear.

Sistema: Esses seres requerem a presença de uma certa

quantidade de seu elemento natural para serem invocados, podendo ou não seguir as instruções de seus invocadores. Invocar um elemental requer um teste de Manipulação + Ciência (dificuldade 8), enquanto forçar um elemental a obedecer exige um teste de Carisma + Intimidação (dificuldade 7).

Corrupção

O poder de manipular e distorcer as formas e as personalidades dos outros seres pode ser considerado natural entre os Tremere. Dizem que um indivíduo que tenha alcançado um pleno domínio desta Trilha pode tornar-se um verdadeiro mestre dentro do clã, mas não se deve acreditar em tudo que se diz sobre os Tremere. Todos os poderes deescritos a seguir requerem que o alvo se encontre ao alcance do personagem.

- **Contração:** O corruptor pode fazer um indivíduo dizer ou fazer exatamente o oposto do que pretendia originalmente — mas apenas no espaço de um momento. Um policial deixará um prisioneiro partir, uma proposta de casamento se tornará uma acusação amarga e uma virada para a esquerda passará a ser uma virada para a direita.

Sistema: Este poder requer um teste de Manipulação + Lábria (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo + 1 [máximo 10]).

- **Desfiguramento:** Da mesma forma que Mil Faces permite a um personagem mudar a sua própria aparência, o Desfiguramento permite que ele altere as feições de outra pessoa durante o período de uma noite. Este poder muda apenas a aparência facial — o indivíduo permanece o mesmo. Normalmente este poder é usado para desfigurar outros, mas pode ser usado para conferir uma aparência melhor a alguém (ou simplesmente deixar essa pessoa diferente).

Sistema: Este poder requer contato por toque e um teste de Inteligência + Disfarce (dificuldade 8). É muito difícil fazer uma vítima parecer alguém diferente (uma ação como essa implica numa dificuldade 10).

- **Mudar a Mente:** Com este poder o vampiro pode causar mudanças drásticas nas ações de outra pessoa. Uma pessoa afetada por este poder pode sofrer mudanças comportamentais extremas em meros segundos.

Sistema: O número de sucessos alcançados num teste de Manipulação + Empatia (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo + 1) determina durante quanto tempo o personagem pode fazer a vítima assumir o Comportamento que ele quiser.

1 sucesso	um turno
2 sucessos	um dia
3 sucessos	um mês
4 sucessos	um ano
5 sucessos	até que ocorra algo que faça com que a vítima mude involuntariamente seu Comportamento.

- **Aleijar:** Este poder faz com que o corruptor torne o alvo paraplégico.

Sistema: Um vampiro pode paralisar alguém da cintura para baixo com um teste de Força de Vontade (a dificuldade é a Coragem do alvo + 3).A Fortitude é adicionada no teste se a vítima possuir essa disciplina. O efeito tem um

tempo de duração variável, dependendo do número de sucessos atingidos.

1 sucesso	um turno
2 sucessos	um dia
3 sucessos	um mês
4 sucessos	um ano
5 sucessos	permanentemente

••••• **Corromper a Alma:** Uma versão mais intensa de Mudar a Mente, Corromper a Alma pode transformar

a essência de uma pessoa.

Sistema: O número de sucessos alcançados num teste de Carisma + Empatia (dificuldade da Força de Vontade do alvo + 3) determina quanto tempo o corruptor pode fazer a vítima assumir a Natureza que ele quiser.

1 sucesso	um turno
2 sucessos	um dia
3 sucessos	um mês
4 sucessos	um ano
5 sucessos	permanentemente

Rituais Taumatúrgicos

Rituais de Nível Um Pureza da Carne

Este ritual permite ao operador purificar seu corpo de todos os agentes externos. O operador precisa estar sentado no chão na posição de lotus, cercado por um círculo de 13 pedras pontudas, e meditar durante 10 minutos. O ritual requer o dispêndio de um Ponto de Sangue, depois do qual o sangue e a carne do lançador do feitiço ficam absolutamente livres de impurezas como sujeira, veneno, álcool e drogas (este ritual é uma ótima forma de manter a higiene). No caso dos vampiros, é importante que estejam absolutamente despidos — sem jóias, maquiagem ou roupas — porque o feitiço dissolve todas as substâncias externas, deixando uma camada de resíduos cinzentos no local em que ele esteve sentado. Se analisado com o equipamento adequado, o resíduo apresentará traços do material expelido, bem como do sangue do operador da magia. Este ritual purifica o corpo de tudo, desde farpas de madeira até balas, membros artificiais e implantes de silicone, mas é ineficaz contra doenças do sangue e qualquer tipo de controle mental.

0 Ritual de Apresentação

Este é um método através do qual um Tremere anuncia sua presença para outros de seu clã numa cidade. Quando o operador recita um cântico de 30 minutos e fala em meio a vapor de água (como um nevoeiro), uma mensagem telepática é recebida, primeiro pelo Regente da capela da cidade e em seguida pelos outros membros da hierarquia local, em ordem decrescente. O ritual permite um diálogo muito curto entre o operador e cada indivíduo atingido, mas apenas o Regente da capela tem o dever tradicional de responder. Portanto, embora os outros Tremere percebam a presença do operador, este só saberá sobre os outros se eles quiserem.

Este é um ritual muito antigo e formal, não sendo mais tão comum quanto era antigamente. Muitos Tremere mais jovens nem mesmo sabem de sua existência. Contudo, alguns Regentes insistem peremptoriamente que o ritual seja usado sempre que qualquer Tremere entre em “sua” cidade, não aceitando nenhuma desculpa quando isso não é feito. O ritual pode também ser usado como um grito de angústia.

Acionando o Receptáculo de Transferência

Este ritual possibilita a um recipiente sugar um Ponto de Sangue de qualquer indivíduo que o toque, substituindo esse

sangue pela vitae que continha antes (normalmente a do operador). Para a conclusão do encantamento são necessárias três horas e o Ponto de Sangue inicial. O receptáculo (que deve ter entre o tamanho de uma xícara de café e uma caneca de cerveja) precisa ser lacrado depois que o sangue do operador tenha sido depositado. É preciso gravar um símbolo arcano do lado de fora do recipiente — trata-se de uma runa cujo significado, mediante um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8), pode ser entendido como “mudança de sangue”. A runa, porém, pode ser coberta por outra superfície. Quando uma pessoa toca o objeto, tem apenas uma sensação estranha de formigamento, e isso é tudo. O objeto continuará a transferir sangue a cada vez que uma nova criatura o segurar, até que seja aberto. Para manter uma determinada medida de sangue no interior do recipiente, ele deve ser manuseado com outro objeto — luvas não contam. Este ritual pode ser usado para a obtenção de uma amostra de sangue de outro indivíduo para uso num ritual, ou como uma forma particularmente diabólica de se travar um Elo de Sangue com alguém.

Renascimento da Vaidade Humana

Este ritual concede ao seu operador a capacidade de fazer seu cabelo crescer novamente. Ele requer uma hora de gesticulações complexas na frente de um espelho, bem como um fio de cabelo tirado de uma criança mortal, para cada três centímetros de cabelo que o vampiro queira fazer crescer. O operador pode aplicar este ritual em outros indivíduos, mas ambos precisam estar em frente ao espelho enquanto os gestos rituais são realizados. Os folículos de cabelo do vampiro morrem novamente depois do término do ritual, mas o cabelo permanecerá no novo comprimento até ser cortado. Se o cabelo do vampiro for ainda mais curto que o seu comprimento no momento do Abraço, retornará ao seu comprimento normal depois de um dia de sono. Os indivíduos que eram carecas quando ainda respiravam devem permanecer assim na pós-vida.

Encantamento do Pastor

Este ritual leva uns poucos 15 minutos para ser executado. O operador precisa girar lentamente em círculos enquanto segura algum tipo de objeto de vidro sobre cada um dos olhos. Desta forma ele pode localizar seu Rebanho inteiro, começando com o integrante mais próximo e terminando com o mais distante. O Membro precisa ter provado o sangue de cada fonte pelo menos em três ocasiões distintas.

Rituais de Nível Dois

Trilha de Sangue

Este ritual permite ao operador determinar a linhagem de outro Membro. Para o ritual ser bem sucedido são necessárias três horas completas e um Ponto de Sangue de cada indivíduo a ter sua linhagem definida. Enquanto o operador estiver num transe profundo, o sangue precisará ser provado. Isto lhe conferirá conhecimento não apenas sobre o senhor imediato do vampiro, mas também sobre gerações sucessivamente mais antigas. É necessário um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 6); cada sucesso descobre uma geração mais antiga. Além disso, o operador fica automaticamente ciente dos Laços de Sangue que o indivíduo possui, como Regente ou Escravo. Obtém-se conhecimento específico sobre cada vampiro, inclusive o nome verdadeiro do vampiro, sua personalidade e seu relacionamento com o indivíduo.

Repelente contra Carniçais

Este ritual cria um símbolo místico num objeto. O símbolo protege o objeto de carniçais, e o transforma numa arma potente que pode ser usada contra eles. O operador precisa usar um Ponto de Sangue de um mortal. Este sangue é derramado no objeto ao qual será atribuído poder — normalmente um pequeno pedaço de pergaminho, uma moeda, ou algum outro objeto pequeno. Qualquer carniçal que toque o objeto protetor é atingido imediatamente por um raio de energia (que causa três dados de danos, agindo contra uma dificuldade igual a Vitalidade + Fortitude do carniçal).

Enquanto o objeto protetor estiver tocando o carniçal, este sofrerá repetidamente o dano, e uma vez que um carniçal tenha tocado o objeto protetor, ele precisará gastar um ponto de Força de Vontade para tocá-lo novamente. O repelente pode ser colocado num círculo fechado, de qualquer consistência; feito isto, nenhum carniçal será capaz de entrar (ou sair) do círculo.

Uma das restrições do ritual é que o símbolo místico protege um objeto. Um exemplo disto é quando um Feiticeiro coloca um objeto protetor no flanco de um carro. O repelente pode proteger a porta ou uma seção da carroceria, mas não o carro inteiro. Um comentário final: os repelentes podem ser colocados em balas, mas isto só deve ser feito com armas de pequeno calibre (o ideal seria um .22) para aumentar a chance da bala permanecer no corpo (permanecer nele é a única forma que uma bala tem de provocar danos extras). Até mesmo assim, é provável que o símbolo repelente seja destruído quando a arma for disparada, porque o disparo costuma distorcer o formato da bala. Um personagem precisa obter pelo menos cinco sucessos num teste de Armas de Fogo para que o repelente da bala resista ao disparo e continue funcionando.

Colocar a Máscara de Sombras

Este ritual possibilita ao usuário mover-se como uma sombra semi-visível, condição perfeita para caçadas noturnas. A execução deste ritual requer um cântico de 20 minutos, depois do qual o operador somente poderá ser visto mediante um teste de Inteligência + Prontidão (a dificuldade é igual ao Raciocínio + Furtividade do operador). O

Auspício reduz a dificuldade da chance de uma pessoa ver o sombrio Feiticeiro em três, e os animais podem senti-lo automaticamente. Os efeitos do ritual permanecem por um número de horas equivalente ao número de sucessos num teste de Força de Vontade (dificuldade 6).

Foco Principal de Infusão de Vitae

Isto faz com que um objeto do operador seja alterado fisicamente, tornando-se instilado com um Ponto de Sangue da vitae do indivíduo. O objeto precisa ser de um tamanho que permita ao vampiro segurá-lo facilmente nas duas mãos; pode ser tão pequeno quanto uma ervilha. É preciso usar um Ponto de Sangue do próprio lançador do feitiço, e os encantamentos adequados levam quatro horas para serem completados. Depois disso, o objeto assume uma tonalidade avermelhada, ficando estranhamente escorregadio ao toque. Tocando o objeto, o operador original pode libertá-lo de seu encantamento, fazendo-o desintegrar-se. Numa questão de segundos, o objeto desmancha-se completamente numa massa de sangue (valendo um Ponto de Sangue), que poderá ser usada de diversas formas. A melhor maneira de usar um concentrado como esse é engolindo-o antes que venha a se decompor. Um “concentrado instilado” pode ser feito para outro Membro, embora o outro vampiro precise estar presente no ritual inicial (o Ponto de Sangue precisa ser do operador). Como medida de segurança, muitos Tremere usam várias peças de jóias instiladas.

Lamento pela Maldição da Vida

Esta é uma forma de retirar vitae de uma fonte sem feri-la. O ritual de uma hora é executado antecipadamente (ele consiste da ingestão de uma pequena quantidade de sangue de crocodilo), mas não é completado. O feitiço é ativado quando o operador sussurra a palavra final no ouvido de um mortal indefeso (que não precisa ser pre-determinado). Isto leva o mortal a chorar lágrimas de sangue. A vítima não tem defesa contra a maldição. Ela continua a chorar/sangrar até que o operador a perca de vista ou desvie o olhar. O efeito não é muito doloroso, mas frequentemente pode ser traumático, embora fontes adormecidas não tenham necessariamente de acordar por causa disso. O sangramento é lento; leva cerca de cinco minutos para se coletar um Ponto de Sangue através deste método. O único efeito colateral é uma leve dilatação dos capilares ao redor dos olhos da vítima, bem como os efeitos normais da perda de sangue.

Rituais de Nível Três

Repelente contra Lupinos

Este ritual funciona de uma forma semelhante ao Repelente contra Carniçais (ritual de Nível Dois, acima), mas ele afeta lobisomens. O único componente necessário é um pouco de pó de prata. Em geral, um repelente pode ser destruído através da maioria dos meios normais, mas não pelos seres contra os quais ele é dedicado; na verdade, esses seres dificilmente podem forçar a si mesmos a se aproximarem do repelente. Não existe nenhum repelente contra mortais.

Escudo da Presença Maligna

Às vezes os Tremere referem-se a este ritual como “nosso ritual para os Ventrue”. É um segredo fortemente guardado — tanto que é supostamente desconhecido fora do clã Tremere. O ritual mais especializado foi criado (há quem diga que pelo próprio Tremere) para combater o poder dos Ventrue na Camarilla. O efeito de qualquer Disciplina referente à Presença usada contra o operador é revertido de modo a ser sentido pelo agressor. Isto significa que, se um Membro tentar usar uma destas Disciplinas contra o astucioso Feiticeiro que detém o Escudo da Presença Maligna, com o intuito de fazê-lo apavorar-se e fugir, é mais do que provável que o pobre Lamedor se transforme na vítima de seu próprio poder, pois será ele quem deverá fazer o teste para verificar o efeito do uso da Disciplina. A preparação leva apenas uma hora, e o efeito do ritual permanece até o nascer do sol. O operador precisa amarrar uma fita de seda azul no pescoço para que o feitiço funcione e dure.

Dardo da Paz Eterna

Este ritual particularmente pérfido é realizado numa estaca destinada ao coração de um vampiro. Durante um ritual de cinco horas, o operador precisa gravar uma série de símbolos numa estaca afiada feita de sorveira-brava, molhá-la em seu sangue e queimá-la numa fogueira de madeira de carvalho. Uma estaca queimada dessa forma torna-se então uma das mais temidas armas contra vampiros. Um simples golpe da estaca, mesmo na perna ou no braço, faz com que a ponta se quebre dentro da vítima e comece a escavar o seu corpo. A ponta em seguida prossegue lentamente até o coração. A vítima deste ataque pode nem mesmo saber o que está acontecendo até que seja tarde demais.

A ponta alcançará o coração entre um e 10 dias (faça um teste). Durante o tempo da jornada da ponta de estaca, a vítima ocasionalmente sentirá dores agudas. Essas dores ficam cada vez mais freqüentes e insuportáveis à medida que a ponta aproxima-se de seu alvo. Os danos causados pela jornada do fragmento não são suficientes para remover Níveis de Vitalidade de um vampiro, mas ferirão um humano ou um carníçal. Uma das únicas formas de se livrar da coisa é cavar até ela — um método horrível que nem sempre funciona. O “cirurgião” causa mais e mais danos à medida que cava atrás do fragmento. Esta arma obviamente é uma sentença de morte para um mortal, e pode muito bem destruir um Membro, pois afinal nunca se sabe onde ele pode estar quando for imobilizado...

Pele do Toque Ígneo

Este ritual transforma a pele do próprio operador numa armadilha protetora. Depois do término do ritual, qualquer Membro que tocar a pele aquecida do Feiticeiro receberá um único ponto de dano agravado na forma de uma queimadura. O dano pode ser resistido com Fortitude, mas se o vampiro mantiver-se segurando o operador, continuará a receber mais danos. Contudo, o operador não pode infligir este dano tocando em alguém; ele precisa ser tocado. Embora este efeito dure até o anoitecer do dia seguinte, ele não ocorre impunemente; durante o ritual de duas ou três horas o vampiro operador precisará consumir uma pequena

quantidade de carvão ardente, o que causará um ferimento agravado (novamente, resistido com Fortitude) e custará um ponto de Força de Vontade (para obrigar-se a fazer isso). Enquanto o encantamento estiver em ação, a pele do Membro assumirá um bronzeado sutil. Este tom de pele pode ser notado mediante um teste de Percepção (dificuldade 8) por um personagem que inspecione intensamente o Feiticeiro. O operador também é sobrenaturalmente quente ao toque.

Travessia Incorpórea

Isto permite ao operador tornar-se intangível e mover-se dessa forma. Nesse estado, o operador ainda manterá uma imagem nebulosa de si mesmo. Isto significa que o Membro pode atravessar todos os tipos de obstruções, inclusive paredes e muros sem sofrer dano. O operador também é imune à maioria dos ataques, exatamente como se estivesse usando o poder Metamórfico de Forma de Névoa. O operador precisa caminhar em linha reta através dos objetos; depois que começar, deverá continuar sempre — não terá como retornar. Portanto, o vampiro não pode descer em chão sólido, porque esse seria um percurso impossível. Além disso, o lançador precisará ter um pedaço de espelho quebrado para manter sua imagem enquanto se move incorporeamente. O ritual leva cerca de uma hora para ser preparado e dura um número de horas equivalente ao número de sucessos obtidos num teste de Raciocínio + Sobrevivência (dificuldade 6). O ritual pode ser cancelado mexendo no espelho de forma ao personagem não mais ver sua imagem refletida nele.

Rituais de Nível Quatro Repelente contra Membros

Este ritual funciona de uma forma semelhante ao repelente contra Carníçais (ritual de Nível Dois), mas afeta vampiros. O componente necessário é um Ponto de Sangue vampírico.

Amarrando a Besta

Este ritual poderoso tirará um colega vampiro do frenesi e até mesmo separará o vampiro de sua Besta durante um certo período de tempo. O ritual leva apenas 10 minutos para ser executado, e o operador não precisa ver o indivíduo afetado, mas deve sorver um Ponto de Sangue inteiro do personagem tomado pelo frenesi (o sangue pode ter sido bebido antes) e enfiar uma ponta de ferro na própria mão (causando a perda de dois Níveis de Vitalidade por danos que não poderão ser absorvidos). Depois que a última dessas medidas for tomada, o indivíduo subitamente emergirá do frenesi, freqüentemente tornando-se estranhamente passivo.

Na verdade, seu lado bestial foi separado de sua psique durante um número de noites equivalente ao número de sucessos que o operador obtiver num teste de Manipulação + Empatia (a dificuldade é de 10 menos a Humanidade do indivíduo). Durante este tempo, o indivíduo não poderá entrar em frenesi, sendo incapaz de readquirir Força de Vontade e podendo usar apenas um Ponto de Sangue por turno, seja qual for a sua geração. Além disso, ele não poderá nem mesmo alimentar-se sem fazer um teste de Coragem e precisará fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para usar qualquer Disciplina. Segundo a lenda, alguns

Membros entraram em torpor depois de terem sido submetidos a este ritual. O indivíduo não precisa estar tomado pelo frenesi, nem precisa ser voluntário, mas o operador jamais poderá usar este ritual em si mesmo.

Coração de Pedra

Este ritual interessantíssimo transforma o coração do Taumaturgo em pedra sólida — completamente à prova de estacas. O operador precisa moldar um círculo de terra com oito centímetros de altura e dois metros de largura sobre uma superfície de pedra (pedra sólida é o ideal, lousa é passável, concreto é inaceitável) e precisa, despido, deitar-se de costas no centro do círculo. Coloca-se uma vela diretamente acima do seu coração, permitindo-se que ela queime até que o pavio acabe e que a chama seja abafada pela cera da própria vela. A cera derrete sobre o peito do Feiticeiro, causando um ferimento agravado, que pode ser absorvido com Fortitude. O ritual leva sete a nove horas para ser completado, mas dura o tempo que o operador desejar. O feitiço tem os seguintes efeitos colaterais e limitações: o operador não pode usar Força de Vontade e, caso seja forçado a gastar um ponto de Força de Vontade, o feitiço é cancelado imediatamente. A Consciência do operador cai para um (ou para zero, se a Característica já estiver em um), e ele perde metade de sua Parada de Dados em todos os testes de Empatia, a maioria dos testes Sociais, e quase todos os testes quando estiver tentando ser compassivo ou amigável.

Estilhaço-servo

Este é um dos rituais mais terríveis e bizarros praticados pelos Taumaturgos. Este ritual cria uma arma anti-vampírica. Ele consiste em fazer uma estaca com a madeira da árvore de um cemitério, ou pelo menos com uma árvore que tenha se nutrido de cadáveres. Depois de um período de duas noites de cânticos e preparação, a estaca é dotada de uma forma de consciência limitada, mas dormente. Para finalizar o ritual, a estaca precisa ser embrulhada em erva-moura, deixando uma folga que deverá ser lacrada com cera. Se essa bainha vier a ser arrancada, o encantamento será ativado e o indivíduo que libertar o Servo precisará comandá-lo durante um turno para atacar alguém, ou ele atacará seu mestre. A estaca em seguida parte para a ação, partindo-se e dividindo-se para formar apêndices, que ela usa para se impulsionar contra seu alvo. Esse “pequeno terror” é incansável: nada refreia seu impulso de empalar o coração de seu alvo. Ele continuará tentando até que seja bem sucedido ou que se parta em pedacinhos (que são inanimados — isto ocorrerá depois de três a cinco minutos). A natureza fragmentária da coisa ocasionalmente causa outros efeitos colaterais: muitas vezes, se ela empalar sua vítima, continuará dividindo-se dentro de seu coração, o que dificultará que seja arrancada; ou talvez até deixe partes de si para trás (ainda mantendo o alvo imobilizado). O Estilhaço-servo não poderá receber nenhuma ordem depois do ataque, e sempre seguirá direto ao coração. Ele sempre encontrará o seu alvo, a não ser que seja detido.

Osso de Mentiras

Este ritual requer um osso humano — normalmente um crânio, embora até mesmo uma arcada dentária possa surtir efeito. O humano precisa ter morrido há pelo menos 200

anos. O ritual pode ser executado numa única noite, durante a qual o crânio precisa absorver 10 pontos de vitae vampírica. Este processo escurece o osso até ele atingir um tom opaco de vermelho. Então o osso pode ser usado para obrigar qualquer pessoa que o segure a contar a verdade. Cada vez que a pessoa que estiver segurando o osso tentar mentir, dirá a verdade, queira ou não e isto lhe custará um Ponto de Sangue. O osso absorve cada mentira de quem o estiver segurando, o que o escurece cada vez mais, até que todos os 10 Pontos de Sangue sejam usados e ele fique negro como o pecado.

O ritual aprisiona o espírito do mortal a quem o osso pertenceu em vida, sendo este espírito que força a pessoa que estiver segurando o osso a dizer a verdade. Desnecessário dizer, esta é uma forma muito humilhante e cruel de se passar a eternidade. Embora este fato costume ser desconhecido pela maioria, é a razão pela qual um osso anônimo costuma ser usado; se o espírito do osso for chamado, ele será um espírito extremamente maligno, corrompido pelos pecados vis os quais ele foi forçado a absorver. Também é por esse motivo que um osso escurecido é enterrado depois do uso. O osso jamais pode ser reutilizado neste ritual.

Rituais de Nível Cinco

Fuga para um Amigo Verdadeiro

Este ritual precisa ser preparado antecipadamente, mas ele pode ser muito útil numa situação difícil. Um círculo de um metro de diâmetro precisa ser queimado no chão, e muitos símbolos arcanos devem ser desenhados ao redor dele com precisão. O processo inteiro dura cerca de três ou quatro dias e custa cinco Pontos de Sangue do próprio operador. Depois de pronto, o operador (e apenas ele) pode entrar no círculo a qualquer momento repetindo o nome de um amigo verdadeiro. Fazendo isto, ele é transportado misticamente até esse mesmo, mas irá materializar-se em algum local próximo e fora do alcance da visão do amigo (mas normalmente dentro do alcance de sua audição). O encantamento pode ser reutilizado até que o círculo seja quebrado ou os símbolos sejam apagados.

Repelente Contra Espíritos

O ritual funciona de uma forma semelhante ao Repelente contra Carniçais (ritual de Nível Dois), mas obviamente afeta fantasmas e espíritos. O componente necessário é simplesmente sal de cozinha. Este é um repelente básico e afeta todos os espíritos sem distinção.

Contrato de Sangue

Este ritual cria um elo inquebrável entre as duas partes de um contrato. O contrato precisa ser escrito com o sangue do operador e leva cerca de três dias para ser completado. O ritual é finalizado quando as duas partes assinam o acordo com o sangue do operador depois do que elas são compelidas a seguir os termos acertados. A única forma de se livrar de um Contrato de Sangue é cumprir a sua parte ou queimar o contrato.

Sono de Pedra

Este ritual cria uma proteção praticamente inexpugnável para um vampiro adormecido. O operador deve começar o ritual duas horas antes do amanhecer. Ao pôr do sol,

depois que o ritual tiver sido finalizado, o operador irá transformar-se em pedra sólida. Exatamente como uma estátua de pedra, o Membro pode ser transportado de um local para o outro, mesmo sob a luz do sol direta, e irá permanecer suspenso nesse estado até o pôr do sol seguinte. Acordar desta forma requer o dispêndio de três Pontos de Sangue ao invés de um. O Feiticeiro fica completamente protegido de estacas e da maioria dos tipos de chama e calor, mas as peças podem ser quebradas. A maior parte das formas de comunicação e telepatia ficam impossibilitadas, porque a mente do Taumaturgo encontra-se em estado dormente.

Comunicação Simultânea

Este é um tipo de ritual muito exclusivo, usado pelo Regente de uma determinada Capela durante uma comunicação simultânea com seus equivalentes do mundo inteiro. Para fazer corretamente esta mágica, o Regente precisa entoar um cântico durante uma hora enquanto fita um espelho de prata. Este ritual é uma das muitas razões pelas quais o clã Tremere é tão controlado e organizado — ele permite aos anciões exigirem informações atualizadas a respeito do progresso dos planos de todos os seus integrantes.

Rituais de Nível Seis

Levantar os Mortos

Este ritual permite aos Taumaturgos fazerem exatamente isso — ressuscitar um ser morto, permitindo que ele caminhe mais uma vez entre os vivos. Porém, não se trata de uma “ressurreição” no sentido mais puro; a criatura não está viva, nem morta-viva, estando de fato tão morta quanto no dia em que morreu. A animação ocorre quando o operador obriga um espírito a entrar no cadáver durante um ritual de oito horas. Este ritual consiste no derramamento de cera derretida de vela pela garganta e sobre o coração do cadáver. A cera é o que inicialmente aprisiona o espírito ao corpo. O cadáver precisa também ter a fronte marcada com um símbolo mágico que significa “devedor”.

O ritual inteiro precisa ser realizado dentro de um círculo de sal, cujo diâmetro deve ser equivalente ao comprimento do cadáver da cabeça aos pés. Além disso, o ritual requer escuridão absoluta, salvo a luz da vela. O corpo usado precisa estar fresco o bastante para ter ainda algum tecido nos ossos, pois o elo com o espírito dura apenas enquanto o cadáver ainda tiver carne (o processo de decomposição continua em seu ritmo normal). Quanto mais fresco o cadáver, melhor. É uma existência torturante para o espírito aprisionado dentro dessa moldura em apodrecimento; a maioria dos seres ressuscitados deseja libertar-se o mais rápido possível. Esta é justamente a maior promessa que um Feiticeiro pode fazer para que o espírito atenda suas ordens, afinal apenas ele detém o poder de libertar o espírito. Fora isso, o ser aprisionado faz o que quiser com seu novo corpo. É evidente que o espírito usado precisa ter sido invocado ou obtido previamente. As Características Físicas possuídas pela criatura são equivalentes à metade daquelas que o corpo possuía em vida. Enquanto o espírito estiver aprisionado dentro do cadáver, suas Características também serão reduzidas à metade.

Um vampiro destruído não pode ser ressuscitado com este ritual.

Ritual de Manutenção

Esta é simplesmente uma forma de estender o efeito de outro ritual. O uso deste ritual acrescenta seis horas a outro ritual de modo a prolongar sua duração ou aumentar seu efeito. Obviamente, os resultados deste feitiço variam de acordo com o ritual ao qual é acrescentado. Exemplos: o Ritual de Manutenção aumentará o alcance da Trilha de Sangue para incluir a progênie de um indivíduo, e talvez também aqueles de cujo sangue ele houver provado. O Ritual de Manutenção fará com que o ritual Acionando o Receptáculo de Transferência troque um único Ponto de Sangue para cada dois pontos que o receptáculo tomar. Ele fará com que um repelente torne-se quase indestrutível. Poderá impossibilitar que a Purificação da Carne elimine o Dardo da Paz Eterna. O Ritual de Manutenção manterá um espírito aprisionado através do ritual Levantar os Mortos retido indefinidamente no cadáver. O operador pode sugerir de que modo o Ritual de Manutenção deverá funcionar, mas a extensão de seu poder caberá ao julgamento do Narrador.

Ritual do Arrombamento

Este é um ritual incrivelmente poderoso, embora muitos não entendam todo seu potencial. Ele deve ser usado com cautela e discrição. Este encantamento simples demora uns meros 10 minutos para ser recitado, mas requer que a língua do operador seja removida, esmagada e untada no objeto a ser afetado. A língua é removida no fim do ritual, de modo que não há razão para um Taumaturgo cortar previamente sua língua. Esta ação submete o Taumaturgo a três Níveis de Vitalidade de danos agravados que não podem ser absorvidos, e ele será incapaz de falar durante três dias (ou quanto tempo levar para sua língua crescer de novo). O personagem também precisa gastar um ponto de Força de Vontade para forçar-se a cortar a língua. Contudo, este ritual abre qualquer objeto designado, e garante que o objeto jamais poderá ser fechado novamente. Entre os objetos afetados por este ritual incluem-se correntes, algemas, arcas, caixas, janelas, portas, cofres, zíperes, fermentos, paredes, livros, olhos, bocas, gargantas, buracos na terra e crateras de vulcão. O ritual também pode abrir passagens dimensionais que sejam ligadas a objetos físicos e destruir repelentes. As coisas passíveis de serem abertas não incluem Elos Mentais, controle da mente ou escravidão. Os Narradores devem julgar o uso do Ritual de Arrombamento em todos os casos.

Rituais de Nível Sete

Divoreiando a Alma

Este é um ritual devastador que separa o espírito de um indivíduo de seu elemento físico, embora o espírito seja mantido aprisionado ao corpo. O indivíduo afetado pelo ritual não pode usar ou readquirir Força de Vontade, todas as suas Habilidades e Virtudes caem para um e ele se torna praticamente incapaz de pensar com criatividade. Ele fica

desmotivado, com pouca emotividade (Empatia zero) e se torna duas vezes mais suscetível a ataques mentais e controle se for Dominado, submetido à Presença ou coisa semelhante. Torna-se letárgico, descuidado, deprimido, lerdo. A verdadeira força deste poder é sua capacidade de aplicação sobre um número quase ilimitado de pessoas. Durante o ritual, o Taumaturgo derrama sementes de romã mortas num círculo ao redor do alvo, entoando um cântico curto e enigmático a cada semente que deixa cair. O alvo poderia ser uma única pessoa, uma casa, um prédio comercial, um quarteirão ou mesmo uma cidade inteira. Como o operador precisa estar caminhando (uma semente por passo), o ritual pode demorar minutos ou anos para ser realizado. O encantamento mantém seu efeito até que uma das sementes seja deslocada (enterrá-las é uma boa idéia). Ainda assim, mesmo se as sementes forem dispersadas sobre uma área ampla, será apenas uma questão de tempo até que uma seja perturbada.

Rituais de Nível Oito

Cadeia da Linhagem de Sangue

O ritual concede ao Feiticeiro poder sobre a cria de outro vampiro, como se fosse uma forma limitada de Laço de Sangue. O ritual demora três noites, e deve terminar durante uma lua nova com a morte do Membro cuja cria o operador deseja controlar. O indivíduo tem seu sangue inteiramente drenado até que sua essência vital seja sugada de seu corpo pelo operador. Além dos efeitos normais deste ato de Diablerie, o Taumaturgo aprende tudo sobre a cria — direta e indireta — de sua vítima, até o último vampiro da linhagem. Quando algum desses Membros for encontrado, o operador poderá controlá-lo de alguma forma, impedindo-o a obedecer. O membro “escravizado” pode resistir a este poder com um teste resistido de Raciocínio + Autocontrole (a dificuldade é a Força de Vontade do operador) contra o teste de Manipulação + Liderança do operador (a dificuldade é a Força de Vontade da vítima). A diferença entre os sucessos será o número de horas até que o operador possa tentar novamente comandar o defensor, ou o número de horas até que o defensor possa testar novamente para resistir. No último caso, o número de sucessos é cumulativo de modo que o operador possa dobrar com facilidade a força de um Membro de mente fraca, e possa controlá-lo durante períodos prolongados. Além disso, o vampiro afetado começa a afeiçoar-se ao operador. Este efeito pode ser resistido através de um teste semelhante, e o mesmo tipo de teste precisa ser realizado antes que o Membro comandado seja capaz de atacar o Feiticeiro.

Ossos de Vampiro

Este ritual leva duas noites para criar uma arma encantada feita de osso ou marfim. O ritual requer o sangue vital de um Membro. Este sangue é absorvido pela arma, não podendo ser usado para qualquer outro propósito. A arma encantada inflige ferimentos agravados. Quando em uso, a arma parece “beber” qualquer sangue que esteja sobre ela.

Rituais de Nível Nove

Arma de Alma Vampírica

Este ritual cria uma arma encantada muito semelhante ao “Osso de Vampiro” do nível anterior. Este ritual requer o sangue vital de um vampiro que também seja um especialista no uso da arma a ser encantada. Como no ritual Osso de Vampiro, este sangue é absorvido, não podendo ser usado de nenhuma outra forma. A arma criada por este ritual torna-se um recipiente para a alma e a Força de Vontade da vítima. O Taumaturgo que conduzir este ritual adquire uma boa capacidade de controle sobre a nova personalidade e os objetivos da arma, normalmente imbuindo a arma com um desejo avassalador de proteger o Taumaturgo. A arma mantém todas as Habilidades e Disciplinas do vampiro que foi morto para criá-la, mas todas suas memórias parecem distantes e desinteressantes. A arma recebe um novo nome durante o ritual e pode comunicar-se telepaticamente com o usuário. De fato, a arma é um ser pensante dotado de seus próprios objetivos, Habilidades e Disciplinas místicas.

Rituais de Nível Dez

Invulnerabilidade a Fraquezas

Os Tremere alegam ser os únicos conhecedores deste ritual cuidadosamente guardado. O ritual leva um ano inteiro para ser executado e requer um grande número de componentes complexos. O componente mais importante é um grande diamante banhado pelos raios do sol durante um dia inteiro sem nuvens. O diamante é gravado com os símbolos da vida e da morte. A gema é consumida na última noite do ritual. Ela permanecerá no interior do corpo do Feiticeiro até ser decomposta lenta e misticamente depois de um período de anos determinado pela soma dos Níveis de Vigor e de Ocultismo (dificuldade 4) do operador. Durante esse período (ou até que a pedra seja removida do corpo do operador) o operador será imune ao fogo, calor e luz solar. Além disso, o vampiro pode permanecer acordado durante o dia por um número de horas determinado pela soma Vigor + Fortitude (a dificuldade depende da hora do dia). Cabe comentar também que o sangue do ancião adquire qualidades surpreendentes devido ao diamante em decomposição — aquele que beber um único Ponto de Sangue não apenas será brindado com os benefícios normais da vitae do ancião (ampliação de Disciplina, aumento do Total de Pontos de Sangue) como também será imune aos poderes destrutivos da chama, do calor e da luz solar durante uma hora por Ponto de Sangue.



Capítulo Três: A Sociedade Vampírica

*O mundo é quase tão maravilhoso
Quanto é feio e pecaminoso.*

— Frederick Locker-Lampson, *The Jester's Plea*

Este capítulo descreve as complexas interações que ocorrem na sociedade dos vampiros. Ele descreve também a função do Status, detalha uma nova Característica de Antecedentes — o Prestígio do Clã — e discute como os favores e as promessas são trocados entre os Membros.

Esmiuçaremos quatro clãs independentes de vampiros — aqueles que não pertencem nem à Camarilla nem ao Sabá — e três linhagens neutras. Embora os integrantes individuais de um grupo independente possam pertencer à Camarilla, o clã como um todo permanece alheio às políticas e intrigas dessa augusta organização. Esses clãs, mais os Lasombra e os Tzimisce do Sabá, constituem os 13 clãs da cultura vampírica. Também existem diversas linhagens menores, a maioria delas dissidências dos clãs maiores. Além disso, o Narrador pode criar e usar muitas outras. Não pense que você sabe tudo sobre os clãs só porque leu este capítulo...

O Status Entre os Vampiros

Em geral, um vampiro tem a obrigação de defender os Cainitas mais velhos e aqueles de gerações mais antigas. Esta é a influência básica que os anciões exercem sobre os anarquistas, e como eles mantêm controle sobre a Camarilla. Na verdade, esse é o privilégio do qual eles têm mais orgulho.

O Status é uma medida da influência de um Membro

dentro da sociedade vampírica. Ele é devido à geração e idade do vampiro, e atravessa linhagens de clã, mas normalmente é válido apenas na cidade na qual o vampiro reside (a não ser que ele esteja acima do nível cinco).

Quanto maior for o abismo entre dois vampiros, maior será o respeito. Teoricamente, este sistema é tudo que é necessário para regular o comportamento dentro da Camarilla. Porém, os vampiros jovens às vezes distinguem-se por grandes realizações, e os vampiros mais velhos de vez em quando sofrem grandes reveses e derrotas humilhantes. Na teoria, os jovens ainda precisam ajoelhar-se diante de seus anciões. Mas na prática, eles muitas vezes usam a boa vontade que suas ações geram para se elevarem em Status e Prestígio. Isto engendra algumas circunstâncias estranhas e mortais nas quais o Status relativo não corresponde exatamente ao real e o confronto torna-se iminente. Os vampiros muitas vezes discordam sobre as nuances de Status e o grau apropriado de respeito devido uns aos outros — o Status é causa de muita discussão entre os Membros.

O Status é um elemento crucial na Família, sendo a única tradição mortal à qual os Membros ainda estão presos. O desrespeito que os anarquistas nutrem pelo Status gera muito atrito com os anciões. Embora os personagens possam menosprezar as regras de Status, continua sendo importantíssimo compreendê-las. Não é de todo impossível apontar o dedo no nariz dos anciões. Tudo que se precisa é saber como fazer isso, e até onde se pode ir.

As Harpias

O Status é conferido e classificado por um comitê informal composto por aqueles vampiros que assombram os salões exclusivos de Elísio — aqueles que pensam em si mesmos como jogadores nos grandes conflitos da cidade, e que vêem-se coletivamente como criadores de Príncipes (o que muito certamente são). Esses vampiros são conhecidos como as Harpias. Embora poucos admitam pertencer a esse grupo, ele abarca quase todos os vampiros, menos os anarquistas. (Na verdade, os anarquistas têm pouco a ver com quem está atualmente sob os refletores e com quem está fora, embora muitas vezes estejam atentos a essas mudanças. Até mesmo eles podem humilhar e denegrir abertamente os vampiros que tenham perdido privilégios. Essas oportunidades de vingança não podem ser desperdiçadas.)

Geralmente, quando acontece algo que muda as opiniões dos vampiros sobre um determinado indivíduo, ocorre um período intenso de fofocas, rumores e intrigas. Como ninguém quer colocar o pescoço em jogo, as Harpias realizam uma pesquisa para determinar o consenso. Quando o grupo tiver chegado a uma opinião, seus membros estarão à vontade para expressar seu julgamento, sabendo que são apoiados pela “cidade”.

No todo, os numerosos integrantes do Elísio tendem a ser altamente críticos, não hesitando em punir os vampiros que violam seus costumes ou falham em enquadrar-se em seus parâmetros. Da mesma forma, aqueles vampiros que agem bem, aqueles que melhor constroem os heróis do momento, ou aqueles que angariaram uma quantidade impressionante de poder num período curto são saudados pelas Harpias e tratados com muito respeito.

Esses abutres formam a mais fechada das panelinhas, podendo ser tão vulgares, cegos, ignorantes e traiçoeiros quanto qualquer gangue de rua. Seus julgamentos são absolutos e definitivos. Um personagem pode redimir-se (ou humilhar-se) num tempo vindouro, mas, no momento, o que as Harpias pensam determina sua posição na sociedade vampírica.

Em suma, eles são os fornecedores do Status.

Embora o Príncipe e a primigênie normalmente não sejam sujeitos às imposições deste grupo (por deterem muito poder), até mesmo eles podem tropeçar se derem um passo mais comprido que as pernas. Ninguém está a salvo do alcance das Harpias. O Status é por demais vital para que qualquer indivíduo influente o ignore e, para angariá-lo, os vampiros precisam jogar pelas regras.

Quebrando as Regras

Pode ser muito divertido ignorar as regras da Sociedade Vampírica e dar com os ombros para quem reina sobre você. Porém, trata-se de um esporte perigoso, não podendo ser considerado sem um entendimento prévio dos riscos. De certo existem alguns benefícios em ignorar o Status, entre

os quais ganhar o respeito e a admiração dos anarquistas. Até mesmo alguns anciões admirariam a coragem de um infrator — embora a grande maioria irá sentir-se incomodada com seu descaramento. Use isso como quiser. Só não esqueça que toda causa tem um efeito. Não fique surpreso quando as coisas saírem de controle depois de um personagem cometer algo que considere apenas uma pequena transgressão.

Um conselho: um vampiro que precise ter uma conversa franca com alguém de Status mais elevado não deve fazê-lo em público. O vampiro pode fazer um inimigo, mas pelo menos não perderá Status.

Interpretando o Status: De Baixo para Cima

Um Membro de Status baixo deve tratar um membro de posto mais elevado com respeito. Deve falar num tom de voz respeitoso e empregar gestos humildes e reverentes. Se o personagem discordar de um ancião, deverá abordar o assunto de forma educada. Se o vampiro de posto mais elevado rejeitar o Membro de menor influência, este deverá calar-se. Não é apropriado fazer exigências ou questionar o julgamento do ancião. Quanto maior o lapso em Status entre os dois, maior será o respeito devido pelo inferior. Obviamente, se a diferença for de apenas um ponto, as coisas podem ocorrer quase normalmente, mas uma diferença de três pontos ou mais requer o máximo respeito.

Se um personagem não conseguir seguir os costumes de uma cultura vampírica, ele correrá o risco de atrair a inimizade e a ira dos líderes da cidade ou de seu clã. Ele precisa pesar cuidadosamente as vantagens a serem ganhas por se opor a seus superiores, com a hostilidade que poderá despertar neles. As recompensas por manter sua posição na hierarquia serão muitas. Seu clã continuará apoiando suas atividades e indo em seu socorro quando ele estiver em perigo. (Os encenqueiros costumam ser deixados por sua própria conta.)

Ganhar a boa vontade de um membro de posto mais elevado é como colocar dinheiro na poupança. Se um personagem esperar o suficiente, acabará com mais do que depositou. Alguns vampiros mais jovens afirmam que essas supostas recompensas são exageradas, apontando vampiros mais velhos e bajuladores que ainda possuem Status baixo depois de uma eternidade de devoção e puxa-saquismo. Esses Membros jovens insistem que ninguém sobe em Status sem pisar em alguns calos, e portanto, que as recompensas valem os riscos.

Interpretando o Status: De Cima para Baixo

Um vampiro de Status mais elevado pode esperar que um vampiro inferior em Status aja polidamente, escute sem-

pre, responda quando lhe for perguntado e se comporte com respeito. Caso haja uma diferença de Status muito grande entre os dois, o vampiro de posto mais alto pode esperar que o de posto mais baixo acate ordens e instruções. O vampiro de posto mais baixo não é um escravo do outro, mas jamais deve interferir com as atividades de um superior e deve obedecer ordens básicas como “saia do meu clube!” O vampiro mais jovem também deve conceder ao superior o benefício da dúvida em disputas, embora, na prática os vampiros de Status mais baixo costumem ficar com o que conseguirem.

Punição

As penalidades para infrações de comportamento variam enormemente entre cidades diversas e clãs, não havendo nenhum padrão de policiamento. Normalmente, o vampiro de Status mais elevado simplesmente aponta a infração. Chamar a atenção para a ofensa costuma ser o bastante para corrigi-la. Uma outra reação eficiente é expor o problema quando os vampiros mais íntimos do transgressor estiverem presentes. Neste estágio uma desculpa informal e um comportamento melhorado irão corrigir a situação.

Se o desrespeito continuar mesmo depois do protesto ter sido expresso, a parte ofendida pode dirigir uma queixa formal ao senhor da parte ofensora, e requisitar que os outros integrantes da linhagem do ofensor o disciplinem. Se isso falhar, o vampiro de Status superior costuma tomar o assunto nas próprias mãos, usando todos os métodos de coação ao seu dispor. Ele pode cortar relações com o outro vampiro ou cancelar todos os favores ou acordos que tiver feito com ele ou com seus parentes imediatos.

Neste momento, as Harpias provavelmente expressarão seu descontentamento (isto é, se elas ainda apoiarem e reconhecerem o vampiro de Status mais elevado). Elas começarão a renegar o violador de suas tradições, que poderá acabar perdendo Status como conseqüência (se ainda tiver algum para perder).

Supondo que os métodos acima falhem, o vampiro ofendido pode levar o assunto ao príncipe. Se o príncipe retificar o assunto, o vampiro de Status mais elevado irá tornar-se em seguida um devedor do príncipe (veja *Prestação*, adiante).

Se até mesmo esta medida não funcionar, o ofendido poderá fazer justiça com as próprias mãos, sabotando os planos do vampiro ofensor, destruindo suas propriedades e envenenando seu “bom” nome entre todos que o escutam. Muitas rivalidades mais amargas surgiram da quantidade de respeito que o Status acarreta. A Camarilla ainda será abalada por alguns desses conflitos, e alguns especulam que no coração da Jyhad reside um combate fundamental por preeminência e Status.

Prestígio do Clã

O Prestígio do clã é uma nova Característica de Antecedentes planejada para acrescentar cor e frescor às possibilidades de interpretação às histórias, conferindo aos jogadores uma compreensão maior e um controle sobre a posição de seus personagens nos seus respectivos clãs. O Prestígio é uma medida da posição de um indivíduo em seu clã, de forma muito semelhante a como o Status é uma medida de posição numa determinada cidade. O Prestígio origina-se da boa vontade, do temor e da admiração que um personagem inspira nos outros de seu clã, e o ponto até o qual ele dominou as regras, valores e idiossincrasias da cultura do clã. Em outras palavras, ele mede o quão bem o personagem aprendeu a praticar os jogos importantes ao seu clã.

O Prestígio do Clã pode ser valorosíssimo de várias maneiras diferentes. Seu maior indicador é como muitos seguidores de clã responderão ao chamado de ajuda do personagem, como muitos o apoiarão, e o quão bem ele é capaz de moldar a política interna do clã.

O clã é a base e o esqueleto do personagem; sem o apoio de seu clã, um personagem pode ser usado e abusado com facilidade.

Status x Prestígio do Clã

O Prestígio do Clã é expressado por um valor de um a cinco, exatamente como ocorre com qualquer outra Característica (e pode alcançar um valor alto como 10 entre alguns Antigos). É uma Característica de Antecedentes, podendo ser comprada mediante o uso de Antecedentes e pontos de bônus. Repare que o sistema de Status descrito em **Vampiro** ainda funciona. O sistema de Prestígio do Clã não substitui o Status; ele apenas o suplementa.

O Prestígio do Clã é obtido por meio de lisonjas a integrantes do clã e, ocasionalmente, traindo membros de outros clãs. O Prestígio do Clã é medido em relação ao rigor e à tolerância do clã. Em contraste, o Status é uma medida da posição de um personagem na sociedade vampírica e o grau até onde ele deixou sua marca nas pós-vidas de todos os outros Membros. Portanto, um personagem que tenha feito grandes contribuições a todos integrantes da sociedade vampírica, detendo um poderoso caçador de vampiros por exemplo, aumentará em Status. Um personagem que tenha ajudado a organizar o clã contra um inimigo comum aumentará em Prestígio do Clã.

Alguns Membros negociam um Status por Prestígio do Clã, ou vice-versa. Trabalhando com integrantes de outros clãs, um vampiro pode aumentar sua posição entre os indivíduos de sua espécie, ao custo de angariar ressentimento da parte de seu próprio clã. Ao trair membros de outros clãs, o vampiro ocasionalmente pode obter Prestígio entre sua gente, mas ele é considerado um traidor indigno de confiança pelo resto da Camarilla. Algumas vezes, os planos de um vampiro saem pela culatra e ele passa a ser menosprezado pelos dois grupos. Ocasionalmente isso funciona tão bem que o vampiro realmente adquire Prestígio dentro do Clã e Status fora.

Status e Conflito de Gerações

Em um clã, o Status costuma ser usado por Cainitas mais velhos para controlar os membros mais jovens e guiar suas ações. Este sistema é muito eficiente, afinal os vampiros iniciam sua pós-vida sem Status ou Prestígio, obtendo-os à medida que envelhecem. O sistema mantém os Membros mais velhos (que possuem um maior acúmulo de Status) dominando sobre os mais jovens. Os vampiros jovens costumam revoltar-se contra as restrições rígidas e o forte controle do sistema de Status, e buscam subverter, evitar e até mesmo derrubar esse sistema. Isto é compreensível, considerando que o sistema freqüentemente recompensa mais a idade e a astúcia do que juventude, habilidade e energia.

Infelizmente, os membros jovens são inexperientes demais, exercendo pouco poder na sociedade dos clãs, para conseguirem mudar o sistema de forma significativa. Quando passam a conhecer o jogo bem o bastante para obter poder, já estão firmemente imersos nas engrenagens da geração de Status, e nutrem um justificado interesse na preservação do sistema que um dia os oprimiu. Desta forma, o sistema é mantido de uma geração para a outra.

Há exceções a essa regra. Os Membros mais velhos podem perder Status cometendo Falhas Críticas monumentais (como perder territórios importantes) e os vampiros mais jovens podem galgar rapidamente o Status através de atos inteligentes e ousados.

Prestígio Fora do Clã

O Prestígio do Clã raramente é reconhecido fora dos limites do clã. As ações tão valorizadas dentro do clã valem pouco para vampiros de fora. É mais provável que um Ventrue de posto baixo escarneça um Gangrel de posto alto do que o adule.

Como a maioria dos vampiros não reconhece (ou compreende) os critérios arcanos empregados por outros clãs para conferir Status, eles preferem julgar os Membros de fora de seus próprios clãs através de suas ações e contribuições para com a sociedade vampírica em geral. Um Brujah jamais admite que o sistema de honra e respeito que seu clã emprega para manter os jovens e arrogantes Brujah na linha mantenha qualquer semelhança com o sistema de castas rígido, arcano e tirânico usado pelos Tremere. Da mesma forma, um Tremere ficaria ofendido à menor sugestão de que a forma rude e violenta pela qual os Brujah aterrorizam seus jovens seja de alguma forma semelhante ao desenvolvimento hierárquico de seu clã, caracterizado por sabedoria e sobriedade. Na verdade, porém, os dois sistemas funcionam de forma semelhante. As únicas diferenças são os critérios usados pelos clãs para garantir prestígio aos seus integrantes.

Gerando Prestígio de Clã

Quando um jogador cria um personagem, ele pode escolher Prestígio de Clã (especifique qual clã descrevendo-o como Prestígio Brujah, Prestígio Ventrue etc.) exatamente da mesma forma que pode escolher mais Status. Como qualquer outra Característica de Antecedentes, o Prestígio de Clã custa um ponto de bônus por ponto.

Se um personagem já tiver sido criado e o jogador quiser que ele tenha Prestígio de Clã, há duas maneiras de conseguir-lo. Em primeiro lugar, com a permissão do Narrador, o personagem pode comprar Defeitos suficientes para receber os pontos de bônus necessários para obter o Antecedente, ou pode tentar obter Prestígio como resultado de uma história. Se o personagem fizer coisas que lhe garantam um aumento em Prestígio, o Narrador pode dizer ao jogador que o personagem acabou de obter Prestígio pela primeira vez (recebendo um ponto em Antecedentes) ou que foi aumentado em um nível. Exatamente como ocorre com os outros Antecedentes, o Prestígio continuará aumentando ou caindo como resultado do que acontecer na crônica.

Organizações do Clã

Cada clã é descrito em termos de sua organização como um todo, não em termos dos indivíduos que o compõem. Em geral, quanto mais formal for um clã, mais codificadas serão suas regras sobre comportamento apropriado (veja *Prestígio de Clã*, acima). Até mesmo os Brujah e os Nosferatu — os clãs menos formais da Família — esperam que os integrantes de seu clã com prestígio mais baixo prestem reverência aos vampiros de posição mais influente na comunidade.

Para cada clã estão descritos os princípios de orientação, estrutura de clã, métodos de obtenção de poder, dias de reunião, rumores sobre a hierarquia do clã e algumas idéias para personagens. No todo, esperamos que esta seção brinde os jogadores com um maior entendimento dos setes clãs da Camarilla.

Brujah

Rebeldes e iconoclastas, os Brujah orgulham-se de seu livre-arbítrio, seu comportamento anti-social e sua repulsa pela regimentação e pela hierarquia rígida que dominam a maioria dos clãs integrantes da Camarilla. A sociedade Brujah divide-se em três diferentes escolas de pensamento; seus integrantes costumam mudar de uma filosofia para outra durante suas pós-vidas.

O primeiro grupo de Brujah é chamado de Os Iconoclastas. Seus membros são *punks* selvagens, irresponsáveis e rebeldes que investem agressivamente contra qualquer coisa que represente “o Sistema”. São violentos e agressivos e costumam ser mais jovens que os outros. Seu intercurso social — como o dos *punks* de hoje em dia — concentra-se em contar vantagens, trocar insultos e brigar. Nunca fazem planos, têm problemas em concordar com qualquer coisa ou não orientam bem seus esforços. Para eles, o compromi-

Prestígio Intra-Clã

O Prestígio de Clã de cada membro é conhecido pelos outros. Os vampiros de pouco Prestígio devem prestar respeito aos vampiros de Prestígio elevado, os vampiros de Prestígio elevado exigem respeito e cortesia dos vampiros de Prestígio baixo e os vampiros de Prestígio igual competem entre si por uma leve dianteira. Ocasionalmente, os Membros de Prestígio igual suspendem suas rivalidades para agirem em harmonia.

Recusar-se a aceitar o Prestígio de um membro da “família” é um grande insulto, que pode dar razão a um conflito.

Criando Prestígio

Como o Prestígio do Clã deriva de muitos fatores diversos, é uma característica mais subjetiva que as outras. Embora todos os clãs usem o Prestígio como uma forma de medir o valor de seus membros, cada um emprega critérios muito diferentes para determinar o Prestígio. A próxima seção explica as regras e as linhas de orientação necessárias para se construir o Prestígio do Clã de um personagem. Cada descrição de clã também fornece várias idéias que um jogador pode usar para aumentar o Prestígio de seu personagem.

so dos Brujah com a anarquia manifesta-se como explosões violentas e atos selvagens de destruição. Constituem a maioria do clã.

O segundo grupo — Os Idealistas — é menos desorganizado. O grupo, que consiste principalmente de vampiros mais velhos, é mais contemplativo e orientado por objetivos que o restante dos Brujah. Embora os Idealistas acreditem na revolução tanto quanto os Iconoclastas, consideram que a única forma de alcançar a mudança verdadeira seja mediante disciplina e planejamento. Eles costumam falar da “Lição de Cartago” e relatam com amargura de como o sonho de uma sociedade perfeita foi destruído pelos outros clãs.

Os Idealistas valorizam a cooperação e tentam criar algum tipo de hierarquia social entre os Brujah. Eles ensinam aos novos integrantes seus ritos e rituais, pregando orgulhosamente as poucas tradições do clã. Sob este aspecto, comportam-se como os clãs mais estruturados. Embora as exigências dos Idealistas por ordem costumem ser ignoradas pelos outros subgrupos, os próprios Idealistas conquistaram um grau de influência entre os Brujah. Eles colocam sua pequena estrutura social a serviço do clã, embora não vigorem vigorosamente querer impor um sistema de governo. Os Idealistas cumprem o mandamento da anarquia do clã, formulando planos para minar os sistemas sociais humanos e vampíricos, bem como tentando fazer os Brujah seguirem suas idéias à risca. São o segundo grupo mais numeroso no Brujah.

Os integrantes do terceiro grupo — Os Individualistas — estão, em termos de idade e temperamento, em algum ponto entre os dois outros. Como os Iconoclastas, costumam ser explosivos e aventureiros. Como os Idealistas, freqüentemente planejam suas ações, sendo capazes de trabalhar em conjunto. Mas ao contrário dos outros dois, não explo-

dem em violência espontânea nem tentam levar os outros Brujah a executarem suas ordens. Em vez disso, armam um plano e cumprem-no sozinhos, ou anunciam um plano e convidam outros, abrindo mão de uma política ditatorial. Os Individualistas acreditam que a anarquia exige que os indivíduos aceitem a responsabilidade por seus próprios atos, e rejeitam uma conduta inconseqüente (como a violência dos Iconoclastas) e regras sem sentido (como os dogmas dos Idealistas). Embora os Individualistas sejam o subgrupo menos numeroso dos Brujah, são os mais eficientes em fazer progressos mensuráveis na direção dos objetivos do clã, freqüentemente cometendo atos de rebeldia e anarquismo brilhantes.

A diferença entre os Iconoclastas, os Individualistas e os Idealistas pode ser resumida da seguinte forma: os Iconoclastas tentam ser responsáveis por ninguém, os Idealistas tentam ser responsáveis por todos e os Individualistas tentam ser responsáveis apenas por eles próprios. É comum que um Brujah entre no clã como um Iconoclasta, progrida como um Individualista e, à medida que se torna um ancião, evolua para um Idealista.

Estrutura do Clã

A vida social dos Brujah orbita os pontos de concentração de violência ou rebeldia da sociedade humana. Quando o clã se reúne, costuma fazê-lo em bares *punk* ou a céu aberto, entre ruínas de indústrias. Os Idealistas preferem freqüentar áreas universitárias, bibliotecas e pontos de

encontro da intelectualidade.

A despeito dos esforços dos Idealistas, a estrutura de liderança dos Brujah é quase inexistente. Pouco organizado, o clã não realiza encontros nacionais ou internacionais. A maior parte das tentativas dos Idealistas em formar concílios de âmbito estadual, nacional e internacional têm sido derrubadas pela irascível juventude Brujah.

Apesar dos Brujah não conduzirem reuniões normais, conseguem realizar atividades que aparentemente só seriam possíveis em encontros programados, como: disseminar informação, discutir política (se houver), transmitir avisos e ameaças, disciplinar os integrantes do clã e contatar regularmente enviados dos clãs oficiais. Eis como fazem:

Os Brujah perceberam que a maior parte do clã freqüenta grandes concertos de rock, festas de rua e *happenings* de contracultura. Os grupos de Brujah normalmente permanecem na área circundante ao evento logo depois de seu término. Se eles não irromperem em explosões de violência aleatória, discutirão os assuntos do dia. Esses duelos tensos e espontâneos na calada da noite evoluíram para reuniões informais, chamadas Algaravias. Qualquer Brujah pode comparecer e levantar qualquer questão. As Algaravias são longas e tensas, porque certos Brujah recusam-se a prestar atenção aos outros ou assumir responsabilidade por manter o andamento da reunião. Alguns até mesmo tentam interromper a Algaravia, alegando que os encontros são controlados demais.

Como as reuniões são tão informais, qualquer Membro pode comparecer. Os Anarquistas costumam aparecer para participar das discussões, enquanto os Tremere estão presentes para fazer anotações. (Os Brujah nutrem uma antipatia profunda pelos “espiões” Tremere e adoram provocá-los durante a Algaravia.) Até mesmo alguns mortais passaram a freqüentar as Algarvias Brujah, atraídos pelo barulho e por sua alta violência, embora poucos consigam entender o que está sendo discutido. A maioria normalmente se assusta e logo vai embora.

Adquirindo Poder

Por existirem três subgrupos Brujah diferentes, existem três formas distintas de se adquirir Prestígio. (Atenção: o Prestígio em si é uma característica quase contraditória para o clã).

O clã confere Prestígio aos seus integrantes por atos de imprudência e ousadia. Quanto mais anti-autoritário o ato, maior será o Prestígio conferido. Pichar com tinta spray uma pintura antiga e insubstituível no Elísio vale um pouco de Prestígio, embora alguns Brujah afirmem que a destruição da arte não contribui em nada para a evolução da anarquia.

Dizer umas verdades para o Príncipe é melhor, especialmente se o Brujah conseguir sair ileso. Frustrar uma trama dos Tremere ou derrubar um sistema de telefonia confere níveis bem maiores de Prestígio. Quanto mais um ato contribuir para abalar os sistemas de governo humanos e vampíricos, mais Prestígio será recebido pelo Brujah.

Existe um paradoxo fundamental na forma pela qual os anciões conferem Prestígio aos seus jovens. Como os anciões recompensam os Brujah que prejudicam os indivíduos em postos elevados de autoridade, eles costumam ver-se como alvos óbvios para que os Brujah mais jovens deixarem suas marcas. Esta incongruência têm mantido o clã fraco e dividido há séculos. Obviamente, essa é a forma que a maioria dos Brujah prefere — a melhor maneira de garantir que o clã jamais venha a ser usado como apoio para o sistema.

Os jovens também acusam os Brujah mais velhos de traírem sua missão anárquica, tornando-se tão cheios de si e estruturados quanto os Ventrue. Os anciões, numa atitude de autodefesa, acusam os neófitos de não serem tão selvagens quanto os anciões eram em sua própria juventude. Para os anciões, os Iconoclastas não estão em posição de julgar os mais velhos e experientes.

Entre os Iconoclastas, ganhar lutas também confere Prestígio de Clã, assim como triunfar sobre um grupo rival. Da mesma forma, insultar um rival confere estima e honra, assim como derrubar um integrante prestigioso do clã. Os Iconoclastas que ganharam o respeito de seus pares costumam tentar livrar-se dele rapidamente, antes de serem abatidos pela espada de dois gumes do Prestígio. Estranhamente, confere-se grande Prestígio quando um indivíduo ou grupo coopera com outros Brujah durante períodos de crise. O orgulho que sentem pelo clã (por mais paradoxal que isso possa soar) sempre fará os outros protegerem seu “sangue” contra estrangeiros.

Dias de Reunião

Os Brujah não têm dias de reunião. Pequenas Algarvias ocorrem de uma forma irregular, normalmente em seguida a shows de bandas alternativas. Quanto melhor a banda, maior o tumulto e ainda maior a Algaravia. Qualquer que seja a cidade, depois de um show do Grateful Dead sempre são realizadas Algarvias de grande porte. Normalmente esta é a única época na qual os grupos da área inteira (e às vezes de várias cidades) juntam-se.

De vez em quando os Brujah realizam suas Algarvias no estádio ou na casa de espetáculos onde o show foi realizado. Eles Dominam os vigias noturnos para garantir privacidade e discutem suas diferenças até a manhã seguinte.

Embora os Brujah orgulhem-se de não ter dias fixos para se reunirem, os anciões planejam suas atividades em torno das Algarvias que eles acreditam que serão mais freqüentadas, usando essas aglomerações para dominar o clã.

Rumores sobre Poder

Os Idealistas estão usando as Algarvias para colocar sua pauta em ordem. A única coisa que um Brujah jovem e selvagem pode fazer é interromper qualquer Algarvia na qual uma negociação importante esteja sendo fechada.

As Algarvias são um bom lugar para se fazer negócios de clã, mas o Malkavianos disfarçados de Brujah continuam interrompendo-as. Eles são espiões para os Ventrue e os Tremere, que continuam tentando acabar com os Brujah.

Alguns Brujah referem-se orgulhosamente a um comp-lô dos Individualistas para derrubar o governo, transformando políticos importantes em carniçais. Depois que um número considerável de políticos tiver sido “transformado”, os Individualistas ordenarão a seus carniçais que aumentem a corrupção existente a um ponto que ela não possa mais ser extirpada. Eles farão os políticos desonestos ficarem ainda menos cuidadosos em ocultar seu desrespeito pela lei e pela decência. Os Brujah aguardam ansiosamente o dia em que o povo fique tão farto da corrupção no governo que inicie uma revolta para derrubar o sistema. Os Individualistas decidiram instituir a anarquia desta forma por quererem transformar todos em anarquistas, preferindo este método a impor um sistema anárquico a pessoas que não o desejem.

Idéias para Personagens

Você é um Brujah que deseja aumentar seu próprio Prestígio pessoal desafiando todos os membros dos outros clãs a concursos de insultos. Se eles não concordarem em participar, você os seguirá, incomodando-os e destrutando-os até as raias do insuportável. Mais cedo ou mais tarde eles entrarão na dança.

Você é um jovem Iconoclasta que deseja juntar-se aos Idealistas ajudando-os a instituir seus planos entre o restante do clã.

Você é um Individualista que deseja contribuir para a anarquia no mundo sem recorrer a atos de violência injustificada e sem dizer aos outros o que fazer.

Gangrel

Os vampiros do clã Gangrel são individualistas solitários e soturnos que preferem reunir-se muito raramente. Em conseqüência, o Prestígio do Clã interessa-lhes pouco. Ainda assim, eles recorrem aos anciões em momentos de crise, e preocupam-se em manter seus jovens sob controle. Eles vivem em horror constante com as intrigas e políticas dos outros clãs, sendo capazes de fazer qualquer coisa para não se entregarem a uma anarquia dessa magnitude. Por causa disso, criaram e mantêm algumas pequenas convenções sociais, todas envolvendo a manutenção da “honra do clã”. Como os habitantes rurais de áreas isoladas, sempre desconfiam dos estrangeiros e socializam-se apenas em casos de necessidade absoluta.

Estrutura do Clã

Como, em essência, são nômades solitários, os Gangrel pouco contribuem para a organização do clã. Os maiores grupos que eles formam são tribos pouco organizadas. Eles não se congregam, e não dão muita importância a Prestígio. Gostam de viver em espaços abertos; desconfiam de (e sentem-se desconfortáveis com) grupos grandes. Infelizmente, a ameaça dos lupinos os empurra para as cidades. E eles odeiam suas ruas cheias, confinadas e poluídas.

Os Gangrel são uma espécie contraditória. Por um lado parecem cândidos habitantes das florestas que não se preocupam em realizar manobras políticas ou em trair uns aos outros para obter prestígio. Por outro, aparentam ser monstros temerários e combativos, desafiando e atacando uns aos outros para estabelecer domínio.

Adquirindo Poder

Os Gangrel raramente se reúnem, e portanto têm pouca oportunidade de competir por Prestígio. Eles nutrem um respeito grande por qualquer Gangrel que tenha sobrevivido à pós-vida árdua do clã, e que não use seus poderes para impor sua superioridade aos outros.

Quando dois Gangrel se encontram, descrevem todos os fatos que testemunharam ou ouviram recentemente. Isto dissemina a cultura e a história do clã e faz de alguns deles verdadeiros heróis. Em conseqüência, certos Gangrel aumentam em Prestígio sem fazer esforço algum, à medida que as histórias sobre seus feitos são contadas e repetidas. Esta rede de informações de natureza simples mantém o clã inteiro bem informado, sem exigir que seus membros se reúnam em grupos grandes.

Ocasionalmente alguns Gangrel entram em conflito. Quando dois Gangrel não concordam de forma alguma, eles resolvem suas diferenças através de combates que os integrantes dos outros clãs consideram muito selvagens. Os dois rasgam um ao outro até que um se renda. O vencedor obtém Prestígio e o perdedor cai em Prestígio. O perdedor pode desafiar novamente o vencedor a qualquer momento.

Os Gangrel também travam combates recreativos, que também parecem muito selvagens aos olhos dos outros Membros. Eles fazem isso para conhecerem a fundo o

oponente, e para verem se o oponente amadureceu desde o último combate. Esses combates recreativos, conhecidos como Provações, também são formas de obter Prestígio. Seja qual for o resultado, é uma grande honra ser escolhido por um Gangrel mais velho para uma Provação. O Gangrel acredita que os combates recreativos mantêm seus integrantes em forma e fortalecem o clã como um todo.

Dias de Reunião

Os Gangrel nunca fazem reuniões de clã. Duas vezes por ano os Gangrel de uma mesma localidade reúnem-se para celebrar os equinócios de verão e de outono. São reuniões informais nas quais — a não ser que o clã esteja enfrentando uma ameaça direta — não se realiza qualquer tipo de transação; essas ocasiões são estritamente celebrações e sociais. A 8 de maio os Gangrel celebram Beltane. Eles visitam outro Gangrel ou recebem alguns amigos Gangrel. Isto lhes dá uma oportunidade de apresentar sua progênie (às vezes de longe, se eles ainda não se anunciaram aos seus progênitos), conversar sobre os acontecimentos recentes e travar combate recreativo.

Rumores sobre Poder

Alguns Gangrel dizem que seus anciões regularmente se encontram em segredo, e estão tentando unir mais o clã e estabelecer reuniões regulares. Muitos Gangrel acreditam que essa estrutura prejudicaria a natureza independente do clã, embora alguns digam que a fortaleceria.

Idéias para Personagens

Você é um Gangrel que anseia por Prestígio. Ao invés de vagar pelo seu território como fazem os outros de sua espécie, você invade outros territórios, disposto a desafiar o primeiro Gangrel que encontrar.

Você está decidido a espalhar a sua fama. Você tenta espalhar histórias falsas sobre a sua própria glória para qualquer um que queira ouvir.

Você deseja distanciar-se o máximo possível dos outros Membros, procurando não ter nada a ver com essas criaturas. Contudo, os Lupinos impossibilitaram viver no campo, e até que você encontre alguma forma de manter contato e uma relação amistosa com eles, precisará permanecer na cidade.

Malkavian

Ao rejeitar o mundo, os Malkavianos também rejeitaram as formas sociais estabelecidas. Quando se encontram, escolhem paródias de feriados santos humanos e datas de assembleias de vampiros. São tão estranhos que é impossível estabelecer algum tipo de estrutura social consistente entre eles. Como não reconhecem um ao outro como “parentes”, não é certo que mantenham algum tipo de aliança com o clã. É mais provável que a sociabilidade que demonstram uns pelos outros provenha não de um sentimento verdadeiro, mas de um desvio comum a todos eles.

Como sempre ocorre com os Malkavianos, a verdade é difícil de ser decifrada.

Estrutura de Clã

O Clã Malkaviano não tem uma estrutura global, nacional ou regional. Muitos Malkavianos nem mesmo admitem que pertencem a um clã, insistindo que são Caitiff ou que o clã simplesmente não existe. Eles não tentam controlar os mais jovens do Clã, nem tentam usar o Clã como proteção nos tempos difíceis. Eles formam um conjunto de indivíduos que parecem ter mais coisas em comum uns com os outros que com qualquer outro clã ou com os Caitiff. Por esta razão, e pelo fato que eles ocasionalmente se reúnem, são considerados um clã.

Adquirindo Poder

O sistema Malkaviano de geração de prestígio não parece seguir nenhum padrão visível. Os Malkavianos são conhecidos por aceitar a palavra de um de seus membros como verdade incontestável numa noite e na seguinte não fazer nada além de ridicularizá-lo e humilhá-lo e na 3ª noite ignorá-lo por completo. (Mas talvez não seja exatamente assim que eles confirmem Prestígio, pois tratam todas as pessoas de uma forma estranha e, muitas vezes, inconsistente.) Os membros dos outros clãs já testemunharam um Malkaviano declarar-se líder e ser seguido sem perguntas pelos outros Malkavianos. Então, dias, semanas ou mesmo horas depois, ele inexplicavelmente não exerce mais nenhum poder. Um Malkaviano que já tenha sido muito respeitado pode subitamente tornar-se um pária entre os seus. Ou, um doido varrido de repente passa a ser tratado como se fosse um emissário de Caim. Em suma, os Malkavianos sobem e

descem a escada do Prestígio sem razão aparente.

Todas as tradições evidentes, criadas com a intenção de aumentar e reduzir Prestígio parecem não ser nada mais que paródias das formas como os outros clãs se comportam. É claro que os próprios Malkavianos não levam suas tradições a sério. Porém, alguns considerem isto uma evidência de que os Malkavianos possuem alguma forma de orientação que ninguém mais consegue ver ou entender.

Dias de Reunião

Os encontros dos Malkavianos são abertos a qualquer um, mortal ou vampiro, que esteja de passagem durante a reunião. Infelizmente, planejar comparecer a uma de suas reuniões é difícil — quase impossível. Os Malkavianos realizam assembléias sem nenhuma regularidade — apenas eles parecem conhecer as datas marcadas. Às vezes reúnem-se nas noites dos dias santificados dos humanos ou nas datas especiais dos mortais de sua localidade, como o Dia da Independência dos Estados Unidos. Às vezes encontram-se em noites nas quais outros clãs se reúnem. Às vezes não se reúnem por meses a fio. Ninguém sabe qual é o padrão. Alguns vampiros afirmam que uma loucura comum une os Malkavianos e que todos decidem ao mesmo tempo quando e onde se reunirem.

De qualquer modo, os encontros dos Malkavianos constituem um mistério que nem os Tremere desvendaram. Quando os Tremere descobrem que uma reunião dos Malkavianos foi convocada, eles correm para comparecer. De vez em quando os Malkavianos comparecem em massa durante

uns poucos minutos só para verem os vampiros dos outros clãs acotovelarem-se para observá-los.

Em certas épocas os Malkavianos realizam, em ruínas de igrejas e em prédios abandonados, grandes reuniões de concílio, às quais comparecem fantasiados. Eles imitam com tamanha perfeição o comportamento dos outros vampiros em suas reuniões de concílio privadas que os Ventrue e os Tremere têm-se alarmado com a possibilidade de estarem ocorrendo vazamentos de informações. Ninguém sabe como os Malkavianos sabem tanta coisa sobre o funcionamento interno dos outros clãs, mas os outros clãs lamentam profundamente a revelação de seus segredos.

Os Malkavianos costumam conferir às suas reuniões títulos que são variações satíricas dos nomes das reuniões dos outros clãs. Por exemplo, quando eles imitam as reuniões dos Tremere, chamam a sua assembléia de o Círculo das Sete Misérias. Para o propósito da reunião, eles organizam não uma “Pirâmide de Poder” internacional, mas uma *pirâmida*.

Rumores de Poder

Alguns Malkavianos dizem que não são um clã, mas que todos os clãs na verdade são Malkavianos. Eles afirmam que os outros clãs são subgrupos que se unem para evitar enfrentar os demônios internos aos quais os membros do Clã Malkavian se renderam. Quando membros de outros de clãs desistem de suas pretensões de sanidade, ou “raciocínio humano”, eles tornam-se realmente livres, podendo passar para a sociedade Malkaviana. Segundo esta teoria, os vampiros Abraçados por um Malkaviano apenas tiveram sorte o bastante para escapar do Abraço de um vampiro desiludido.

Alguns não-Malkavianos afirmam que os membros desse clã realizam reuniões de verdade, que são completamente secretas para o resto do mundo vampírico. As paródias de reuniões que são abertas aos outros clãs na verdade fazem parte de um trote elaborado.

O clã nem sempre foi desorganizado, nem seus integrantes sempre foram insanos. Na verdade, ele já foi um clã movido por intrigas, como é o Ventrue. Mas alguma coisa aconteceu — talvez a sabedoria tenha sido descoberta enfim — e seus integrantes começaram a trilhar seu caminho atual.

Idéias para Personagens

Você tenta infiltrar-se em outro clã para aprender seus segredos — o que lhe permitirá realizar uma paródia exata de um Cainita de posto elevado na próxima reunião dos Malkavianos.

Você decide que precisa obter um nível estável de Prestígio, e insiste em ser tratado sempre com respeito.

Nosferatu

Ironicamente, o clã mais anti-social de toda a Camarilla possui um forte sentido comunitário. Talvez o segregamento de seus integrantes dos mortais e dos Membros tenha forçado o clã Nosferatu a buscar consolo e companheirismo em seu meio. Como os párias e proscritos do mundo mortal, os Nosferatu evitam a sociedade comum, cuidando uns dos outros em nome do entendimento e do comunitarismo.

Estrutura do Clã

Os Nosferatu possuem uma organização pouco estruturada, mas de âmbito internacional. Seus grupos regionais, chamados Ninhadas, reúnem-se de forma regular. Os Nosferatu raramente realizam reuniões nacionais ou internacionais, como fazem os outros clãs. Ao invés disso, as Ninhadas locais costumam enviar emissários para reuniões de Ninhadas em outros estados ou países.

Adquirindo Poder

Os Nosferatu ligam bem menos para Prestígio que os outros vampiros. Eles não competem entre si por uma fatia de Prestígio, nem buscam-no simplesmente porque existe. Em vez disso, vêem o Prestígio como uma forma de honrar aqueles entre eles que contribuíram para o clã, e como uma forma de reverenciar aqueles que são valiosos para sua sobrevivência. A visão que os Nosferatu têm do Prestígio é única entre os clãs, podendo resultar de seu repúdio por todo tipo de egocentrismo e vaidade.

Os Nosferatu mais jovens não travam competições fáceis para aparecer aos olhos dos anciões. Da sua parte, os anciões não procuram controlar ou dominar os neófitos. O seu relacionamento é permeado por um sentimento de respeito mútuo. Basta ter sobrevivido ao Abraço e à transformação rigorosa dos Nosferatu para o neófito ser considerado merecedor de respeito.

Livres do compromisso com a competição, os Nosferatu dispõem de mais tempo, energia e zelo cooperativo para dedicar às suas transações reais. Obter informação é uma rotina da vida do clã. Sua rede de conhecimento não tem par em toda a Camarilla. Concede-se Prestígio elevado a todos que brindam o clã com informações novas e acuradas — informações que ampliem os campos de caça, permitam negociar com outros clãs e contribuam para a segurança de todos os Nosferatu. Contudo, em geral o Prestígio é obtido com a idade. Quanto mais velho o vampiro, melhor ele compreende o funcionamento real do mundo, e mais valioso ele é.

Dias de Reunião

Os Nosferatu não realizam reuniões regulares. Eles se mantêm em contato regular, podendo convocar rapidamente uma reunião de concílio, chamada Recepção. O vampiro que convoque a Recepção é responsável por arranjar o local para o encontro. O Nosferatu anfitrião recebe os outros com muito respeito e gentileza. Os outros clãs interpretaram este respeito como educação fingida, mas ele é muito

real. Entre eles mesmos, os Nosferatu geralmente acreditam em hospitalidade e consideração, pelo simples motivo de serem completamente aceitos uns pelos outros.

Um Nosferatu pode aparecer na Recepção de outra ninhada com pouco ou nenhum aviso, e sem permissão prévia. Este nível de confiança é desconhecido entre os outros clãs, sendo responsável por grande parte da força do clã Nosferatu.

Rumores de Poder

Alguns Nosferatu falam, a boca pequena, sobre uma trama dos Tremere de se infiltrarem em seu clã, aprenderem seus segredos e tentarem manipular suas ações. Os dois clãs não morrem de amores um pelo outro: os Nosferatu sabem demais sobre os Tremere para sentirem-se confortáveis com eles, e os Tremere odeiam saber que os Nosferatu os conhecem tão bem.

A despeito de outros Clãs, os Nosferatu não tem rumores sobre comportamento suspeito de seus anciões. Pelo contrário, eles os admiram e respeitam.

Idéias para Personagens

Você é um Nosferatu que odeia cooperar com o seu clã. As suas ambições incluem obter Prestígio mediante a competição com outros de sua espécie. Para você a falta de espírito competitivo dos Nosferatu é pura preguiça.

Você quer organizar encontros regulares do seu clã, e convoca uma Recepção da Ninhada a cada lua minguante. Se você convocar uma reunião, os seus irmãos irão comparecer, mas eles podem não gostar da sua iniciativa, principalmente se você for mais jovem que eles.

Você quer aumentar a reputação de todos os Nosferatu aos olhos da Camarilla. Você anuncia que está disposto a empreender missões arriscadas para outros clãs — missões que apenas um Nosferatu empedernido seria capaz de executar. Você não quer pagamento ou glória pessoal, mas insiste que o seu clã receba os agradecimentos. Os outros Nosferatu ficam irritados com a sua atitude: para eles, o que os outros pensam do clã é irrelevante.

Toreador

Para os Toreador, o intercuro social é uma arte: eles nunca perdem uma oportunidade de se reunir e competir por eminência na sociedade do clã. Mais que em qualquer outro clã, a posição social é altamente volúvel entre os Toreador. Um iniciante pode subir como um foguete em Prestígio e um veterano pode cair como uma gota de mercúrio.

Os anciões tendem a paixões fugazes quase tanto quanto os anarquistas Toreador, sendo conhecidos por fazer mudanças abruptas, concedendo altos níveis de Prestígio por simples capricho. Como os empolados especialistas em arte contemporânea, os Toreador deixam-se levar por mudanças constantes de gosto e modismo num mundo onde nada é absoluto, onde todas as regras são tão permanentes quanto as tendências do passado.

Estrutura do Clã

O Clã Toreador apoia-se num nível de organização muito baixo, quase beirando a casualidade. O Clã não tem os mesmos tipos de reuniões formais e planos ambiciosos que caracterizam os Tremere e os Ventrue. Quando os Toreador encontram-se para pesar o crescimento organizacional, eles tendem mais a discutir os méritos de um novo movimento artístico que campos de caça, poderes locais e ameaças à sua comunidade.

Embora o Toreador seja mais informal que os outros clãs, a política interna do clã e a sua dinâmica social são tão traiçoeiras quanto a de qualquer outro, ou talvez mais. Tudo fica ainda mais sinistro porque todos os Toreador competem entre si como cães famintos. O objetivo dessa competição? Prestígio e mais Prestígio. Para eles o Prestígio não é um meio pelo qual chegar a um fim, mas um fim em si próprio.

Os grupos de Toreador são casuais e flexíveis. Um integrante jovem do clã não é obrigado a permanecer em um grupo local, e pode trocar de alianças ao seu bel prazer. As facções nacionais e internacionais também são conduzidas como grandes convenções. Algumas das maiores e mais prestigiosas conferências de arte do mundo são na verdade uma fachada para os encontros dos Toreador. Em nível local, os Toreador reúnem-se em grupos municipais chamados Guildas.

Arteiros e Blefadores

Para o Toreador nada é mais importante que a Beleza. A busca pela beleza ocupa suas mentes, e aqueles que desco-

brem novas obras de grande valor estético, ou ainda melhor, criam-nas, obtém um prestígio bem maior.

O sistema enfatiza a divisão fundamental na sua sociedade. Existem duas facções diferentes e fortemente antagônicas dentro do clã: os Arteiros (sic) e os Blefadores. *Atenção: Arteiro e Blefador são rótulos pejorativos usados por cada lado para insultar o outro. Todos os membros do clã chamam a si mesmos de Toreador, não de Arteiros ou Blefadores.*

Os Arteiros constantemente criam novas obras de arte, ou as supervisionam, muitas vezes ficando íntimos dos artistas que patrocinam, o que exige uma busca perene pelo brilhantismo e o avivar incessante das chamas da criação.

Os Blefadores fingem ser artistas, mas criam muito pouco. São vampiros que geralmente foram escolhidos mais por sua grande beleza física que por seu talento. Frequentemente eles foram Abraçados por Toreador que, de tão embevecidos por sua beleza, estavam privados de senso crítico. Outros foram Abraçados por Blefadores que queriam afirmar-se criando mais Toreador à sua imagem e semelhança.

Alguns Blefadores rejeitam o título e insistem que são artistas legítimos, apontando obras abaixo da média como exemplos de seus talentos. Alguns Blefadores insistem que seus próprios corpos físicos são obras de arte. Outros dizem que seus estilos de vida configuram-se como uma prova de suas conquistas artísticas. Há ainda aqueles que encobrem suas limitações artísticas tornando-se grandes mecenas das artes.

Todos os Arteiros rejeitam o título, preferindo ser chamados de artistas ou não serem rotulados de forma alguma. Ainda assim os rótulos pegaram, para o divertimento do restante da Camarilla.

Adquirindo Poder

O Prestígio é concedido de muitas formas diferentes entre os Arteiros e os Blefadores. Os Arteiros adquirem Prestígio criando novas obras de beleza extraordinária, patrocinando a arte e organizando grandes festas. Os Blefadores limitam-se a patrociná-los.

Portanto, os Blefadores não podem adquirir Prestígio com a mesma rapidez que os Arteiros. Com frequência, os Blefadores permanecem confinados nos postos mais baixos da sociedade dos Toreador. Este “calcanhar de Aquiles” é lamentado amargamente pelos Blefadores. O fato de que muitos deles têm uma noção errônea do significado e da importância da arte não ajuda muito.

Para lidar com esta falha óbvia, alguns dos Blefadores mais ousados adotaram o papel de artistas performáticos, dedicando-se a apresentações desconcertantes e virtualmente herméticas, planejadas para exibir sua grande beleza (ou, paradoxalmente, desfigurá-la). Embora esse estratagemas tenha concedido muito Prestígio aos seus pioneiros, hoje ele rende apenas um sucesso limitado ou efêmero. O clã não chegou a um consenso quanto à arte performática: será ela arte autêntica ou modismo passageiro?

Numa manobra mais inspirada, alguns Blefadores inteligentes compensam seu avanço lerdo dando festas suntuosas a custo de grande sacrifício pessoal. Eles obtêm Prestígio tornando-se eminentes na cena social. Ao comparar as conquistas de um determinado Toreador, e criticar profundamente outros, tornam-se verdadeiros criadores de reis, usurpando dos anciões o papel de doadores de Prestígio.

Dias de Reunião

Os Toreador adoram se encontrar. Todas suas reuniões são conduzidas como festas ou bizarros bailes a fantasia. Cada Guilda realiza uma grande reunião uma vez por mês na noite de lua cheia. Esta reunião é chamada de o Baile. Tradicionalmente, os Toreador de outras Guildas podem comparecer quando quiserem, sendo com frequência convidados especificamente. Os Membros de fora do clã não podem comparecer ao Baile, a não ser quando convidados.

Uma vez por ano, no Halloween, o Clã Toreador organiza um Grande Baile, no qual várias Guildas reúnem-se para uma grande confraternização. É um encontro altamente político, embora a maior parte do que é discutido seria desinteressante para qualquer pessoa de fora do clã.

Todo Toreador pode convocar uma reunião especial do clã local. Esses encontros improvisados de Guilda são chamados Assuntos do Clã, sendo usados principalmente para obter Prestígio. O comparecimento é estritamente voluntário, mas na prática todos comparecem.

A cada 23 anos, o Clã Toreador realiza uma festa gigan-

tesca, a qual todos os integrantes chamam Carnaval. O clã aluga uma grande extensão de terra e organiza um baile de máscaras de proporções incomparáveis. Muitos dos grandes artistas mortais da época são convidados a comparecer. Os vampiros livram-se de suas inibições e liberam sua natureza animal. Esta celebração culmina com o Abraço do maior artista mortal da geração. Eles o recompensam com a imortalidade. Literalmente.

Porém, exatamente como tudo na vida do clã, a escolha do artista a ser Abraçado sujeita-se a uma intensa política-gem e intriga. Quase sempre o artista é desconhecido ao mundo mortal, e frequentemente tem um grande Toreador como patrono.

Rumores de Poder

Há quem diga que a sociedade dos Toreador apenas parece carente de uma estrutura sólida, sendo na verdade controlada mais rigidamente que as sociedades dos Ventrue e dos Tremere. Este rumor postula a existência de uma “Máfia da Arte” formada por anciões Toreador que controlam as tendências artísticas nas sociedades mortal e vampírica. Esses anciões também controlam os artistas que promovem. Há quem diga que esses manipuladores secretos são de fato vampiros Tremere controlando os Toreador por trás dos panos.

Segundo outro rumor, os Blefadores conspiram para corromper o processo de concessão de Prestígio colaborando secretamente com a “próxima grande tendência”, emprestando-lhe o peso de todos os Blefadores.

Alguns Blefadores afirmam conhecer um complô para destruí-los. Eles clamam que os Arteiros anciões planejam apresentar uma petição à Camarilla afirmando que os Blefadores não foram selecionados para receber o Abraço por escolha consciente, mas por Toreador cegos de desejo. Todos os Blefadores, portanto, não são merecedores da pós-vida vampírica, devendo ser exterminados.

Idéias para Personagens

O personagem é um Blefador que lamenta sua falta de talento. Ele passa o tempo inteiro bolando esquemas para passar idéias sem sentido como se fossem criações artísticas.

O personagem é um artista angustiado que parece ser capaz de criar grandes obras de arte apenas quando sofre profundamente. Para obter Prestígio, ele é obrigado a procurar por situações cada vez mais ousadas e perigosas.

Tremere

Embora o clã Tremere não seja o maior nem mais poderoso, ele possui uma estrutura social mais sólida que a de qualquer clã da Camarilla. Exige-se uma fidelidade absoluta à arcaica e complexa lei do clã. Cada integrante do clã deve saber seu lugar na hierarquia, e mantê-lo a qualquer custo. Os anciões passam aos jovens a crença de que cada integrante do clã é apenas uma pedra da grande pirâmide, e que uma pedra fora do lugar pode enfraquecer o todo.

Não é de admirar que os Tremere como um todo sejam tão sérios e mal-humorados: cada um sente o peso do clã inteiro nos ombros.

Entre si os Tremere obedecem a códigos bem definidos de domínio e subordinação, sempre esperando que os outros também façam sua parte. Sua competição intensa de um com o outro fortalece-os como indivíduos, enquanto a estrutura rígida a qual aderem torna-os poderosos como clã.

A despeito da rigidez dos Tremere, nenhum outro clã, nem mesmo os Brujah, recompensa tão bem o desvio bem sucedido. Quebrar as regras de vez em quando, e triunfar com sucesso extraordinário, decerto é uma forma de angariar respeito e subir a escada, obter controle sobre uma capela ou mesmo ser brindado com a chance de iniciar a sua própria.

Quebrar as regras regularmente também é uma forma quase certa de sofrer a Morte Final.

Estrutura do Clã

O insular Clã Tremere possui uma rede global tão elaborada, bem selecionada e secreta que ocasionalmente é chamada como o “Illuminati”. De fato, sob alguns aspectos os Tremere freqüentemente parecem mais uma seita, muito semelhante aos Seguidores de Set ou mesmo ao Sabá, do que um mero clã da Camarilla. Seus membros chamam essa estrutura mundial de Pirâmide, dentro da qual todos os integrantes do clã têm seu lugar. Todos os membros do clã são monitorados do perto pelo próprio clã. Não existem agentes independentes dos Tremere.

Contudo, os Tremere não são marionetes. Eles são tremendamente orgulhosos e competitivos, muitas vezes perseguindo seus próprios objetivos particulares além daqueles do clã. Para a maioria dos Tremere, o clã é o único lugar onde eles são compreendidos e onde sentem-se realmente confortáveis. Não é uma gaiola, é um refúgio.

O topo da Pirâmide dos Tremere é o Conselho dos Sete, formado por todos os Tremere da quarta geração. O Conselho rege os Tremere; cada um de seus membros supervisiona uma região geográfica. São elas: Europa Ocidental (inclusive Austrália e Nova Zelândia). Europa Oriental, Oriente Médio, África, América do Norte, América Central (e México) e América do Sul. Não existe nenhum Tremere nas nações asiáticas, embora haja rumores de que foi inaugurada uma capela em Hong Kong.

O Conselho dos Sete reúne-se uma vez a cada década em Viena para mapear e planejar o crescimento do clã. Se um grande perigo ameaçá-lo em qualquer outro momento, o Conselho convocará uma sessão de emergência, o que só será feito em último caso. De preferência, esses assuntos serão tratados nas reuniões regulares, para que não seja passada a impressão de que alguma coisa fugiu ao controle do Conselho. Porém, seus membros costumam comunicar-se uns com os outros através de diversos rituais de comunicação.

Diretamente abaixo do Conselho dos Sete está a Ordem dos Pontífices. Existem sete Pontífices abaixo de cada membro do conselho; seus “domínios” cruzam divisas nacionais, não sendo limitados geograficamente. Os Pontífices

de um determinado membro do Conselho reúnem-se a cada sete anos, numa reunião especial convocada por seu superior no Conselho dos Sete. Na América do Norte há dois Pontífices canadenses, três estadunidenses, um dedicado às grandes multinacionais e um ao setor político (mas baseado fora da capital dos EUA). Os Estados Unidos possuem Pontífices da Costa Leste, Meio-Oeste e Costa Oeste.

Abaixo das Ordens dos Pontífices está a Ordem dos Lordes. Existem sete Lordes abaixo de cada Pontífice. Eles se reúnem com seu ancião uma vez a cada três anos. Alguns Lordes regem as comunidades vampíricas de pequenas nações. Nos Estados Unidos, cada Lorde controla as capelas de um ou dois estados.

Abaixo de cada Lorde há uma Ordem de Regentes. Cada cidade grande possui uma capela Tremere, e cada capela possui seu Regente. Todos os Regentes realizam uma peregrinação anual até a capela de seu lorde para a reunião da Ordem dos Regentes.

Depois do Abraço, os neófitos Tremere são investidos com o título de Aprendiz do Primeiro Círculo. Eles devem fidelidade ao Regente de sua capela, que por sua vez deve seguir seu superior imediato, e assim por diante, até o Conselho dos Sete. Os Neófitos do Primeiro Círculo encontram-se todas as semanas com o seu Regente. À medida que progridem pelos postos de suas capelas, são iniciados em mais seis conjuntos de Mistérios, até se tornarem Aprendizes do Sétimo Círculo. Os Aprendizes do Sétimo Círculo governam a capela ao lado do seu Regente.

Os neófitos ocupam a posição abaixo daqueles que os iniciaram nos Mistérios Maiores. Eles precisam ouvir seu Regente e ser-lhe reverentes em todas as coisas. Da mesma forma, os Tremere que foram apenas iniciados nos Mistérios menores ocupam a posição abaixo dos neófitos, devendo demonstrar o mesmo respeito por eles.

O mesmo procedimento governa o comportamento dos Regentes, Lordes e Pontífices. Cada um dos três postos possui um novo conjunto de Sete Círculos de Mistérios, além dos Sete Mistérios dos Aprendizes. Todos os Regentes, Lordes e Pontífices devem ser iniciados num novo conjunto de Sete Círculos de Mistérios para serem promovidos e obterem poder, exatamente como os Aprendizes.

Esta Pirâmide de poder não segue divisões geográficas rígidas. De fato, nas últimas décadas as divisas geográficas têm-se esmaecido. Embora cada capela seja composta por um pequeno grupo de Tremere liderado por um Regente, o verdadeiro fluxo de poder cruza as capelas. Um Regente de uma capela de Chicago pode controlar um aprendiz em Seattle. Um Lorde em Angola pode controlar um Regente e sua capela na Suécia. O verdadeiro curso de poder em todos os níveis acima dos ocupados pelos Aprendizes menores flui em conexões místicas que cobrem todo o mundo ocidental — conexões que parecem mudar com uma frequência estonteante.

O que vimos aqui foi apenas uma visão geral do que na verdade é uma estrutura complexa. O verdadeiro mapa do poder Tremere permanece um completo mistério para o restante da Camarilla, sendo desconhecido até para os jovens do clã. Apenas à medida que um Aprendiz avança em

poder é que ele começa a se aprofundar nas complexidades desta estrutura singular.

Adquirindo Poder

O Clã Tremere premia a Influência sobre outros vampiros e controle sobre eventos do mundo mortal, também valoriza a competitividade e aqueles que fazem melhor uso de seus talentos. O clã confere Prestígio aumentado aos integrantes bem sucedidos. Os Tremere seguem um sistema complexo de regras que determina quais conquistas são válidas e merecedoras de um aumento no Prestígio. (Os ganhos de Prestígio são recompensados com a iniciação no Círculo de Mistério seguinte). É dever dos integrantes do clã respeitar os anciões em todas as situações, especialmente na confirmação de conquistas. Os anciões, e apenas eles, detêm autoridade para conceder Prestígio.

Subir de posto dentro do clã é quase sempre um processo difícil e torturante —mas é o objetivo básico da maioria dos Tremere. Considera-se a competição como uma forma de manter a maioria dos líderes no topo da pirâmide. Pode-se considerar o Prestígio dos Tremere como uma estrada para o poder.

A sucessão através dos postos rígidos do clã deve ser realizada mediante recomendação e promoção pelo superior imediato de um Tremere, de modo que a lealdade absoluta ao clã e aos superiores é vital para o avanço. Devido a este sistema arcano, é difícil obter Prestígio de Clã e ainda mais fácil perdê-lo. A maioria dos Tremere detém uma grande responsabilidade, mas pouca autoridade.

Em conseqüência, os Tremere dos postos mais baixos são extraordinariamente fiéis. À medida que eles sobem lentamente através dos Mistérios, tornam-se fanaticamente obedientes, com ou sem Laços de Sangue. Eles aprendem a colocar os objetivos do clã acima de todas as preocupações e a valorizar todos os pequenos ganhos adicionais em Prestígio pessoal dentro do clã.

Desnecessário dizer, a competição dentro do clã é incrivelmente feroz, e as rivalidades entre os membros não apenas são ignoradas mas (alguns acreditam) encorajadas, desde que essas rivalidades não enfraqueçam o clã como um todo. A maioria dos vampiros de fora do clã acreditam que os Tremere desenvolveram um processo de duelo secreto e quase arcano só, processo este que os anciões usam quando competem entre si.

Os Tremere possuem uma liberdade considerável na condução de suas atividades pessoais fora do clã. Contudo, eles precisam estar dispostos a se sacrificarem pelo clã quando a necessidade estiver clara, pelo menos se quiserem avançar.

A única vez em que se abre oficialmente espaço na Grande Pirâmide é quando um Tremere funda uma nova capela. Quando o Conselho dos Sete encontra uma oportunidade de expandir um novo território, ele escolhe um Tremere extremamente leal e lhe oferece o encargo. Os Tremere existem em função dessa recompensa; sua possibilidade é portanto uma das principais motivações para sua lealdade. Os Regentes das capelas costumam ser ditadores da pior laia, detendo uma liberdade considerável para perseguir os objetivos do clã à sua própria moda.

Durante várias fases expansionistas na história do clã, alguns integrantes fundaram capelas sem a devida permissão do Conselho dos Sete. O Conselho voltou-se contra eles, destruindo a maioria das capelas independentes. Umhas poucas sobreviveram aos ataques, tornando-se influentes o bastante para obterem o direito de continuar existindo. A presença dessas capelas “renegadas” inflama alguns Lordes e Pontífices aferrados a tradições, causando uma divergência amarga e profunda dentro do clã. Esse antagonismo secular é uma das poucas rachaduras na — sob todos os outros aspectos — sólida Pirâmide de Poder.

De fato, nem tudo é um paraíso dentro da Pirâmide. Há uma outra forma de obter poder e Prestígio.

Rompendo os Grilhões

Os líderes dos Tremere temem muito perder suas posições no topo, mas sua dedicação ao clã evita que eles tomem atitudes físicas para impedir o avanço de neófitos fortes e ambiciosos. Como o Conselho dos Sete garante a sua própria segurança através do amplo uso de Laços de Sangue sobre integrantes do clã, ele se sente seguro o bastante para encorajar os neófitos a trilharem o atalho tão rápido quanto o sistema permite. O conselho não apenas considera esta atitude competitiva como uma forma de impulsionar a nata ao topo, mas também um método eficaz de manter os Tremere atentos. Afinal de contas, depois de alguns séculos no topo, até mesmo os melhores podem se tornar complacentes.

Assim os Tremere recompensaram aqueles que se colocaram contra os desejos de seus superiores diretos e venceram. A história do neófito que frustrou os planos de um mago contra os Tremere e que foi recompensado com a capela de seu regente, aquece os corações de muitos Aprendizes. Os poucos vampiros de fora do clã que conhecem essas histórias chamam a atenção para o fato de que nunca mais se ouviu falar do Regente anterior e aventam a possibilidade de que tenha ocorrido Diablerie por trás dos panos. Obviamente, nunca se ouviu dos anciões Tremere um parecer positivo sobre um processo de alteração da ordem estabelecida.

Dias de Reunião

Toda terça-feira cada capela realiza uma reunião formal, chamada Convocação. Essas reuniões não são abertas a integrantes de outros clãs, e até mesmo os Tremere de outras capelas não podem comparecer sem convite especial. O tópicos discutidos são altamente confidenciais, não podendo ser revelados a não-Tremeres.

Todos os Tremere da capela têm a obrigação de comparecer a essas reuniões, o que causa uma grande tensão nos Tremere que estão infiltrando outros clãs ou tentando iniciar projetos autônomos. Faltar a uma Convocação causa perda de Prestígio e incita a desconfiança dos outros integrantes do clã. Os líderes permitem exceções em circunstâncias extremas, mas os infratores reincidentes são tratados com censura imediata e perda de Prestígio.

As Convocações são reuniões místicas. Cada Tremere entoa um encantamento especial que o coloca em contato telepático com seu Regente. Em seguida todos os Tremere unem-se numa comunicação mística.

As discussões dizem respeito às conquistas recentes, bem como ao progresso da capela para cumprir todas as profecias necessárias ao domínio de todos os sistemas mundiais. Esta telepatia não é leitura de mentes — apenas comunicação.

Os Tremere de cada cidade reúnem-se a cada terceiro mês, na terceira noite do mês. Essas reuniões são abertas, e os membros de outros clãs podem comparecer. Petições são ouvidas, disputas são resolvidas e os Tremere demonstram ser um clã unificado que fala numa única e forte voz. Nessas circunstâncias públicas, qualquer desvio da linha partidária pode acarretar perda imediata em Prestígio. Nessas reuniões os Tremere dispõem-se a oferecer conselhos e ajuda (especialmente ajuda!) aos freqüentadores de fora do clã. O clã preferiria que todos os Membros lhe devessem algum tipo de favor.

Uma vez por ano, no fim de Outubro, o clã inteiro conecta-se numa união mística. Seus integrantes entoam a uma só voz os mistérios arcanos, ficando unidos mentalmente. A cantilena continua por duas noites (com uma pausa ao amanhecer). Esta “consciência de colmeia” temporária reforça o entendimento de cada Tremere sobre sua posição na ordem mística. Cada Tremere compreende que é um tijolo fraco de uma Pirâmide poderosa, e que toda a força que ele possui deriva do todo.

Embora esta união gere uma consciência grupal, ela não permite sondagens mentais profundas. Os pensamentos superficiais de todos os participantes estão voltados na mesma direção e focalizados no mesmo ponto, mas ninguém pode sondar a mente de seu ancião desta forma.

Rumores de Poder

Há séculos circulam rumores de que o verdadeiro vértice da Pirâmide Tremere não é realmente o Conselho dos Sete, mas um único indivíduo que dá ordens aos Sete. Alguns dizem que este indivíduo é o próprio Caim, mas os Membros dos outros clãs afirmam que ele não passa de um Tremere enlouquecido pelo poder. Uma crise recente na capela de Viena inflamou esses rumores, acrescentando um novo boato — que o verdadeiro líder não é nem mesmo um vampiro, mas alguma coisa bem mais poderosa. Caso fosse provada a veracidade dos rumores, isso geraria um nível muito elevado de traição entre os anciões, o que resultaria numa grande divisão dentro do clã. Indignados, os líderes Tremere negam esses rumores, mas ainda assim estes persistem, talvez por serem imbuídos de certa lógica. Afinal de contas, cada um dos conselhos menores possui um único indivíduo acima dele. O fato do Conselho dos Sete ser a única exceção é uma inconsistência que não parece combinar com a natureza dos Tremere.

Alguns integrantes de outros clãs especulam que os líderes Tremere trocam seguidores como se fossem figurinhas de futebol. Esses rumores sustentam que a verdadeira razão para as trocas é gerar uma fidelidade entre as capelas em nível internacional, bem como renovar a mistura mística em cada capela.

Alguns vampiros acrescentam que essas trocas criaram

um clima de desconfiança, no qual os jovens Tremere tentam apunhalar uns aos outros pelas costas. Esse clima teria sua origem numa carência de um poder bem estruturado. Outros respondem que essa desconfiança não é nada senão uma conseqüência natural do controle rígido e da lealdade que é forçada a todos os Tremere. Privados de qualquer chance de resolver conflitos naturais, os Tremere passam a chutar os calcanhares uns dos outros sempre que a oportunidade aparece.

Dizem que o conflito interno na capela de Viena é tão intenso que foi organizada uma tropa de choque secreta para realizar uma inquisição em todo o clã. Segundo esses rumores, os inquisidores possuem poder absoluto para recompensar ou punir qualquer ancião. Eles foram infiltrados numa capela local através do método usual de troca de seguidores, passando a registrar todas as rivalidades. Se essas medidas extremas foram realmente tomadas, então o conflito interno em Viena deve ter atingido níveis insuportáveis.

A união mental anual dos Tremere é fonte de muita especulação entre o restante da Camarilla. Alguns vampiros acreditam que o ritual libera uma energia mágica poderosa no mundo, o que concede um incentivo inesperado às cerimônias executadas nessa época. Há quem diga que as energias liberadas durante essas duas noites enfraquecem o tecido da existência e confundem profundamente as instituições mortais que procuram desmascarar a magia e fixar a realidade numa única definição. Os princípios científicos rígidos sofrem um agudo enfraquecimento durante esse período.

Outros vampiros sustentam que o clã Tremere é altamente vulnerável, que o ritual anual seria uma época excelente para atacá-lo. Outros apontam que se um ataque súbito fosse assim tão fácil, já teria acontecido, porque os Tremere aparentemente possuem muitos inimigos elementais. Os Tremere podem também tornar-se muito mais fortes durante o ritual. Os vampiros anciões contam histórias sobre vampiros enxeridos que foram aniquilados pelas vibrações sobrenaturais do cântico Tremere. Porém, mais uma vez, esse rumor pode ser apenas uma camuflagem levantada pelos Tremere para evitar o interesse em seu “calcanhar de Aquiles” anual.

Idéias para Personagens

Um personagem de uma capela fundada dentro da lei Tremere faz da erradicação de todas as capelas independentes a missão de sua pós-vida. Ele acredita que isso fortalecerá o clã.

Um personagem de uma capela independente busca desesperadamente provar que ele e sua capela são duas vezes mais valiosos para o clã que qualquer regente e capela oficiais.

Um personagem decide forçar os grilhões da tradição fundando sua própria capela e forçando o Conselho dos Sete a conceder-lhe aceitação absoluta.

Um personagem espera descobrir um atalho para o Prestígio de Clã, fazendo de tudo para aumentar o poder do clã em sua cidade. Esta atitude pode ser mal vista pelos outros clãs e integrantes do Tremere.

Ventruie

O Clã Ventruie possui uma ordem social mais formal que qualquer outro clã na Camarilla. Embora não seja tão bem organizado quanto o Tremere, suas regras e tradições concernentes à conduta social são muito mais formais e rígidas. Embora seus membros tenham liberdade para competir e lutar entre eles mesmos, é obrigação sua seguir as regras.

Na condição de líderes oficiosos da sociedade da Camarilla, os Ventruie exercem um grande controle sobre outros vampiros e mortais. São eles quem têm mais a perder se a Máscara for derrubada, e portanto quem tem mais necessidade em manter os outros na linha. Por causa disso, eles criaram uma estrutura de clã muito formal e uma forma sofisticada de progressão. Como os homens de negócios da velha guarda, os Ventruie estão presos a uma grande engrenagem de tradição, regras e herança.

Estrutura do Clã

O clã Ventruie é organizado como uma empresa multinacional grande e flexível. O Ventruie permeia o mundo mortal muito mais que qualquer outro clã, o que é refletido em sua organização. Os integrantes Sênior do clã reúnem-se ocasionalmente, e esta “Junta de Diretores” informal possui membros de 30 cidades diferentes. As principais diretorias ficam em Nova York, Londres, Paris, Sydney e Washington D.C.

Todas as cidades principais possuem um quartel-general dos Ventruie, chamado Junta. A Junta é dirigida como um negócio. Sua sede pode ser num prédio comercial, num clube de campo ou num clube para cavalheiros. (Os Ventruie usam clubes masculinos mesmo quando a Junta é dirigida por mulheres). Todos os Ventruie são membros de todas as Juntas, podendo refugiar-se em qualquer uma delas a qualquer momento.

Devido a apreciarem o controle, os Ventruie infiltram-se na política, a nível municipal, estadual ou nacional. Nada que ocorra na política local escapa aos olhos atentos dos carníais Ventruie.

Adquirindo Poder

Os Ventruie premiam a sofisticação e o cavalheirismo. Dinheiro, posição e influência no mundo são importantes, mas eles precisam ser obtidos com charme e estilo. Na escalada do poder, um comportamento grosseiro é inaceitável.

Como os Tremere, os autocráticos e sofisticados anciões Ventruie insistem em serem reverenciados pelos integrantes mais jovens do clã. Seguir as regras dos anciões e demonstrar devoção e paciência para com eles são formas garantidas de se elevar Prestígio.

Diferente dos Tremere, os Ventruie honram mais a iniciativa individual e a conquista que uma devoção servil. Um neófito motivado pode pular degraus na escada empresarial do clã através de ações ousadas, criativas e determinadas. Obter território, fortalecer relações com outros clãs, pôr fim a uma ameaça externa e criar conexões novas com o mundo mortal são formas aceitas de obtenção de Prestígio.

Embora a iniciativa seja recompensada, a competição interna não é. Neste sentido os Ventruie parecem mais os empresários de outrora que os piratas capitalistas de hoje em dia. Os Ventruie jovens interessados em subir rapidamente precisam ser cuidadosos para não pisar nos pés de um alto Ventruie engajado na mesma atividade. Roubar território ou intrometer-se em um acordo quase fechado são atitudes imperdoáveis, motivo para perda de Prestígio.

Os Ventruie orgulham-se de sua cortesia perante os outros. Tal etiqueta e orgulho pessoal são considerados o que melhor evidencia os Ventruie dos “Vulgurates” (outros membros).

Ocasionalmente um jovem Ventruie obtém lucro roubando um acordo das mãos de um ancião, mas o neófito deve provar que sua ação foi vital para o bem estar do clã como um todo. Se não foi, ele perderá uma quantidade considerável de Prestígio.

Dias de Reunião

O clã reúne-se regularmente, na primeira terça-feira de cada mês. Essas Reuniões de Diretoria são conduzidas em clubes fechados. Appropriadamente, as Reuniões da Diretoria possuem um toque extremamente empresarial. Todos os negócios são conduzidos numa atmosfera formal, embora amigável. Condena-se qualquer demonstração de emotividade ou raiva.

Todos os Ventruie da cidade são obrigados a comparecer às Reuniões da Diretoria. Os faltosos poderão ser intimados a comparecer pelos lacaios do Presidente (o Ventruie mais velho presente). Os carníais mais bem cotados também comparecem à reunião — eles são essenciais para conduzir negócios durante as horas do dia.

Numa Reunião de Diretoria, o clã é colocado a par das aquisições recentes de poder e riqueza. Os membros novos são apresentados, e todas as mudanças em Prestígio são anunciadas formalmente na forma de indicações para comitês seletos ou reprimendas em público pelo presidente. Todos os Ventruie podem falar, mas devem requerer um espaço na agenda, o que pode ser recusado. Os Ventruie de outras Juntas podem comparecer mediante permissão especial. Ao contrário dos Tremere, os Ventruie ocasionalmente concedem aos membros de outros clãs permissão para comparecer à reunião, mas só poderão entrar depois que todos os assuntos do clã tiverem sido concluídos.

Os Ventruie realizam várias reuniões informais em concertos e museus. Quando em público, fazem seus negócios através de um elaborado sistema de códigos. Contudo, essas transações, diferem pouco da intriga que costuma ocorrer no Elíseo.

Rumores de Poder

Alguns Ventruie acreditam que há um cisma entre os postos mais elevados de seu clã. Uma facção deseja preservar a velha tradição comercial que permeia os relacionamentos do clã com o mundo mortal. A outra acredita que todos os recursos do clã não são gerenciados com eficiência, mas apenas acumulados. Essa facção deseja abrir a com-

petição pelos monopólios do clã para outros Ventrue (leia-se: os mais jovens). Esse antagonismo gera uma grande diversidade de perícias e habilidades, e, portanto, mais influência para o clã Ventrue como um todo. Portanto, passar por cima da velha tradição comercial pode valer mais favores da parte dos anciões do que se poderia esperar.

Idéias para Personagens

Você descobre um negócio de tecnologia de ponta que os Ventrue mais velhos ainda não conseguiram entender e explorar, e decide penetrar na área para obter Prestígio. Você pode colocar todos os seus Recursos nesse negócio, cobrar velhas dívidas e usar sua própria Dominação como uma parte do investimento. Desta forma o seu Prestígio será aumentado e o seu poder expandido.

Você descobre que um Ventrue ancião está administrando erroneamente um recurso vital do clã, e decide arriscar uma encampação. Se for bem sucedido, ainda precisará provar que sua ação foi para o benefício do clã.

Caitiff

Os Caitiff não possuem uma sociedade estruturada e, conseqüentemente, nenhum Prestígio de Clã. Eles não se reúnem como um clã e não possuem costumes que os unam. Às vezes um pequeno grupo de Caitiff reúne-se para negociar território ou abordar um problema comum, mas suas reuniões normalmente são interrompidas devido ao seu comportamento social pouco recomendável e à desconfiança que nutrem pelos outros membros.

Contudo, há uns raros Caitiff que alcançaram uma posição quase mística em sua anti-comunidade. Os Caitiff que executaram serviços importantes para o príncipe, que salvaram outros Caitiff de caçadores de vampiros ou generosamente cederam território para forasteiros, podem obter Prestígio. Vez por outra esses indivíduos singulares são procurados como líderes ou conselheiros, e servem como dirigentes rudimentares de seu “clã”. Mas esses indivíduos são exceções; em geral os Caitiff sentem-se mais confortáveis como solitários. Alguns dizem que os Caitiff do Sabá já se organizaram como um clã, mas a idéia é ridícula demais para ser levada em conta.

Idéias para Personagens

Um personagem Caitiff pode ter como objetivo de sua não vida a missão quase impossível de organizar e liderar os Caitiff locais transformando-os num Clã forte e diferente dos já existentes.

Um personagem pode decidir torna-se tão útil a outro Clã até que seus membros sejam forçados à adotá-lo como um dos seus.

O personagem decepciona-se com seu antigo clã e torna-se um Caitiff por opção. Ele gosta da liberdade e gosta de implicar com seus antigos colegas de clã sempre que tem oportunidade. Por estar livre das restrições que lhe eram impostas, ele se sente “vivo” de verdade e jura que nunca mais será manipulado por nenhum outro grupo de vampiros.

Reuniões dos Anarquistas

Embora possam pertencer a muitos clãs diferentes, os anarquistas costumam ter mais em comum uns com os outros do que com aquele no qual foi Abraçado. Eles costumam trabalhar em conjunto para deter alguma ameaça local, investigar um mistério, queixar-se sobre a forma como os anciões conduzem as coisas ou simplesmente se divertir. Dentro deste subgrupo, o Prestígio aumenta através de ações violentas, atitudes ousadas e das histórias e mentiras que os anarquistas contam sobre eles mesmos e os outros.

De vez em quando os Brujah lideram os anarquistas, encorajando-os a perturbar as reuniões dos seus próprios clãs, e infiltrar-se nos clãs para subvertê-los de dentro. Nesses casos, os anarquistas costumam colaborar de bom grado, e tentam obter Prestígio dentro da comunidade anarquista. Atenção: o Prestígio entre os anarquistas não é medido pelos padrões de Prestígio do clã a menos que o vampiro corte todos os laços com seu velho clã e trate os anarquistas como sua nova família.

Reuniões da Camarilla

Há ocasiões nas quais todos os integrantes da sociedade vampírica precisam se encontrar. Isto geralmente acontece quando surge uma ameaça terrível, como um Matusalém ensandecido. Os Ventrue normalmente são responsáveis por reunir a Família num grande encontro chamado Conclave.

Tratar de qualquer assunto ali é muito difícil. Os Tremere sempre aparecerão, mas darão poucas informações e raramente se comprometerão com alguma coisa. Os Toreador adoram Conclaves, usando-os como uma forma de se exibirem. Sua participação costuma limitar-se a questões triviais. Os emissários dos Nosferatu ouvem atentamente, mas raramente colocam-se sob os refletores. Os Brujah geralmente são indisciplinados e dispersivos. Os Gangrel entediam-se facilmente se a reunião não for direto ao ponto e a abandonarão se ela se voltar para conflitos internos. Se os Malkavianos por acaso aparecerem, seu comportamento será imprevisível.

Se algum negócio é realmente tratado, e a segurança é mantida o vampiro que coduziu a reunião é aclamado por todos de seu Clã e por muitos outros.

0 Ritual de Prestação

Os Vampiros adquirem Status sobre os outros através de um ritual complexo de favores e benefícios, chamado Prestação. O Ritual de Prestação é baseado na premissa simples de que quando um vampiro recebe um presente importante ou lhe é prestado um favor ele fica endividado com seu benfeitor. Quanto maior o favor, maior a dívida. Até que tenha pago a dívida, estará comprometido com seu benfeitor, que tem o direito de cobrá-la a qualquer momento. O benfeitor pode cobrar a dívida requerendo um serviço até o tamanho do favor original, às vezes mais. Superficial-

mente, isto parece pouco mais que o comércio direto comum dos mortais. Porém, esta fachada polida encobre uma verdade terrível. Doses vitais de Status e posição estão em jogo.

Ao aceitar o empréstimo, o receptor automaticamente perde Status. Em alguns casos, simplesmente pedir um favor leva o vampiro a perder Status. O benfeitor, por sua vez, adquire Status concedendo o empréstimo (o que, afinal de contas, é uma demonstração de poder). O Status adquirido é proporcional à magnitude do favor e ao Status do vampiro ajudado. Ajudar um neófito a aprender a sobreviver concede menos Status que salvar o príncipe da destruição ou do constrangimento. O benfeitor aumenta em Status em comparação com o receptor até que o favor seja retribuído e o equilíbrio do Status restabelecido.

Devido a esse sistema curioso, muitos Membros não gostam de cobrar seus favores, especialmente quando aquele a quem concederam o favor é um integrante eminente da sociedade (um exemplo realmente perverso do quão estranhas podem ser as relações entre os vampiros). Ao invés disso eles deixam os beneficiários de sua generosidade a ver navios, incapazes de readquirir seu Status anterior. Um vampiro esperto pode negociar o respeito adquirido através da prestação por muito mais do que valia o favor original. Ele pode manter outros vampiros em seus lugares, e até mesmo dar ordens a vampiros de Status mais alto.

Caso um favor compensatório não seja requisitado imediatamente, o receptor permanecerá em débito com o benfeitor. Ele não pode agir contra o benfeitor, e precisa manter uma fachada cordial o tempo inteiro. Enquanto isso, o benfeitor pode dar ordens ao receptor, entretanto, o benfeitor precisa tomar cuidado para não conceder ao receptor a oportunidade de quitar a dívida incorrendo numa dívida semelhante para com o receptor.

Em termos de regras de Status, o benfeitor é considerado do mesmo Status que o indivíduo que deve o favor. Embora esta mudança nas regras de Status afete apenas o benfeitor e o receptor (permitindo a um Lamedor tratar como igual o vampiro que antes o suplantara em posto), outros podem também aproveitar-se disso, o que talvez afete o Status geral do personagem. Embora isto normalmente seja temporário, às vezes pode ser tornado permanente através de golpes e tramóias bem executadas.

Em geral, a forma como a prestação afeta o Status cabe inteiramente ao Narrador. Empregue-a como ele mandar.

0 Tamanho da Dívida

A Prestação assume muitas formas. Ter sua pós-vida salva gera uma grande dívida. Não apenas o vampiro salvo deve um favor imenso, como também todos os outros que dependem dele, ou que lhe devem favores, vêem-se subitamente endividados com o salvador. Salvar a vida de um Príncipe significa que todos os vampiros da cidade devem um favor ao salvador (embora, na maioria dos casos, apenas um bem pequeno).

Derrotar um inimigo implica que todos os que estavam ameaçados por ele devem um favor. Proteger um vampiro

de ser desmascarado ou descoberto por humanos vale um favor bem grande. Ajudar um vampiro em seus estudos ou negócios não vale muita coisa, a não ser que o vampiro esteja precisando desesperadamente de ajuda.

A prestação funciona também de formas pequenas, especialmente dentro dos clãs. Se um vampiro dá uma grande festa, os convidados vêm-se obrigados a retribuir a hospitalidade, e sempre se sentem um pouco humildes na presença do dono da festa, que está em seu direito de ficar um pouco cheio de si até que seus convidados retribuam, dando suas próprias festas. O dono da festa não pode colocar-se acima de um vampiro de posto mais elevado, nem seu prestígio irá aumentar por causa do pequeno favor devido por seus convidados, mas ele pode esperar ser tratado com um pouquinho mais de cortesia e respeito.

Devido à prestação, os pequenos serviços são uma forma ótima de um neófito cair nas graças de seus superiores, embora possa despertar o desprezo de seus pares (que o acusarão de estar bajulando os mais velhos).

Concedendo um Benefício

A habilidade de conceder um benefício é uma demonstração de poder. Portanto, muitos membros buscam constantemente por formas de oferecer “assistência” aos seus camaradas. Isto é especialmente comum entre os Tremere, que gozam da reputação de serem os vampiros aos quais os outros Membros recorrem em momentos de dificuldade. Da

mesma forma, a incapacidade de garantir um benefício pedido pode causar uma perda séria em Status.

Os Membros costumam receber muitas propostas de favor dos outros. Quando isto ocorre, podem haver muitas reações diferentes. É perigoso aceitar o benefício de outro vampiro, especialmente para os indivíduos de Status mais baixo, afinal nunca se sabe quando o favor poderá ser cobrado. Mais do que isso, uma vez que o benefício seja concedido, seu receptor nunca sabe o que será pedido em troca.

Há três formas diferentes segundo as quais um vampiro pode reagir quando lhe for oferecido um benefício. São elas:

- **Aceitação:** O vampiro aceita o benefício, ficando preso por prestação ao cedente.
- **Recusa:** O vampiro recusa prontamente o benefício. Isto costuma ser constrangedor. O vampiro anuncia publicamente que não precisa do benefício. O vampiro que ofereceu o benefício pode perder Status devido à humilhação.
- **Negação:** O personagem recusa o benefício, mas de forma a não insultar o vampiro que o ofereceu (o que pode ser muito difícil). Assim fazendo, o vampiro pode adquirir Status.

Retribuindo um Benefício

Há muitas formas de evitar um débito. Tudo depende do que o benfeitor deseja do vampiro, e quando. Obviamente, se um vampiro puder descobrir uma forma de retribuir o favor antes de lhe pedirem isso, a dívida poderá ser quitada nos termos do próprio vampiro. Seguem-se quatro formas diferentes pelas quais uma dívida pode ser paga:

- **Trivial:** O beneficiário pede, à guisa de pagamento, um favor trivial, como o comparecimento do devedor a uma festa. A natureza da dívida determinará se o benefício será trivial ou substancial. Pedir um favor trivial concederá ao pedinte algum pequeno Status, por ter sido capaz de conceder o favor e por requerer um pagamento tão pequeno.

- **Equilibrado:** O favor retribuído iguala-se ao favor devido. Uma vez que tenha sido pago, tudo voltará a ser como antes.

- **Substancial:** O benfeitor pede um favor compensatório que se encontre dentro dos limites de habilidade do devedor, mas que pode causar-lhe alguma dificuldade. Esse favor precisa ser realizado a qualquer custo, mas pode valer ao (ex.) devedor algum Status.

- **Absurdo:** O benefício pedido excede enormemente o favor devido. Se o favor requerido for absurdo demais, o devedor poderá recusar sua realização sem qualquer perda de Status, ou poderá aceitar realizá-lo, desta forma levando por sua vez o beneficiário a, ficar em débito com ele.

Mantendo um Juramento

A maioria dos Membros adere voluntariamente aos limites impostos pela prestação. Os Ventrue, os Tremere e os Toreador são escrupulosos em sua adesão às regras rígidas da prestação. Alguns, como os Brujah, fazem-no de má-vontade (com exceção dos anarquistas, que desprezam a prestação). Alguns, como os Nosferatu, costumam ignorar o protocolo apropriado ao interagirem com aqueles a quem devem (eles não são subservientes o bastante). Os Malkavianos tendem a ignorar a prestação por completo, embora quando eles a aceitam, sempre encontram uma forma de corromper o pagamento.

Os Caitiff normalmente não reconhecem a perda de Status por um favor, embora costumem honrar suas dívidas. O que normalmente não é o caso, porque poucos Membros executarão um serviço ou concederão um benefício a um Caitiff. Ganha-se pouco Status por ajudar um Caitiff.

A idéia geral da prestação depende do receptor reconhecer a dívida publicamente ou não. Isto é um sinal para outros, demonstrando se o receptor joga pelas regras ou não. Aqueles que não seguem as regras são desacreditados (“A sua palavra não vale para mim!”), podendo perder Status. Em alguns casos, o receptor poderá (embora relutantemente) ser forçado a reconhecer a dívida, a despeito do quanto ela o enfraquecer. Por exemplo, se um neófito correr risco de Morte Final por um Príncipe, esse Príncipe tem a obrigação moral de recompensar esse comportamento; do contrário, será humilhado.

Quebrando um Juramento

A prestação não é policiada por nenhum código que não o de honra. Um vampiro não fica mais compromissado com a prestação do que com qualquer outra promessa que faça. Ninguém o matará por não cumprir um juramento, mas os amigos e o clã do vampiro lesado poderão dificultar a vida do ofensor. Também se espera de todos aqueles que estejam comprometidos por laços de prestação com o vampiro lesado que repreendam e segreguem o vampiro que recusar reconhecer o débito.

O Status perdido por um ofensor será considerável, podendo variar de acordo com as circunstâncias e o número de indivíduos que apoiarem o ofensor. O ofensor normalmente perderá pelo menos um ponto de Status, podendo muito bem perder mais.

De vez em quando um vampiro jurará vingança contra o quebrador do juramento. Ironicamente, aqueles com Status muito alto, como o Príncipe, são os que dificilmente tentarão evitar a retribuição de um favor. Eles perdem muito Status se não cumprirem sua palavra, e Status é o que os ajuda a se manterem no poder.

Desonrar uma dívida geralmente enfurece os vampiros, fazendo com que contra-ataquem com toda sua capacidade. A recusa em honrar uma dívida para com um vampiro pouco influente pode valer ao quebrador do juramento apenas uma vingança pessoal, mas tentar enganar um ancião pode provocar ataques por parte de todos os membros do clã do ancião na cidade. A parte ofendida não tem o direito de matar o infrator, mas pode tornar sua pós-vida muito difícil — sabotando seus campos de caça, expondo suas tramas secretas, atacando seus carniçais.

Ostracismo

O Ostracismo é a maior das vinganças. Esta punição é reservada para os grandes atos de traição. Se o vampiro prejudicado relatar a quebra de juramento a outros Membros, e expuser seu caso bem, poderá persuadir o seu próprio clã, os outros clãs e, ocasionalmente, o clã do ofensor a ostracizar o quebrador do juramento.

O vampiro infrator é rejeitado pela Camarilla, perdendo Status para com seus pares. Ninguém jamais trabalhará com ele ou o ajudará. Será um pária até que venha a ressarcir completamente a parte ofendida. Ninguém confiará nele, embora às vezes os anarquistas respeitem aqueles que são expulsos da “boa” sociedade. Em círculos vampíricos muito fechados, o ostracismo pode ser ainda pior que uma Caçada de Sangue.

Prestação: A Arte do Malabarismo Social

Por que os políticos são insaciáveis?

Por que os bifes são muito pequenos.

— Ditado do ramo empresarial, também usado entre os acadêmicos e os artistas.

De todas as necessidades profanas que movem os Malditos, a mais sutil e incompreendida é o mal-estar arrebatado

dor que tortura os endividados. O compromisso estranho e imorredouro que acompanha os favores é chamado prestação, algo que causa na sociedade vampírica uma dor maior que a infligida por todos os caçadores de vampiro do mundo.

A prestação existe em todas as sociedades, mortais e vampíricas, mas em nenhuma outra o sistema é mais forte e aleijante que entre os Membros. A prestação leva os vampiros a extremos que a sociedade mortal desconhece. Muitos vampiros não têm ciência do grau de importância que a prestação exerce sobre sua existência. E pouquíssimos deles sabem por que isso acontece.

Como o Mundo é Pequeno!

Uma das maiores razões pelas quais a prestação rege as pós-vidas dos Membros com tamanho fervor é a própria natureza da sociedade vampírica. Como os vampiros são uma pequena sociedade secreta dentro da muito maior civilização humana, eles sabem perfeitamente que sua raça é uma muda frágil e pequena tentando florescer num ambiente hostil e ameaçador. Sua subcultura é uma estufa na qual eles ficam protegidos do mundo exterior, mas na qual são importunados por seus irmãos.

Como os vampiros relacionam-se principalmente entre si, vendo o resto do mundo como um supridor de peças de xadrez, concentram toda sua atenção e energia nas relações que travam entre si. Suas únicas competições válidas (bem como seus únicos triunfos) provêm do contato com outros vampiros. Assim, como ratos engaiolados, eles estão sempre sobre as gargantas uns dos outros. Como são proibidos de expressar diretamente suas frustrações, voltam-se para a violência sutil das maquinações políticas e mantêm-se unidos por um relacionamento incestuoso e pouco saudável.

Todos grupos fechados e sociedades secretas que se escondem dentro da sociedade maior e permanecem segregados dela, desenvolvem relacionamentos doentios. Cultos religiosos, atores de Hollywood, a comunidade intelectual e os milionários: todos apresentam sinais deste fenômeno. Os membros dessas rodas mantêm-se meticulosamente informados sobre as outras pessoas de seu grupo limitado focando zelosamente sobre as conquistas e sucessos, as dívidas e créditos dos outros. Eles medem a si mesmos contra o *status* adquirido por todos os outros membros do grupo, ignorando os papéis e a importância que essas pessoas possuem e exercem no mundo exterior.

Mas a fascinação dos vampiros com a prestação excede enormemente os níveis encontrados nas camadas da sociedade humana que mais valor dão ao *status*. Cada vampiro passa centenas ou mesmo milhares de anos associando-se principalmente com as mesmas poucas pessoas. Até mesmo os aliados ou inimigos mortais mais longevos desaparecem depois de algumas gerações. Apenas os outros Membros permanecem na longa pós-vida dos vampiros. Portanto, a opinião da Família sobre um determinado Membro é muitíssimo importante.

A despeito disso, a obsessão dos vampiros com a posição social e as disputas por ela não podem ser explicadas com-

pletamente pelo mero fato de que os Membros existam numa subcultura fechada, secreta e estagnada. A resposta completa vai bem mais fundo que isso — e penetra no âmago do que é ser um morto-vivo.

Parasitismo Social

Na sociedade vivente, os seres orgânicos sugam energia vital através da cadeia alimentar na qual eles mesmos são um elo. Por serem criaturas vivas e biológicas, também sugam energia vital uns dos outros. O próprio processo de estar vivo faz com eles suguem energia dos outros e a devolvam, amplificada e purificada pelo milagre da vida. Esta transferência energética é um processo muito simples vivenciado sob muitas formas e em todas as épocas, mas que geralmente passa despercebido pelo consciente da maioria das pessoas. Os taoístas chamam-na Chi, os Freudianos conhecem-na como Libido, os poetas denominam-na amor. De todos os mortais, os magos são os que chegaram mais perto da compreensão verdadeira. Mas até eles reconhecem que entendem apenas a ponta do iceberg da maravilhosa energia gerada e consumida por todos os seres vivos.

Este fluxo livre concede uma abundância de energia aos mortais. Eles vivem num mar rico desta energia orgânica, e como resultado, sabem em seus ossos e sangue que o universo foi criado para atender às suas necessidades. Eles geralmente vêem o mundo como um lugar aquecido, seguro, acalentador. As pessoas oferecem energia umas às outras apenas por estarem próximas. Apertando as mãos, dando uma idéia, compartilhando uma risada, escutando ou simplesmente permanecendo sentados juntos, os humanos trocam muita energia vital entre si. A não ser que uma pessoa segregue-se voluntariamente do contato com outras, ela recebe naturalmente energia vital de todos que encontra, e retribui com a mesma energia. Faz parte de estar vivo.

Mas o vampiro foi cortado da cadeia de fluxo desta energia misteriosa que permeia todo o processo da vida. Na existência interminável de um vampiro, a energia flui apenas em uma direção — a dele. Não existe uma troca natural nem um compartilhamento de energia. Ela simplesmente é tomada, roubada em quantidades enormes.

Todos os vampiros já foram mortais, tendo vivenciado o processo orgânico de transferência de energia. Mesmo se eles não forem conscientes das mudanças radicais de energia que ocorrem na companhia dos outros, seus corpos sabem e lembram. Depois que se tornam vampiros, eles não compartilham nem trocam porções de sua energia interior. Em vez disso tiram grandes quantidades de energia dos outros — e jamais devolvem o que roubam. Mas nenhuma energia lhes é dada de graça. Eles não sentem o calor da energia vital que roubam. Esta é uma das formas pelas quais os paranormais e sensitivos detectam vampiros — eles não irradiam energia vital.

A experiência mais comum descrita por neófitos é um sentimento de estar andando num mundo que subitamente tornou-se frio, amargo, rancoroso. Isto se deve principalmente ao fato de que os vampiros agora estão desprovidos da capacidade orgânica de receber energia através do contato humano. Eles sentem uma grande necessidade de se protegerem e se

defender, e têm certeza absoluta de que ninguém mais quer isso. Ninguém mais se importará com sua segurança. Isto pode acontecer também aos mortais, mas num grau menor. Quanto mais eles se segregam do processo da vida e do contato humano, menos confiam no mundo. Para os lobisomens, isso é aproximar-se da Wyrn, porque não confiar no mundo leva qualquer pessoa a armá-lo contra ele.

Em algum recesso de seus corações sombrios, os vampiros estão cientes do quanto roubam e do quanto pouco dão. Em reação, tornam-se obcecados com as quantidades que dão e recebem. Em vez de manter o fluxo, eles simplesmente tentam roubar, roubar, roubar.

Entre indivíduos, este medo de nada ter perturba o puro e orgânico fluxo energético. Entre nações, cria um grande horror. Toda a energia vital desviada dos sistemas naturais encontra o seu fim entre os vampiros. O que resulta disso é assunto para outro artigo, mas a consequência final para os vampiros é uma insistência fanática no QUERO O MEU! Para eles, os outros indivíduos realmente não importam.

Esta atitude proporciona um solo fértil para competições fanáticas por Status. Os vampiros que compreendem isto, e que não querem competir por status e prestação, precisam resistir a esse apelo, que costuma ser mais forte que eles. O Inconnu compreende isto, dando um grande exem-

plo de igualdade, mas os mais jovens ainda vêem os Inconnu mais influentes com admiração e inveja. Eles ainda tentam prestar favores para os membros de postos mais elevados para obter benefícios e aumentar suas próprias fortunas.

Policinando a Prestação

Como o impulso de orientar suas pós-vidas em torno da prestação é inato, os Membros encaram suas competições por Status muito seriamente. Para os vampiros, o Status é tão importante quanto suas pós-vidas; para alguns, é ainda mais importante. Muitos vampiros já foram destruídos por assuntos relacionados não à sobrevivência, mas ao Status.

A Prestação requer a anuência dos vampiros de Status baixo, e também que eles participem deste jogo aceitando suas posições baixas. Os vampiros da velha guarda, pertencentes à Camarilla, odeiam todos os neófitos que se recusam a competir ou a aceitar Status baixo. Apesar de encoberda, esta é uma grande razão para a hostilidade entre anarquistas e anciões.

Os anciões policiam cuidadosamente a prestação, mesmo quando eles se curvam para vampiros de postos mais baixos. Se eles não policiarem a prestação, o jogo também não funcionará adequadamente para eles.

Novos Clãs

Aqui estão quatro clãs independentes e três linhagens (uma linhagem é uma espécie de clã menor), que os jogadores podem usar para criar personagens. A inclusão desses clãs neste livro completa a cobertura de todos os clãs principais, exceto os dois clãs do Sabá descritos no **Sabá: Guia para os Jogadores**. Os jogadores podem usar qualquer um deles para criar personagens; esses novos clãs oferecem novos conceitos para personagens e uma variedade bem maior de tipos de personagens para escolher.

O Narrador pode criar novas linhagens ou mesmo clãs para a sua própria crônica, de modo que os jogadores devam perguntar se existem outros clãs. Em algumas crônicas, pode ser até mesmo aceitável para os jogadores criarem uma linhagem para os seus próprios personagens (com a ajuda e supervisão do Narrador, claro). Se os jogadores tiverem liberdade de fazer isso, encorajamos fortemente que eles tentem — eles não encontrarão personagens mais exclusivos.

Atenção: Nenhuma das Disciplinas desses novos clãs pode ser tomada livremente por personagens de outros clãs reconhecidos, embora geralmente os Caitiff tenham liberdade para isso. Para comprar qualquer uma dessas Disciplinas ou aprendê-las durante a crônica usando pontos de bônus é preciso a permissão do Narrador. Os detentores dessas Disciplinas nutrem por elas um ciúme muito grande, não as ensinando prontamente a forasteiros.

Linhagens

As Linhagens proporcionam uma forma excelente para os jogadores e Narradores criarem personagens exclusivos e empolgantes para suas crônicas. Se os clãs básicos não derem o que eles precisam, os jogadores podem inventar as suas próprias ramificações distorcidas da árvore vampírica.

São muitas as diferenças entre as linhagens e os 13 clãs oficiais. A diferença mais importante é que as linhagens carecem de um progenitor da terceira geração que possa ensinar Disciplinas de Nível 10. Isto pode significar que uma determinada linhagem é menos envolvida na sangrenta Jyhad, e que seus integrantes, portanto, correm menos riscos. Mas nem sempre é o caso.

A segunda maior diferença é que as linhagens costumam separar-se dos clãs oficiais quando um integrante de clã desenvolve uma Disciplina nova e exclusiva. O domínio desta Disciplina é passado à progênie do criador — a forma exata como isso acontece, ou seu motivo, é assunto de debate entre os vampiros eruditos. Portanto, quanto mais velha a linhagem, maior será o número de integrantes que ela possuirá. Pelo menos uma linhagem — a Giovanni — tornou-se um clã quando seu fundador alcançou a terceira geração através da Diablerie.

Algumas das linhagens, especialmente aquelas que aderiram ao Sabá, cresceram substancialmente. As outras são relativamente pequenas, e talvez existam algumas que se limitem a apenas um vampiro.

Criando a Linhagem

Existem muitas formas de criar linhagens novas. Nesta seção apontaremos três, com exemplos para cada uma. Há outras formas, claro, mas estas são as mais comuns.

A primeira forma é encontrar uma necessidade na crônica e satisfazê-la. A linhagem Salubri é um exemplo deste método. A existência da linhagem responde a muitos questionamentos sobre **Vampiro** e confere um nível de tragédia ainda maior ao jogo.

A segunda forma é pensar num conceito de personagem que não se enquadre facilmente nos clãs, e formar uma linhagem ao redor deste conceito. A linhagem Samedi é um exemplo. A linhagem confere aos jogadores uma chance de assumir o papel de um vampiro que simbolize a morte em seu aspecto mais horripilante e prover oportunidades maravilhosas de interpretação.

A terceira forma é inventar uma Disciplina para uma crônica e em seguida criar uma espécie de vampiro a partir dela. As Filhas da Cacofonia foram baseadas numa Disciplina que se centrava nos poderes da voz.

Estas não são as únicas formas. Alguns jogadores terão sua imaginação impulsionada por uma obra de ficção, uma antiga lenda sobre vampiros, um elemento que falte no círculo ou qualquer outra coisa. Contanto que os jogadores e o Narrador possam concordar com a forma final, vale tudo.

Arremates Finais

Depois que o conceito tiver sido escolhido, ainda haverá muito trabalho necessário para insuflar vida à linhagem. Em primeiro lugar, os jogadores e o Narrador precisam desenvolver pelo menos os primeiros cinco níveis da Disciplina (ou Disciplinas) exclusiva da linhagem. Em segundo, eles precisam determinar qual é o ponto fraco da linhagem, e fazer com que esta fraqueza seja pelos menos tão limitante quanto às dos outros clãs.

O terceiro elemento mais importante é considerar a posição da linhagem na sociedade vampírica. Isto envolve mais do que simplesmente determinar o que a Camarilla e o Sabá pensam dela. Qual é o papel que a linhagem desempenha na Jyhad? Os seus membros consideram-se completamente independentes? Os seus anciões possuem um objetivo secreto? (Claro que sim).

Depois que essas três áreas tenham sido consideradas, o resto será moleza. Coisas como aparência e refúgio exigirão pouco tempo para serem detalhadas, e os jogadores deverão estar preparados para que um Lambedor novo e ainda mais selvagem junte-se ao círculo.

Assamitas

Os vampiros são conhecidos como os predadores noturnos e ninguém se enquadra melhor nessa descrição que os Assamitas, que caçam mortais e vampiros com a mesma volúpia. Contratados habitualmente como arcon-tes pelos justicars, e como assassinos pelos príncipes, não há clã mais temido pelos Membros. Misteriosos e taciturnos, os Assamitas seguem suas presas a qualquer parte do mundo e aceitam como pagamento o sangue de seus empregadores.

Embora os Assamitas passem a maior parte do seu tempo realizando as mesmas perseguições solitárias como os outros Membros, são mais conhecidos por suas habilidades como assassinos contratados. Em troca do uso de seus talentos exclusivos contra inimigos de príncipes e também de anarquistas, os Assamitas exigem uma parte da vitae de seus empregadores. Eles não aceitam cada pedido de ajuda, mas depois de terem aceito um “contrato”, consideram-se compromissados em levar a cabo todos os termos do acordo.

O clã foi fundado há mais de um milênio nas montanhas da Turquia, tendo sempre protegido ferrenhamente sua privacidade. Os Assamitas são uma espécie estranha de fundamentalistas, praticando uma fé que é uma mistura de muitas religiões do Oriente Médio com a mitologia vampírica. Eles acreditam que a única forma que os vampiros têm de alcançar o céu é aproximando-se mais de Caim — e que a única maneira de fazer isto é abaixando sua própria geração.

Durante a maior parte de sua história inicial os Assamitas dedicaram-se à Diablerie, procurando sempre chegar mais próximos do “Primeiro”.

Eles se tornaram os assassinos mais temidos entre os Membros. As lendas dos Assamitas afirmam que o fundador do clã matou com as próprias mãos dois Cainitas da segunda geração.

Infelizmente para o clã, não é mais possível para os Assamitas realizarem Diablerie. Durante o fim da Idade Média (um período de ascensão do Sabá), era muito fácil para os Assamitas caçarem suas presas. Foram destruídos tantos

anciões que a Camarilla declarou uma Caçada de Sangue contra todo o clã Assamita. Depois de um período de sete anos, Alamut — o antiquíssimo santuário fortificado do clã — quase foi descoberto. Pela primeira vez na História o clã suplicou por paz, negociando um tratado complicadíssimo.

Os Assamitas concordaram em nunca mais caçar outro vampiro por seu sangue e, em troca, a Caçada de Sangue instituída contra eles foi cancelada. O clã foi forçado a permitir que o Conselho dos Sete, dos Tremere realizasse um grande ritual sobre todos os integrantes do clã. O ritual impossibilitou que os Assamitas bebessem do sangue de outros Membros (veja *Fraquezas*, adiante).

Contudo, os Assamitas conseguiram adaptar alguns dos rituais mais antigos de seu clã para se aproximarem da Diablerie. O sangue que eles recebem como pagamento daqueles que os contratam é coletado e em seguida usado num ritual de criação. Quando, a cada cinco anos, o clã realiza suas reuniões em Alamut, seus membros são capazes de misturar poções usando o sangue que coletaram. Essas poções podem reduzir a geração efetiva de um membro do clã.

Todo Assamita que espere reduzir sua geração precisa reunir 200 Pontos de Sangue de vampiros não-Assamitas de geração igual ou mais baixa para que a poção seja eficaz. Geralmente leva décadas reunir tanto sangue. Cada Assamita confere ao seu senhor um décimo do sangue que coleta.

Embora não sejam obrigados por Laço de Sangue ou Dominação a seguir as tradições do clã, cada Assamita costuma ser fanaticamente leal ao clã. Caso alguém tente enganar um Assamita, ou atacá-lo sob circunstâncias que não sejam tentativas de assassinato, o peso do clã inteiro cairá sobre a cabeça do ofensor.

Mas caso um assassino seja morto por um alvo, o clã não fará nenhuma vingança adicional. Seus membros não aceitarão outros contratos pela cabeça dessa pessoa, e até mesmo lhe prestarão honras, se tiverem oportunidade.

Uma vez que um contrato tenha sido aceito, o assassino não desistirá de cumpri-lo até que o alvo esteja morto ou que o Assamita tenha provado que o empregador violou sua confiança (ter-lhe dito que um vampiro era de nona geração enquanto ele era de sexta, ou deixado de mencionar que o alvo estava protegido por uma matilha de Lupinos.)

Alcunha: Assassinos

Aparência: Como a maioria dos Assamitas são originários do Oriente Médio, eles possuem as características das pessoas dessa área — pele morena, feições aquilinas e cabelo escuro. Além disso, enquanto a maioria dos vampiros tornam-se mais pálidos com o passar do tempo, a pele dos integrantes deste clã escurece à medida que os anos passam, até ficarem negras como o ébano.

Refúgio: Os anciões Assamitas vivem em Alamut, uma fortaleza localizada no alto de uma montanha em alguma par-



te da Ásia Menor. Quando os neófitos estão muito distantes do refúgio de seu clã, eles procuram fazer os seus próprios nos locais mais inacessíveis que puderem encontrar.

Antecedentes: Em geral, o clã vigia um determinado humano por muito tempo antes de permitir que ele seja iniciado por um integrante. Caso a permissão seja concedida, o mortal precisará servir o seu possível senhor durante sete anos. Se o mortal servir o vampiro excepcionalmente bem — e apenas nesse caso — ele será Abraçado (ou então será morto). O neófito será um *fidais*, passando por um período de aprendizado de mais sete anos, tempo durante o qual ele será apresentado aos mistérios do clã e iniciado nas técnicas de assassinato. Durante o período inteiro, é dever do neófito manter-se fanaticamente fiel ao clã.

Criação do Personagem: Quase todos os Assamitas descendem de nativos do Oriente Médio, e muitos foram soldados, exploradores, detetives ou criminosos. Suas Naturezas e Comportamentos costumam ser parecidos entre si, mas jamais os mesmos. Todos os Atributos podem ser primários, mas as Perícias normalmente são suas Habilidades primárias. Os Antecedentes mais comuns incluem Mentor (o senhor) e Prestígio do Clã (para obter vantagens no fechamento dos contratos).

Disciplinas do Clã: Rapidez, Ofuscação, Quietus.

Fraquezas: Os Assamitas possuem duas desvantagens relativas ao sangue. A primeira é a exigência do clã de que todos os seus membros paguem aos seus senhores um dízimo de 10 por cento do sangue que arrecadarem. A segunda é que eles são incapazes de beber o sangue de outros Membros, que age neles como um veneno num mortal. Todo Ponto de Sangue de outro vampiro que é assimilado pelo organismo de um Assamita inflige um Nível de Saúde de ferimentos não agravados antes de ser purificado.

Organização: Os líderes Assamitas reúnem-se em Alamut (o “Ninho das Águias”), seu antigo refúgio nas montanhas, bem longe dos olhos curiosos. Ali eles recebem pedidos de assassinatos da parte dos vampiros e dos humanos mais poderosos do mundo, e fecham contratos para execuções específicas. Embora nenhum contrato seja obrigatório, os Assamitas perdem muito Prestígio ao recusá-los. Os Assamitas mais jovens estão espalhados pelo mundo e seguem seus próprios julgamentos para aceitar compromissos de indivíduos que não sejam líderes de clã.

Obtendo Prestígio de Clã: O caminho mais óbvio para obter Prestígio de Clã é através de assassinatos bem sucedidos, mas existem outras formas. Os Membros do clã costumam negociar entre si o sangue que recebem como pagamento, por exemplo, um Assamita de nona geração pode ceder dois Pontos de Sangue de vitae de décima geração para uma vampira de décima geração em troca de um Ponto de Sangue de nona geração. Prestar este tipo de auxílio a outros integrantes do clã também vale um ponto de Prestígio.

Citação: “Por que temos de obedecer a uma corja de parasitas quando já estamos na trilha verdadeira? Não há quem não estremeça em nossa presença, o que me deixa com um gosto na boca ainda mais doce que o de sangue.”

Estereótipos:

• **A Camarilla** — Uma fonte útil de empregadores, mas seria bobagem nosso clã afiliar-se a ela. Lucramos mais agindo à margem das leis que dentro delas.

Quando você souber que esses cães entraram na nossa cidade, cuidado! Quando descobrir quem é a vítima deles, não faça nada para interferir — nunca é sensato despertar-lhes a ira.

— Khalid, ancião Nosferatu de Chicago, à sua progênie.

• **O Sabá** — Crianças imprestáveis. Eles matam sem razão ou elegância — qual é a graça de um assassinato se ele custa as pós-vidas de 20 de seus irmãos e irmãs? É preciso 100 deles para imitar o que um de nós faz.

Esses idiotas pretensiosos fazem nosso trabalho por nós. E daí se eles matam apenas sob as ordens de outros? O que importa é que, graças a eles, cada vez são extintos mais anciões.

— Gancho, batedor Sabá

• **O Inconnu** — Esses anciões são os maiores de todos os desafios. Se algum idiota exigir que você mate um integrante deste grupo antigo, mande-o para o topo da montanha.

São assassinos bárbaros que não se importam com quem destróem. Apesar do seu juramento, eles ainda querem o nosso sangue. Todos seus assassinatos resultam de uma compreensão errônea da Golconda.

— Mahatma, Monitor de Istambul.

VAMPIRO

Vampiro: A Máscara

Nome: _____	Natureza: Tradicionalista	Geração: 13ª
Jogador: _____	Comportamento: Juiz	Refúgio: _____
Crônica: _____	Clã: Assamita	Conceito: Soldado

Físicos

Força ●●●○○

Destreza ●●●○○

Vigor ●●●○○

Sociais

Carisma ●●○○○

Manipulação ●●○○○

Aparência ●○○○○

Mentais

Percepção ●●○○○

Inteligência ●●○○○

Raciocínio ●●○○○

Talentos

Representação ○○○○○

Proteção ●●○○○

Esportes ○○○○○

Brija ●●○○○

Esquiva ●●○○○

Empatia ○○○○○

Intimidação ●○○○○

Liderança ○○○○○

Manha ○○○○○

Lábia ○○○○○

Perícias

Empatia com Animais ○○○○○

Condição ●○○○○

Etiqueta ○○○○○

Armas de Fogo ●●○○○

Armas Brancas ●●○○○

Música ○○○○○

Reparos ○○○○○

Segurança ●●○○○

Furtividade ●●○○○

Sobrevivência ○○○○○

Conhecimento

Burocracia ○○○○○

Computador ○○○○○

Finanças ○○○○○

Investigação ●○○○○

Direito ○○○○○

Linguística ●○○○○

Medicina ●○○○○

Oxulismo ●○○○○

Política ●○○○○

Ciência ○○○○○

Disciplinas

Rapidez ●○○○○

Ofuscação ●○○○○

Quietus ●○○○○

○○○○○

○○○○○

Antecedentes

Prestígio de Clã ●○○○○

Contatos ●○○○○

Mentor ●●○○○

○○○○○

○○○○○

Virtudes

Consciência ●●○○○

Autocontrole ●●○○○

Coragem ●●●●○

Outras Características

Demolição ●○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

Vitalidade

Escoriado

Machucado -1

Ferido -1

Ferido gravemente -2

Espancado -2

Aleijado -5

Incapacitado

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □

Experiência

□ □ □ □ □ □ □ □

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 3 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

Seguidores de Set

Os Seguidores de Set — ou Setitas, como costumam denominar-se — constituem um dos clãs mais odiados pelos vampiros do mundo inteiro. A Camarilla só decidiu convidar os Setitas a se afiliarem a ela depois de várias semanas de debate, e o fato de poucos Setitas terem respondido ao chamado foi recebido com grande alívio por muitos integrantes da então jovem seita.

O motivo para esta reação reside na natureza dos Setitas. Eles são os mestres da corrupção moral e espiritual. Parecem ter uma habilidade sobrenatural para encontrar as fraquezas em qualquer organização ou indivíduo, e a necessidade incomum de explorá-las. Drogas, sexo, dinheiro e poder são suas armas de corrupção, e eles sentem grande prazer em usá-las contra outros seres, sejam vampiros ou humanos. Os Setitas acreditam que o poder da decadência e da corrupção é absoluto; ninguém está imune a ele.

Embora poucos Setitas tenham se tornado integrantes da Camarilla, isto não impediu que facções dentro da seita fizessem uso de seus talentos especiais. No mundo da política vampírica, os Seguidores de Set são considerados um mal necessário.

Os seguidores afirmam ser capazes de definir sua linhagem ascendente até o próprio Deus Negro do Egito. Se isso é verdade ou não, ninguém sabe. Em todo caso, eles são seres poderosos movidos por interesses obscuros e além da compreensão da maioria dos mortais e dos vampiros.

Segundo a lenda, o clã é originário do antigo Egito. Por volta de 5000 a.C., um grupo de vampiros poderosos reuniu-se no delta do Nilo. Eles estabeleceram uma civilização próspera e atribuíram a si mesmos o papel de deuses regentes. Entre esses Membros estava um chamado Sutekh, famoso como guerreiro e caçador, que espreitava na

escuridão como uma grande fera. Por volta de 3.300 a.C., ele era venerado por alguns mortais como Deus da Noi-

te e da Escuridão. Ele era um membro de 3º Geração, um Antidiluviano.

Nos dois milênios seguintes, Sutekh, usando o nome de Set, apreciava a veneração dos mortais e o respeito dos Membros. Entretanto uma luta pelo poder começou quando um Vampiro, conhecido por Osiris, junto com muitos da sua progênie começaram a reclamar poder absoluto sobre os outros membros. Set se opôs a Osiris, e por vários outros séculos os dois travaram uma guerra sem tréguas. Por volta de 900 a.C., a maré mudou, virando-se contra Set e seus seguidores. Os guerreiros de um ser chamado Heru-Behutet derrotaram Set e seus aliados numa grande batalha. Set foi exilado e seus companheiros executados. Em sua dor, Set jurou que, se fosse ficar renegado à escuridão, reinaria absoluto nela.

Nos séculos que se seguiram, Set recrutou novos seguidores. A maioria deles veio do Egito, mas também havia outros. Gregos, Romanos, Persas e Semitas caíram sob a influência de Set, deus da escuridão. Sua mensagem chegou às praias mais distantes do Mar Negro, e as sementes da escuridão foram plantadas. Enfim, em 33 d.C., o próprio Set desapareceu do mundo (provavelmente para não ser uma vítima da Jyhad). Antes de desaparecer, prometeu aos seus seguidores que um dia retornaria em toda sua glória.

Mesmo depois de seu desaparecimento, o clã cresceu em poder. Sempre pequenos em número, os Setistas exerceram uma influência que negava seu tamanho. Alguns dizem que seus integrantes foram parcialmente responsáveis pelo nascimento da Inquisição, embora não haja nenhuma prova que sustente esta alegação. Impérios nasceram e caíram e os Seguidores de Set ainda mantêm as tradições sombrias de seu mestre.

Nos tempos modernos, os Setitas encontraram um novo lar no hemisfério ocidental. Tanto a Jamaica quanto o Haiti tornaram-se áreas férteis de recrutamento para o clã. Empregando a ciência sofisticada dos tempos modernos, os Setitas tornaram-se poderosos reis das drogas. Há rumores que várias sociedades secretas haitianas e jamaicanas estão sob seu controle, assim como pelo menos um grupo terrorista do Oriente Médio.

O primeiro Seguidor numa área estabelece um templo e abre caminho para os outros. Depois que um novato chega, permanece no tempo até possuir poder suficiente para fundar o seu próprio. Cada templo fica no centro de uma teia de corrupção, e sempre é liderado por um único vampiro.

Alcunha: Cobras do Deserto

Aparência: A grande maioria de Seguidores de Set possuem os traços faciais característicos do Oriente Médio. Porém, um número crescente de integrantes pertence a todas as raças. Entre esses novos Seguidores há uma predominância de ruivos, porque seu cabelo vermelho é considerado uma marca de Set. Quando os Seguidores são vistos,



normalmente aparecem vestidos em mantos negros num estilo semi-egípcio. Também é comum haver desfiguramento ritual, embora o tipo de desfiguramento pareça variar de um integrante para outro.

Refúgio: Os Setitas preferem residir em cavernas ou galerias escavadas no subsolo. Com freqüência, as paredes desses refúgios são decoradas com hieróglifos egípcios contando a história de Set. Esses refúgios são chamados de templos, sempre estando abaixo ou nas proximidades do quartel-general das atividades criminosas dos Setitas.

Antecedentes: Tipicamente, os Seguidores de Set escolhem neófitos entre seus Lacaios humanos. Originalmente, apenas os indivíduos de descendência egípcia eram escolhidos como Lacaios. Mas durante o último século, muitos europeus e americanos têm sido recrutados.

Criação de Personagem: A maioria dos Setitas possuem conceito Marginal, embora haja um pequeno número de Diletantes, Criminosos e Políticos entre eles. Costumam ser Ranzinzas ou Excêntricos por Natureza e adotarão qualquer Comportamento apropriado à época. Os Atributos Sociais são primários, assim como os Talentos. A maioria possui o Antecedente Lacaios e muitos possuem Contatos e Aliados em várias organizações criminosas.

Disciplinas do Clã: Ofuscação, Presença, Serpents

Fraquezas: Os Setitas são extremamente suscetíveis à luz solar. Dobre os dados para danos causados por qualquer exposição a eles. Eles também são suscetíveis a luzes fortes e subtraem um dado de todas as Paradas de Dados enquanto se encontram expostos à luz brilhante (i.e. spots, luzes estroboscópicas de clubes noturnos, holofotes, tochas de magnésio etc.).

Organização: Cada cidade com uma presença Setita possui o seu próprio Templo de Set, supervisionado por um Membro sacerdote ou por uma sacerdotisa. Dependendo do tamanho do Domínio pode haver um ou mais sub-sacerdotes. Normalmente costuma haver de três a cinco Lacaios humanos por sacerdote. Dizem que o Grande Templo de Set localiza-se no sul do Sudão, próximo à fronteira com Uganda. Realizam-se reuniões mensais em cada templo durante a lua nova. Dizem que uma vez a cada século é realizada uma assembléia especial no Grande Templo.

Também há rumores de que houve um grupo conhecido como os Filhos de Osiris, cujos integrantes eram dissidentes dos Seguidores de Set. Nada se sabe deles; os Setitas afirmam tê-los consumido... literalmente.

Adquirindo Prestígio de Clã: O Prestígio de Clã dentre os Seguidores de Set é obtido escravizando-se outros através de suas próprias fraquezas. Quanto maior o número de seguidores possuído por um Setita, maior o respeito que ele obtém de seus pares. Os Setitas também podem obter Prestígio corrompendo pessoas e Membros em altas posições.

Citação: “Somos a voz que sussurra para você nas horas solitárias da noite. Falamos à escuridão dentro de você. Da escuridão viemos e para a escuridão voltaremos.”

Estereótipos:

• **A Camarilla** — Um grupo de idiotas arrogantes que pensam que podem usar-nos quando na verdade somos nós quem os manipulamos. O Toreador, com suas pretensões artísticas e gostos mórbidos, é um de nossos favoritos. O amor do clã Tremere e do clã Ventrue pelo poder costuma trazê-los até nós. Todos os outros possuem diversas fraquezas que os tornam presas fáceis.

Tratar com os Seguidores de Set é, na verdade, tratar com o Diabo. Sim, eles são úteis, mas a energia nuclear também é. Como uma bomba atômica, os Setitas devem ser tratados com extrema cautela.

— Galen, Líder Ventrue

• **O Sabá** — Eles já nos pertencem. Só não sabem disso. A escuridão dentro deles é densa, mas eles a amam de uma forma diferente.

Cobras malditas! A Camarilla é fraca e litigiosa demais para perceber a ameaça que esses bastardos representam! Você não usa uma cobra. Você deve matá-la antes que ela te mate!

— Malachaius, Ancião Tzimisce

• **O Inconnu** — Deixe esses imbecis continuarem dormindo. Eles pensam que estão seguros, mas não percebem que a escuridão está em toda parte. Como todos os outros, eles têm fraquezas. Eles não podem escapar de nós.

Eles são tão arrogantes quanto seu fundador e, como ele, podem e devem ser derrubados. É só uma questão de tempo. Até lá, precisamos fazer todo o possível para combatê-los.

— Nefer-meri-Isis, Ventrue de quarta geração.

VAMPIRO

Vampiro: A Máscara

Nome: _____ **Natureza:** Esperto **Geração:** 13ª

Jogador: _____ **Comportamento:** Galante **Refúgio:** _____

Crônica: _____ **Clã:** Seguidores de Set **Conceito:** Marginal

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força _____ ●○○○	Carisma _____ ●●○○	Percepção _____ ●●○○○
Destreza _____ ●○○○	Manipulação _____ ●●○○	Inteligência _____ ●●○○○
Vigor _____ ●●○○○	Aparência _____ ●●○○○	Raciocínio _____ ●●○○○

Habilidades

Talentos	Perícias	Conhecimento
Representação _____ ●●○○○	Empatia com Animais _____ ○○○○○	Burocracia _____ ●●○○○
Prontidão _____ ○○○○○	Condução _____ ●○○○○	Computador _____ ●●○○○
Esportes _____ ○○○○○	Etiqueta _____ ●●○○○	Finanças _____ ●●○○○
Briga _____ ○○○○○	Armas de Fogo _____ ●○○○○	Investigação _____ ●●○○○
Espina _____ ○○○○○	Armas Brancas _____ ○○○○○	Direito _____ ●●○○○
Empatia _____ ○○○○○	Música _____ ○○○○○	Linguística _____ ●●○○○
Intimidação _____ ●○○○○	Reparos _____ ○○○○○	Medicina _____ ○○○○○
Liderança _____ ●○○○○	Segurança _____ ○○○○○	Ocultismo _____ ●●○○○
Manha _____ ○○○○○	Furtividade _____ ●○○○○	Política _____ ●○○○
Lábia _____ ●○○○○	Sobrevivência _____ ○○○○○	Ciência _____ ○○○○○

Vantagens

Disciplinas	Antecedentes	Virtudes
Ofuscação _____ ●○○○○	Rebanho _____ ●●○○○	Consciência _____ ●●○○○
Presença _____ ●●○○○	Recursos _____ ○○○○○	Autocontrole _____ ●●●○○
Serpents _____ ○○○○○	_____ ○○○○○	Coragem _____ ●●○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	

Outras

Características	Humanidade	Vitalidade
_____ ○○○○○	● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○	Escorrido _____ <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Machucado _____ -1 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Ferido _____ -1 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Ferido gravemente _____ -2 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Espancado _____ -2 <input type="checkbox"/>
		Aleijado _____ -5 <input type="checkbox"/>
		Incapacitado _____ <input type="checkbox"/>

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Experiência

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

Giovanni

Nenhum outro clã é mais dedicado a manter uma fachada de respeitabilidade que os Giovanni, e nenhum possui um coração mais negro. Os vampiros Giovanni são mercadores, especuladores e investidores que passam a maior parte de suas noites em arranha-céus, manipulando seus vastos bens. Eles passam o restante de suas noites em criptas e mausoléus executando seus rituais sombrios e mórbidos.

Segundo a lenda, o fundador do clã quis aumentar seu próprio poder Abraçando uma confraria de necromantes venezianos. Esta confraria na verdade era uma família muito unida de Giovanni que nutria um forte interesse em religiões mediterrâneas. A retribuição dos Giovanni ao seu senhor, pelo dom recebido, foi matá-lo e a todos seus outros descendentes. Os vampiros do mundo inteiro reagiram a isso com medo e horror, e muitos se uniram para caçar esses Membros malignos. Depois de quase um século de conflito intermitente, o clã fez um pacto de paz com seus inimigos prometendo manter-se quietos e afastados da política da Camarilla. O clã Giovanni aparentemente mantém seu voto até os dias de hoje. Assumindo uma postura neutra nas batalhas dos Cainitas, os Giovanni possuem liberdade total para erguer seu império mercantil. Agora a riqueza do clã é inegável, mas ninguém conhece no que exatamente eles empregam essa riqueza. Poucos não-Giovanni já tomaram parte dos rituais necromânticos do clã, de modo que seu propósito permanece misterioso. Suspeitas e boatos tomaram o lugar dos fatos e das verdades.

Cada integrante deste clã também é um membro da família Giovanni. Segundo uma tra-

dição antiquíssima, os Giovanni Abraçam apenas aqueles de sua própria família, e a maioria de seus Lacaios e Carnicais também pertencem à família. Três indivíduos de cada geração são escolhidos durante a infância para serem Abraçados quando estiverem prontos, sendo cuidadosamente educados e preparados para isso. Outros indivíduos da família podem ser abraçados em sua vida adulta, como recompensa por serviços prestados.

Como todos os Giovanni são parentes de sangue (em ambos os sentidos), são extremamente leais uns com os outros — entre eles, a traição é impensável. Decerto os Giovanni possuem os Lacaios mais confiáveis de todos os clãs.

O clã Giovanni é um dos mais rigidamente controlados, e os membros do clã mantêm contato constante entre si. O clã ainda é regido com mão de ferro por seu patriarca, Augustus Giovanni, o líder original da confraria quando esta foi Abraçada. Augustus considera seu controle sobre a linhagem semelhante ao possuído por um príncipe sobre uma cidade, e exige que aqueles abaixo dele respeitem a Lei da Criação: sua permissão precisa ser obtida antes que a dádiva do Abraço dos Giovanni seja concedida a qualquer um. Contudo, para adquirir controle sobre mega-empresas, alguns membros mais jovens do clã estão recebendo uma liberdade de ação significativa. Como a influência do clã na América ainda é limitada, nos últimos anos muitos de seus integrantes têm sido enviados a Nova York.

Quando perguntados sobre por que fazem o que fazem, a maioria dos Giovanni responde que seu propósito é obter apreciação e compreensão absoluta da forma que terão por toda a eternidade. Estes Giovanni acreditam que esta forma só tem uma utilidade — obter poder. Outros Giovanni dirão que, ao obter poder sobre a morte, eles se aproximam da condição divina.



Alcunha: Necromantes

Aparência: A despeito (ou talvez por causa) de suas horríveis práticas subterrâneas, os Giovanni sempre tentam manter uma fachada de respeitabilidade. Vestem-se bem, em estilos conservadores. As mulheres costumam parecer mães de família, enquanto os homens têm cabelos brancos, são barbudos e lembram o tio favorito da gente.

Refúgio: Os Giovanni geralmente habitam mansões e condomínios nas partes mais refinadas da cidade. A maioria mantém pelo menos um esconderijo num esgoto ou num cemitério.

Antecedentes: Os Giovanni Abraçam apenas os indivíduos pertencentes à sua família mortal. Portanto, todos integrantes deste clã são de descendência italiana.

Criação de Personagem: Os Giovanni quase sempre possuem conceitos profissionais. Suas Naturezas mais comuns são Excêntrico e Arquiteto, embora eles possam assumir qualquer Comportamento. Os Atributos Mentais e as Habilidades de Conhecimento quase sempre são primárias. Eles sempre possuem pelo menos alguns Recursos, mas podem possuir qualquer outro Antecedente que desejarem. A maioria também possuirá Lacaios, que são sempre sobrinhos ou primos na família Giovanni.

Disciplinas do Clã: Dominação, Necromancia, Potência

Fraquezas: As criaturas vivas das quais os Giovanni se alimentam recebem o dobro dos danos que sofreriam normalmente. Portanto, se um Giovanni beber um Ponto de Sangue, sua vítima sofrerá dois Níveis de Vitalidade de dano. Devido a isso, os Giovanni encontram-se entre os mais proeminentes banqueiros de sangue, tirando, sempre que possível, vitae de pessoas que morreram momentos antes.

Organização: O clã Giovanni é baseado em Veneza, onde fica seu quartel-general. Como seus integrantes trabalham juntos (no estudo da morte), podem convocar seus irmãos sempre que necessário. Mas como este é um clã pequeno, a ajuda física costuma estar a centenas de quilômetros de distância.

Adquirindo Prestígio de Clã: A forma mais fácil de adquirir Prestígio de Clã entre os Giovanni é acumulando grandes quantidades de riqueza. Uma forma mais difícil é descobrindo novas coisas sobre a morte, seja mediante arte ou mágica.

Citação: "Nenhum outro ser possui um entendimento tão profundo da Morte quanto nós. Não há nenhum mistério, nenhuma faceta da existência que afeta mais a todos do que o fato de que a existência sempre termina. Entender completamente isso levaria à onisciência."

Estereótipos:

• **A Camarilla** — Esses viciados em trabalho estão sempre metendo os narizes onde não foram chamados. Se eles quisessem mesmo saber o que estamos fazendo, então teriam de se matar.

Eu investiguei os recursos das empresas deles e descobri que eles têm um dedo em quase tudo que existe. Eles estão planejando alguma coisa. A única pergunta é: o quê?

— Sovereign, Ventrué de Chicago

• **O Sabá** — O clã Giovanni foi aquele que mais se aproximou da Verdade, mas por terem parado tão perto levarão mais tempo para alcançá-la que qualquer outro. Não há risco em ignorá-los.

Uma confraria de velhos empresários chafurdando nos esgotos? E você espera que eu tenha medo deles?

— Bispo Mark

• **O Inconnu** — Eles nos observam constantemente mas não entendem nada. Se o fizessem, não deixariam que continuássemos, pois seríamos o fim deles.

Nada me deixa mais confuso que a existência dos Giovanni. Como posso aceitar que alguns dos homens de negócios mais ambiciosos da Terra desistiram de sua sede por poder para estudar cadáveres em cemitérios?

— Rebekah, Monitora de Chicago.

VAMPIRO
Vampiro: A Máscara

Nome: _____ **Natureza:** Arquiteto **Geração:** 13ª
Jogador: _____ **Comportamento:** Tradicional **Refúgio:** _____
Crônica: _____ **Clã:** Giovanni **Conceito:** Profissional

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força ●●○○○	Carisma ●●○○○	Percepção ●●○○○
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●●○○	Inteligência ●●●○○
Vigor ●●○○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●○○○

Habilidades

Talentos	Perícias	Conhecimento
Representação ●○○○○	Empatia com Animais ●○○○○	Burocracia ●○○○○
Proteção ●○○○○	Condição ●○○○○	Computador ●○○○○
Esportes ●○○○○	Etiqueta ●○○○○	Finanças ●○○○○
Briga ●○○○○	Armas de Fogo ●○○○○	Investigação ●○○○○
Esquiva ●○○○○	Armas Brancas ●○○○○	Direito ●○○○○
Empatia ●○○○○	Música ●○○○○	Linguística ●○○○○
Intimidação ●○○○○	Reparos ●○○○○	Medicina ●●○○○
Liderança ●●○○○	Sigurança ●○○○○	Oculismo ●●○○○
Manha ●○○○○	Furtividade ●○○○○	Política ●○○○○
Lábia ●●○○○	Sobrevivência ●○○○○	Ciência ●●○○○

Vantagens

Disciplinas	Antecedentes	Virtudes
Dominação ●○○○○	Recursos ●●●●●	Consciência ●●●○○
Necromancia ●●○○○	Lacaios ●○○○○	Autocontrole ●●●○○
Potência ●○○○○	Status ●○○○○	Coragem ●●○○○
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	

Outras Características	Humanidade	Vitalidade
○○○○○	● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○	Escoriado <input type="checkbox"/>
○○○○○		Machucado -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○		Ferido -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○		Ferido gravemente -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○		Espancado -2 <input type="checkbox"/>
		Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
		Incapacitado <input type="checkbox"/>

Combate	Força de Vontade	Experiência
Arma _____ Dificuldade _____ Dano _____	● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○ □ □ □ □ □ □ □ □	_____
	Pontos de Sangue	
	□ □ □ □ □ □ □ □	

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (1/5/2/1)

Ravnos

O clã Ravnos compartilha muitas características dos Gangrel, mas não há clã do qual divirjam mais. Os Gangrel são solitários; os Ravnos amam companhia. Os Gangrel são combativos; os Ravnos tentam evitar confrontos físicos diretos. Os Gangrel são honestos e justos; os Ravnos são mestres da mentira e do logro.

A similaridade mais óbvia entre os dois clãs é o seu estilo de vida nômade. Poucos Ravnos pensariam em ficar numa cidade por um período maior de tempo. Aqueles que se adaptaram a um estilo de vida urbano mudam de refúgio de forma regular, jamais permanecendo em um só por mais de um mês. A outra similaridade evidente entre os Ravnos e os Gangrel é sua conexão com os ciganos.

Contudo, enquanto os Gangrel são largamente aceitos entre os ciganos, um Ravno é aceito apenas dentro de seu próprio círculo familiar (se ele tiver sangue cigano).

Embora vivam de forma muito parecida aos ciganos, estes não os aceitam. Embora a maioria das pessoas atribua a culpa dessa rejeição à compulsão sentida pelos Ravnos de mentir e roubar de todos à sua volta, outros dizem que as próprias auras dos Ravnos repelem os místicos ciganos.

Realizar furtos e pregar peças são os aspectos mais comuns do estilo de vida dos Ravnos.

Suas viagens constantes dificultam que sejam flagrados praticando seus passatempos favoritos, e o fato de serem praticamente desconhecidos onde quer que cheguem confere-lhes muita vantagem. A maior diversão dos Ravnos é passar outros vampiros para trás. Quando esses Lambedores estão por perto é melhor ficar de olho na carteira, no relógio e nas calças.

O direito de ir e vir é muito apreciado pelos Ravnos. Eles passeiam tranqüilamente entre as cidades controladas pelo Sabá e as cidades controladas pela Camarilla. Qualquer cidade que tente impedir os Ravnos de entrarem é submetida ao “arrastão” — um grande grupo de integrantes do clã invade a cidade levando tudo que encontram pelo caminho. Como poucos príncipes têm coragem de correr esse risco, a maioria permite — a contragosto — a presença desses vampiros em seus territórios.

Entre os Ravnos, a honra — seja pessoal ou do clã como um todo — é levada muito a sério. Contudo, o código de honra segundo o qual vivem é inteiramente diferente das regras seguidas pela maioria das pessoas. Eles não se orgulham tanto em manter sua palavra, a não ser que a dêem acompanhada de um aperto de mãos — depois de cuspir nas próprias palmas (com sangue, claro). Eles são comprometidos por honra a se vingarem caso alguém manche sua honra ou “bom nome”. Eles não trapaceiam ou roubam outros de seu clã, mas não sentem esses escrúpulos em relação a estranhos. A amizade é muito valorizada, e eles sempre irão ao auxílio daqueles a quem considerarem “irmãos”.

Alcunha: Ciganos

Aparência: Os Ravnos quase sempre são de descendência cigana, tendo portanto pele morena, cabelos e olhos escuros. Mas essas características não são universais. Existem ciganos louros, de olhos azuis, orientais e de herança africana. Além disso, na América do Norte, onde a cultura cigana tornou-se mais urbana, os Ravnos costumam abraçar *gorgio* (não-ciganos). Na Europa, contudo, onde todos os integrantes deste clã ainda possuem sangue cigano, os *gorgios* seriam exterminados imediatamente.

Refúgio: Os Ravnos viajam constantemente de cidade em cidade. Apesar de se estabelecerem por algum tempo e até criar refúgios, depois de alguns meses, voltam às estradas. Geralmente os príncipes dessas regiões tentam “persuadir” os membros a saírem mais cedo. Os Ravnos fazem seus lares em vistosos carroções cobertos nas quais viajam pelo país inteiro, parando aqui e ali para realizar negócios, celebrar datas festivas ou simplesmente para mudar de ares. Na América do Norte, os Ravnos seguiram a tendência dos ciganos, mudando-se para as cidades. Agora eles



fazem seus lares temporários nos porões das lojas de predição do futuro e nos quartos dos fundos das casas ciganas. Ainda assim, alguns Ravnos do Novo Mundo seguem as velhas tradições, enquanto outros as adaptaram, viajando pelo continente em comboios de velhos carros de luxo, furgões e trailers.

Antecedentes: Os Ravnos geralmente são senhores de poucas Crianças da Noite. Aqueles a quem Abraçam costumam ser os membros mais promissores de suas próprias famílias. Porém, os Ravnos mais jovens costumam ser mais propensos a Abraçar, o que tem alastrado uma epidemia de Ravnos neófitos na comunidade vampírica.

Criação de Personagem: Os Ravnos geralmente possuem conceitos Nômade e Marginal. Eles geralmente possuem Naturezas Comediante, mas são propensos a alterar seus comportamentos sem aviso. As suas Habilidades Sociais e seus Talentos geralmente são primários, e eles quase sempre mantêm vários membros de suas famílias como Lacaios. Alguns possuem Recursos altos na forma de ouro e jóias que acumularam durante os anos. Essas quinquilharias são altamente estimadas entre eles como símbolos de sucesso e inteligência.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Quimerismo, Fortitude

Fraquezas: Os Ravnos são conhecidos por seus truques. Cada um possui uma área específica de trapaça e fraude na qual é especialmente interessado, praticando-a sempre que tem chance. Na verdade, um Ravnos precisa ser bem sucedido num teste de Autocontrole (dificuldade 6) para não executar seu crime predileto quando surgir a oportunidade.

O jogador deve decidir durante o processo de criação que tipo de “crime” atrai o personagem. Alguns crimes comuns incluem pregar peças, furto, trapaça, jogo, fraude e extorsão. Os jogadores e os Narrados têm liberdade para criar novos.

Organização: Não existe uma organização para este clã pois nenhum Ravnos acredita que outro mantenha sua palavra. Porém, quando dois ou mais Ravnos se encontram em algum lugar, eles provavelmente demonstrarão muita camaradagem, jurando uns aos outros sua lealdade eterna — um voto que é rapidamente esquecido.

Adquirindo Prestígio de Clã: A melhor forma de obter o respeito de outros Ravnos é realizando trapaças maravilhosas, cujas histórias serão recontadas durante anos. Convencer um príncipe a trocar sua fonte favorita por uma bugiganga sem valor ou roubar o caixão de um Matusalém de seu refúgio valeria muita estima dentro do clã. Quanto mais souvenirs de suas trapaças o personagem puder coletar, melhor. Considere-se falta de educação falar sobre si mesmo sem ter algo para mostrar (a idéia é falar do objeto, não de si mesmo).

Citação: “Como alguém pode levar a sério a condição vampírica? Ela é divertida! Podemos fazer tudo que quisermos e esse pessoal todo fica parado num canto, como se fossem estátuas! Eles agem como se tivessem sido crucificados! Para mim, isso não é pós-vida!”

Estereótipos:

• **A Camarilla:** — Eles morreram uma vez e parecem determinados a morrer de novo. Vivem timidamente suas pós-vidas, mantendo-se enjaulados em suas cidades e não fazendo nada voluntariamente.

Esses chacais mentem e roubam como se nunca tivessem ouvido falar de honra. Se mais um deles entrar na minha cidade, juro que vou declarar uma Caçada de Sangue contra toda sua raça!

— Wallace, Príncipe de Birmingham.

• **O Sabá** — São uns caipiras carrancudos. Eles matam sem razão e seu humor é ainda pior que o dos caras de pedra da Camarilla.

Esses palhaços podem parecer o menor dos nossos problemas, mas é melhor não subestimá-los. Com seu controle sobre a ilusão, há pouca coisa que não possam fazer. Se eles se voltassem contra nós em grande número, teríamos uma luta terrível nas mãos.

— Karina, Assassina Sabá.

• **O Inconnu** — Por mais chatos e rabugentos que sejam, esses são os únicos que parecem entender o que fazemos. Nunca são o que aparentam.

Os neófitos são crianças engraçadinhas, mas cuidado com os anciões. Eles usam seus truques para encobrir algo bem mais profundo.

— Elijah, Gangrel de quinta geração.

VAMPIRO

Vampiro: A Máscara

Nome: _____ **Natureza:** Comediante **Geração:** 12ª

Jogador: _____ **Comportamento:** Excêntrico **Refúgio:** _____

Crônica: _____ **Clã:** Ravnos **Conceito:** Nômade

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força ●●○○○	Carisma ●●○○○	Percepção ●●○○○
Destreza ●●●○○	Manipulação ●●●○○	Inteligência ●●○○○
Vigor ●●○○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●○○○

Habilidades

Talentos	Perícias	Conhecimento
Representação ●●○○○	Empatia com Animais ●○○○○	Burocracia ●○○○○○
Prontidão ●●○○○	Condução ●○○○○	Computador ●○○○○○
Esportes ○○○○○	Etiqueta ●○○○○	Finanças ●○○○○○
Briga ●●○○○	Armas de Fogo ●●○○○	Investigação ●●○○○
Espinha ●●○○○	Armas Brancas ●●○○○	Direito ●●○○○
Empatia ○○○○○	Música ○○○○○	Linguística ●○○○○
Intimidação ●○○○○	Reparos ●○○○○	Medicina ●○○○○○
Liderança ○○○○○	Segurança ●○○○○	Ocultismo ●●○○○
Manha ●●○○○	Furtividade ●●○○○	Política ●○○○○○
Lábia ●●○○○	Sobrevivência ●●○○○	Ciência ●○○○○○

Vantagens

Disciplinas	Antecedentes	Virtudes
Animalismo ●●○○○	Contatos ●○○○○	Consciência ●●○○○
Quimerismo ●○○○○	Geração ●○○○○	Autocontrole ●●○○○
Fortitude ●○○○○	Rebanho ●○○○○	Coragem ●●○○○
○○○○○	Recursos ●○○○○	
○○○○○	Lacaios ●●○○○	

Outras Características	Humanidade	Vitalidade
○○○○○	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○	Escorrido <input type="checkbox"/>
○○○○○		Machucado -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○		Ferido -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○		Ferido gravemente -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○		Espancado -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○		Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
		Incapacitado <input type="checkbox"/>

Combate	Pontos de Sangue	Experiência
Arma	Dificuldade	Dano

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 3 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

SALUBRI

A mundialmente odiada linhagem Salubri possui mais inimigos do que realmente merece. Apenas sete desses Cainitas existem por vez: depois que um deles alcança a Golconda, dá fim à sua existência e passa seu sangue ao indivíduo que escolheu para tomar seu lugar. Quase nenhum deles sobrevive por mais que alguns séculos, porque, para os Salubri, a condição vampírica é uma agonia infundável. Esses vampiros passam normalmente por humanos, até que alguém perceba que eles possuem um terceiro olho.

Os outros clãs consideram os Salubri assassinos e diabolistas da pior estirpe. Os Príncipes costumam convocar uma Caçada de Sangue ao menor indício da presença de um Salubri em seus domínios. Os Tremere são os que mais os odeiam.

A razão para esta animosidade reside nas antigas lendas sobre os Salubri, que já foram um pequeno clã de mesmo nome. Atribui-se a Saulot, o fundador deste clã, o mérito de ter sido o primeiro Membro a alcançar a Golconda. Quando ele voltou de sua peregrinação pela Ásia, um terceiro olho havia se aberto em sua testa, concedendo-lhe acesso a poderes que nenhum Membro desenvolvera antes.

Durante os milênios que se seguiram, Saulot espalhou rumores sobre a Golconda pela sociedade vampírica. Acredita-se que ele foi um dos responsáveis pelo desenvolvimento de Cartago e pela criação do Inconnu, embora jamais tenha se filiado a esse augusto grupo.

Durante esta época Saulot Abraçou pouquíssimos novos Membros, mas aqueles de quem foi senhor seguiram-no em seu caminho para a redenção. Diz-se que ele criou seu último vampiro durante o reinado de Calígula, e que em seguida afastou-se da companhia de humanos e Membros. Esta separação voluntária durou até a Idade Média, quando uma ordem de magos conseguiu encontrar Saulot, deitado em torpor. Os Salubri dizem que foi o próprio fundador da ordem de magos que encurralou o Antediluviano e cravou seus dentes nele. Os Salubri também alegam que Saulot não resistiu. Depois disso, a ordem passou a caçar metodicamente os descendentes de Saulot para exterminá-los.

Mas eles não acabaram com todos. Os mais velhos foram os mais fáceis de matar, enquanto os criados depois que Saulot alcançou a Golconda mostraram-se resistentes aos magos da ordem. Assim, a ordem fez tudo o que podia para voltar o mundo contra os Salubri, caçá-los, aterrorizá-los e incapacitá-los de usar seus poderes de cura sem temer serem caçados e exterminados.

A despeito disso, a única força que consegue matar a maioria dos Salubri são eles mesmos. Quando um Salubri Abraça alguém, ele faz um grande esforço de ensinar ao neófito as tradições da linhagem e como proteger-se. Ele também prepara a trilha do Neófito para a Golconda, e em

seguida comete suicídio, forçando a Criança da Noite a beber de seu sangue.

Os Salubri acreditam que o espírito de um vampiro é um espírito torturado, cuja única esperança é alcançar a Golconda. Na verdade, eles pensam que todos, Membros ou humanos, que sejam extinguidos antes de alcançar a Golconda são condenados eternamente a serem espíritos aprisionados (um fantasma que é limitado a uma localização ou a um temperamento, podendo ser invocado e controlado por mortais). O único objetivo dos Salubri é passar desta existência, e portanto ser livre.

Os Salubri consideram que seu dever é ensinar suas crenças aos outros, esforçando-se enormemente para explicar os “fatos da vida” às outras pessoas. Como eles não conseguem conceber uma existência eterna de dor, não entendem por que os outros vampiros não gostam de ouvir suas palavras. Talvez esse seja um dos motivos por eles serem tão odiados.

Esses Membros consideram a trilha para a Golconda mais fácil que a maioria, mas mesmo para os Salubri ela não é uma coisa automática. Os senhores dos Salubri escondem pistas em livros, pessoas e lugares, para o vampiro encontrar. Depois que um Salubri alcança a Golconda, a vida torna-se mais fácil para ele sob muitos aspectos. Além de livrar o vampiro de sua Besta, a Golconda facilita o aprendizado das Disciplinas. Ao invés de ter de abaixar de geração para aprender Disciplinas mais altas que as de quinta geração, um vampiro na Golconda pode aprender novos poderes apenas pelo dispêndio de experiência. Os Salubri preparados para Abraçar usam os poderes precognitivos de Auspícios para determinar a sina de suas Crianças da Noite e ajudá-las a trilhar o caminho para a Golconda.

Alcunha: Cíclopes.

Aparência: Os integrantes desta linhagem são escolhidos entre todas as variedades de pessoas. Foram escolhidos crianças, velhos, adolescentes e mulheres de meia-idade. Porém, depois de serem Abraçados, começam a desenvolver o terceiro olho do clã. Embora ele nem sempre seja notado (quando



Filhas da Cacofonia

A despeito de seu nome clássico, as Filhas da Cacofonia constituem um fenômeno tipicamente moderno. Nenhum Membro ouviu falar delas antes de 1700, e se elas existissem antes, os vampiros decerto saberiam. Como as Filhas da Cacofonia são mestras da canção, a maioria dos vampiros acredita que elas sejam uma dissidência dos Toreador, embora aqueles que tenham sido submetidos aos seus poderes acreditem que sua maior influência seja os Malkavianos.

As Filhas da Cacofonia são cantoras incomparáveis, mas suas melodias harmoniosas não são a maior causa de sua fama. É o dano que suas canções causam à mente que preocupa os vampiros.

Os Toreador dividem-se em seu relacionamento com as Filhas da Cacofonia. Embora eles não possam negar que as Filhas possuem uma habilidade inacreditável na arte que abraçaram, muitos Toreador já foram abalados permanentemente por uma de suas notas dissonantes. As canções das Filhas podem causar males proporcionais à sua beleza, não havendo forma de prever suas intenções até o momento em que elas agirem.

As Filhas são uma linhagem pequena, centrada principalmente no Novo Mundo, e seus integrantes Abraçam apenas aqueles que demonstram um autêntico talento vocal. A maioria não cria mais que uma ou duas Crianças da Noite. A Criança aprende com seus senhores durante anos antes de ser solta no mundo.

As Filhas fazem qualquer coisa para evitar Abraçar indivíduos de grande renome, mas a maioria dos integrantes da linhagem, eram promissores artistas iniciantes no ramo da música na época do Abraço. Depois que deixam de ser humanas, ainda mantêm seu amor pelo canto, mas passam a se apresentar principalmente umas para as outras e para suas poucas Fontes. Elas man-

têm sua Fama num grau mínimo, mas muitas vezes o encanto de pequenos clubes é forte demais para ser ignorado. Ouvir o canto desses vampiros pode ser uma experiência inesquecível.

Embora elas pareçam opor-se à Máscara, as Filhas podem ser encontradas na Camarilla e no Sabá. Alguns Membros afirmam que as Filhas nutrem uma lealdade infinita por qualquer seita que governe a cidade na qual residem. Por exemplo, uma famosa Filha, Sayshila, deteve um ataque dos Sabá a um concerto numa casa de shows de Miami. Por outro lado, dizem que ela levou um arconte Gangrel à loucura depois dos dois terem passado a noite juntos, uivando para a lua.

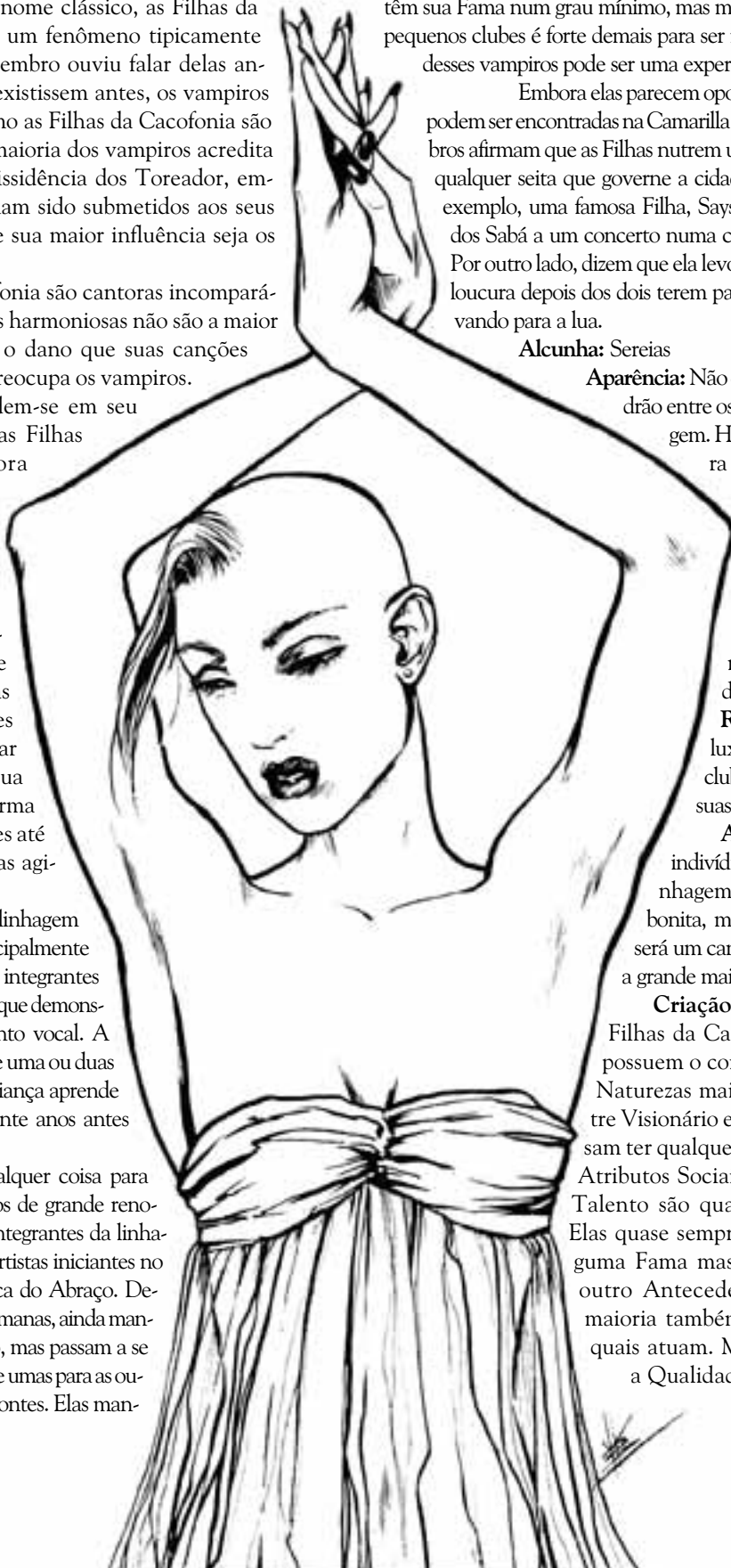
Alcunha: Sereias

Aparência: Não existe uma aparência padrão entre os integrantes desta linhagem. Há desde cantoras de ópera balofas até divas finas como um palito. Embora alguns de seus integrantes mais proeminentes sejam fêmeas, a linhagem inclui um bom número de homens, embora a maioria deles seja muito jovens.

Refúgio: Apartamentos luxuosos, águas-furtadas e clubes noturnos parecem ser suas residências prediletas.

Antecedentes: Qualquer indivíduo Abraçado para esta linhagem terá sempre uma voz bonita, mas não necessariamente será um cantor profissional, embora a grande maioria tenha sido.

Criação do Personagem: As Filhas da Cacofonia quase sempre possuem o conceito Anfitrião. Suas Naturezas mais populares ficam entre Visionário e Carente, embora possam ter qualquer Comportamento. Os Atributos Sociais e as Habilidades de Talento são quase sempre primários. Elas quase sempre têm pelo menos alguma Fama mas podem ter qualquer outro Antecedente que desejem. A maioria também terá Fontes para as quais atuam. Muitas desenvolveram a Qualidade Rosto de Bebê.



Disciplinas: Fortitude, Melpominee, Presença

Fraquezas: As Filhas da Cacofonia são tão envolvidas com sua música que a escutam constantemente. Como resultado desta distração, as dificuldades de todos os testes de Percepção são aumentadas em um. Além disso, o nível de Prontidão de uma Filha jamais pode exceder três.

Organização: A Linhagem não possui uma organização formal, mas os membros mais jovens geralmente seguem as ordens dos membros mais talentosos. Ocasionalmente várias Filhas reúnem-se para dar um concerto de grande beleza.

Adquirindo Status de Linhagem: A forma mais fácil de adquirir Prestígio entre as Filhas é através da Habilidade musical. Segundo alguns rumos, as Filhas ganham também Prestígio com base no número de Membros e gado que enlouquecerem com sua música.

Estereótipos:

• **A Camarilla** — Esta seita apoia as artes, pelo menos até certo ponto; porém, pouquíssimos de seus integrantes compreendem a verdadeira profundidade do que fazemos.

Essas vilãs não são tão inocentes como gostariam que acreditássemos. Elas deliciam-se em usar seus talentos terríveis como uma arma contra nós.

— Pagi, *jetsetter* Nosferatu.

• **O Sabá** — O Sabá concedeu a alguns artistas verdadeiros a liberdade de que eles precisavam para explorar novos campos de beleza, mas até mesmo esse clã não compreende exatamente o que fazemos. Talvez o uso de nossos poderes em seus membros possa prover-lhes alguma luz.

Não ligo muito para as canções delas, mas ninguém pode negar que elas abriram reinos absolutamente inexplorados de expressão vampírica.

— Jackie, *antitribo* Malkaviana.

• **O Inconnu** — Eles ou apreciam nossos talentos ou nos temem mais que a maioria dos vampiros, porque nos vigiam intensamente. Seja qual for o motivo, parece que estamos chamando mesmo a atenção desses velhos rabugentos.

Creio que as Filhas da Cacofonia foram criadas para o mais terrível dos propósitos. Elas me parecem pouco mais que outra ferramenta dos Antediluvianos para preparar o caminho para a Gehenna, espalhando discórdia e loucura por onde passam.

— Dondinni, Monitor de Genova de sexta geração.

VAMPIRO

Vampiro: A Máscara

Nome: _____ **Natureza:** Bon Vivant **Geração:** 13ª

Jogador: _____ **Comportamento:** Arquitecto **Refúgio:** _____

Crônica: _____ **Clã:** Filhas da Cacofonia **Conceito:** Artista

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força _____ ●●○○○	Carisma _____ ●●●●○	Percepção _____ ●●●○○
Destreza _____ ●●○○○	Manipulação _____ ●●○○○	Inteligência _____ ●●●○○
Vigor _____ ●●○○○	Aparência _____ ●●●●○	Raciocínio _____ ●●●○○

Habilidades

Talentos	Perícias	Conhecimento
Representação _____ ●●●○○	Empatia com Animais _____ ○○○○○	Burocracia _____ ○○○○○
Prontidão _____ ●●●○○	Condução _____ ●●○○○	Computador _____ ○○○○○
Esportes _____ ●○○○○	Etiqueta _____ ●●○○○	Finanças _____ ●○○○○
Briça _____ ○○○○○	Armas de Fogo _____ ○○○○○	Investigação _____ ●○○○○
Esquiva _____ ●○○○○	Armas Brancas _____ ○○○○○	Direito _____ ○○○○○
Empatia _____ ●●○○○	Música _____ ●●●●○	Linguística _____ ●●○○○
Intimidação _____ ●○○○○	Repares _____ ○○○○○	Medicina _____ ○○○○○
Liderança _____ ●○○○○	Segurança _____ ●○○○○	Oculismo _____ ●○○○○
Manha _____ ○○○○○	Furtividade _____ ●○○○○	Política _____ ○○○○○
Lábia _____ ●○○○○	Sobrevivência _____ ○○○○○	Ciência _____ ○○○○○

Vantagens

Disciplinas	Antecedentes	Virtudes
Fortitude _____ ●○○○○	Aliados _____ ●○○○○	Consciência _____ ●●●●○
Melpominee _____ ●●○○○	Contatos _____ ●○○○○	Autocontrole _____ ●●●●○
Presença _____ ●○○○○	Fama _____ ●○○○○	Coragem _____ ●●●●○
_____ ○○○○○	Recursos _____ ●○○○○	_____ ○○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○

Outras	Humanidade	Vitalidade
Características	● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○	Escoriado _____ <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Machucado _____ -1 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Ferido _____ -1 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Ferido gravemente _____ -2 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Espancado _____ -2 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Alejado _____ -5 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Incapacitado _____ <input type="checkbox"/>

Combate	Pontos de Sangue	Experiência
Arma _____ Dificuldade _____ Dano _____	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	_____

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/21)

Citação:

“Aaaaaaaaaaaaaaaaaahhhhhhhhhhhhhhh.”

(acompanhado de um ruído de vidro estilhaçando)

SAMEDI

A linhagem Samedi pode ser uma dissidência dos Nosferatu, ou possivelmente um ramo dos Giovanni. Nenhum dos dois clãs assumirá o crédito (ou a culpa) por esses vampiros. A linhagem Samedi existe há apenas alguns séculos. A linhagem apareceu na Itália e no Caribe. Apenas poucos desses Membros emigraram para os EUA.

Muitas vezes confundidos com zumbis, os Samedi são identificados facilmente pelos pedaços de carne podre que cai o tempo inteiro de seus corpos. A linhagem afirma não possuir alianças, mas sabe-se que tem integrantes no Sabá e na Camarilla.

Quem combate os Samedi dificilmente esquece a experiência. A linhagem possui o poder de roubar a imortalidade do outro vampiro — pelo menos temporariamente. Os Samedi geralmente são julgados repelentes demais para serem deixados vivos. Apenas o fato de que podem ser aliados poderosos impede a linhagem de ser extinta pelas mãos da Camarilla.

Os Samedi são conhecidos como assassinos e guarda-costas competentes, podendo ser encontrados com frequência servindo a qualquer um que possa pagar seu preço. Os Nosferatu e os Giovanni parecem ter uma afinidade com esses vampiros desviantes: a maioria dos Samedi apenas atacará um dos dois clãs mediante um pagamento substancial em dinheiro.

Alcunha: Cadáveres ou Zumbis

Aparência: Os Samedi parecem como cadáveres em estado bastante avançado de decomposição. A pele de alguns Samedi é bem mole, vazando fluidos viscosos ao mais leve contato. Outros têm a pele tão porosa e são tão macilentos que parecem múmias. Nos dois casos, os olhos dos Samedi são fundos e seus lábios e gengivas são afastados de seus dentes. Quase todos os Samedi perdem a maior parte de seus narizes.

Refúgio: A maioria dos Samedi prefere manter-se próximo a cemitérios, cavando túneis em Mausoléus ou sob velórios.

Antecedentes: Os Samedi apareceram há pouco tempo, mas nos últimos 200 anos a linhagem tem-se expandido enormemente. Como regra geral, esses Membros raramente associam-se, sendo extremamente raro encontrar mais de dois, ou mesmo apenas um, numa cidade, mesmo uma muito grande.

A maioria dos Samedi confessará ter trabalhado como médicos-legistas ou coveiros antes de terem sido Abraçados. Muitos também admitirão que estavam

à beira do suicídio quando foram Abraçados.

Criação do Personagem: Em sua maioria, os Samedi eram humanos obcecados com a morte, fascínio mantido em suas vidas vampíricas. Seus Atributos Mentais são Primários, e os Conhecimentos devem ser enfatizados.

Disciplinas: Necromancia, Ofuscação, Tanatose

Fraquezas: Como os Nosferatu, os Samedi são horríveis



de serem vistos e possuem Aparência zero. Esses vampiros emanam um fedor de decomposição, mesmo ao mais leve vento, e a textura incomum da pele dos Samedi é suficiente para repelir até mesmo os indivíduos de estômagos mais fortes.

Organização: Os Samedi parecem não possuir uma organização verdadeira. Em raras ocasiões, quando dois ou mais desses Membros se encontram, eles trocam focos e comentários para em seguida seguirem seus próprios caminhos. Há uma pequena facção desta linhagem tentando retificar a situação, mas até aqui não aconteceram grandes mudanças. Por outro lado, há relatos de que pequenos grupos de Samendi costumam encontrar-se em cemitérios à noite.

Estereótipos:

• **A Camarilla** — Eles nos temem, e seu medo é tão doce! Eles podem ter seus príncipes, e eu até seguirei suas leis, mas, mesmo para seus membros mais bestiais, cada segundo na minha presença é um momento interminável de horror.

Repito para quem queira ouvir: a simples existência dessas aberrações é uma violação da Máscara. Ainda assim, não gostaria de compartilhar a responsabilidade de eliminá-los. Talvez eles próprios dêem fim às suas existências grotescas.

— François Villon, Príncipe de Paris.

• **Sabá** — Prefiro ser o jantar de um Antediluviano a encarar um desses desgraçados. Pelos menos um Antediluviano é mais honesto sobre o que quer de você.

Esses montes de carne podre são inimigos perigosos, mas aliados valorosíssimos. Deviam ser todos recrutados... ou destruídos.

— Jefferson Foster, Bispo Sabá

• **O Inconnu** — Dá para tolerar esses caras. Ficam na deles na maior parte do tempo — respeito isso. Talvez algum dia eu tente falar com um, ver qual é a dele. Quer dizer... algum dia que eu não exista mais...

Minha pesquisa não revelou muito, mas o que aprendi me assusta. Temo que eles não sejam uma subespécie dos Nosferatu ou dos Giovanni, mas um amálgama doentio de tudo que é mais desprezível nos mortos-vivos.

— Dondini, Monitor de Genoa de sexta geração.

Citação: “Tem certeza de que você é imortal? Venha cá vamos discutir as verdades sobre a imortalidade... Vai ser uma conversa de matar.”

VAMPIRO

Vampiro: A Máscara

Nome: _____ **Natureza:** Arquitecto **Geração:** 13ª
Jogador: _____ **Comportamento:** Excêntrico **Refúgio:** _____
Crônica: _____ **Clã:** Samedi **Conceito:** Profissional

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força _____ ●●○○○	Carisma _____ ●●○○○	Percepção _____ ●●○○○
Destreza _____ ●●○○○	Manipulação _____ ●●○○○	Inteligência _____ ●●○○○
Vigor _____ ●●○○○	Aparência _____ ○○○○○	Raciocínio _____ ●●○○○

Habilidades

Talentos	Perícias	Conhecimento
Representação _____ ○○○○○	Empatia com Animais _____ ○○○○○	Burocracia _____ ○○○○○
Prostituição _____ ○○○○○	Condução _____ ○○○○○	Computador _____ ●○○○○
Esportes _____ ○○○○○	Etiqueta _____ ●○○○○	Finanças _____ ●○○○○
Brija _____ ●○○○○	Armas de Fogo _____ ○○○○○	Investigação _____ ●○○○○
Esquiva _____ ●○○○○	Armas Brancas _____ ○○○○○	Direito _____ ○○○○○
Empatia _____ ○○○○○	Música _____ ○○○○○	Linguística _____ ●○○○○
Intimidação _____ ●○○○○	Repapar _____ ●○○○○	Medicina _____ ●●○○○
Liderança _____ ●○○○○	Segurança _____ ○○○○○	Oculismo _____ ●●○○○
Manha _____ ●○○○○	Furtividade _____ ●●○○○	Política _____ ○○○○○
Lábia _____ ●○○○○	Sobrevivência _____ ○○○○○	Ciência _____ ●●○○○

Vantagens

Disciplinas	Antecedentes	Virtudes
Necromancia _____ ●○○○○	Rebanho _____ ●○○○○	Consciência _____ ●●○○○
Ofuscação _____ ●○○○○	Recursos _____ ●●○○○	Autocontrole _____ ●●○○○
Tanatose _____ ●●○○○	Lacaios _____ ●●○○○	Coragem _____ ●●○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○

Outras	Humanidade	Vitalidade
Características	● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○	Escoriado <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Machucado -1 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Ferido -1 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Ferido gravemente -2 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Espancado -2 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○		Incapacitado <input type="checkbox"/>

Combate	Pontos de Sangue	Experiência
Arma _____ Dificuldade _____ Dano _____	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	_____

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

Novas Disciplinas

Quimerismo

Mestres da trapaça e da fraude, os Ravnos frequentemente usam sua habilidade para criar ilusões e alucinações. As ilusões mais simples podem fazer atendentes de loja aceitarem notas de um dólar para uma compra de cem dólares ou aterrorizar Membros com uma estaca falsa. A níveis mais elevados, uma estaca falsa poderia realmente ferir o vampiro e fazê-lo acreditar que está paralisado.

Esta Disciplina envolve poucos testes de resistência, afinal nos dias de hoje quase ninguém espera ver ilusões. Ainda assim, se alguém tentar criar um Monstro Púrpura Devorador de Vampiros a partir do nada, pode esperar alguma descrença dos espectadores. Quanto menos viável for uma ilusão, menos ela será levada em conta pelas mentes céticas dos mortais modernos.

Uma ilusão não pode ser criada se o vampiro que a fizer não puder senti-la. Assim, um Cainita vendado não poderá usar Ignis Fatuus para criar a imagem de uma arma, mas poderá usar Fata Morgana para criar uma em sua mão, pois poderá sentir seu toque. Se o vampiro quiser, as outras pessoas poderão ver, sentir e cheirar a arma.

Nível Um

Ignis Fatuus: Essas ilusões pequenas e estáticas afetam apenas um sentido. Qualquer indivíduo que se encontre na área pode detectar a ilusão com este sentido, mas não com os outros. Atenção: mesmo se uma ilusão puder ser detectada pelo toque, ela não estará onde parece. Portanto um muro invisível de Ignis Fatuus poderia ser atravessado (basta empurrá-lo — se uma pessoa a socasse, sentiria uma ilusão tátil, mas a sua mão a atravessaria).

Sistema: Uma ilusão custa um ponto de Força de Vontade para ser criada e dura até que o personagem não possa mais senti-la, decida terminá-la, ou torne-se transparente de alguma forma. Terminar uma ilusão não requer tempo nem esforço, podendo acontecer sempre que o criador quiser.

Nível Dois

Fata Morgana: Uma ilusão criada com este poder pode ser detectada por qualquer ou todos os sentidos, conforme decidido pelo vampiro no momento em que ele criar a ilusão. Mais uma vez, a ilusão não se encontra realmente lá, podendo ser atravessada.

Sistema: Como as ilusões criadas pelos Ignis Fatuus, essas ilusões são estáticas, não podendo ser movidas depois de criadas. Elas custam dois pontos de Força de Vontade para serem criadas e desaparecem da mesma forma que as criadas com Ignis Fatuus.

Nível Três

Aparição: Este poder é usado em conjunto com um dos poderes acima e permite que a ilusão em questão se mova.

Sistema: O criador gasta um Ponto de Sangue para fazer uma ilusão mover-se numa direção específica. Ele pode alterar ou parar este movimento, mas apenas se

não tiver feito nada além de concentrar-se na ilusão depois de criá-la.

Nível Quatro

Permanência: Este poder, também usado com Ignis Fatuus ou Fata Morgana, permite que uma ilusão continue existindo mesmo quando o vampiro não puder vê-la.

Sistema: Tudo que o vampiro precisa fazer é gastar um Ponto de Sangue e a ilusão permanecerá até ser dissolvida.

Nível Cinco

Cruel Realidade: Este poder é eficaz apenas em uma pessoa por vez. Essencialmente, a vítima da Cruel Realidade acredita completa e absolutamente que a ilusão de fato existe. Um fogo falso irá queimá-lo, uma parede falsa irá detê-lo, uma bala falsa poderá feri-lo.

Sistema: Uma Cruel Realidade custa dois pontos de Força de Vontade para ser criada. Se o vampiro estiver tentando ferir um inimigo com este poder, precisará testar Manipulação + Lábia (a dificuldade é a Percepção + Autocontrole da vítima). Cada sucesso inflige um Nível de Vitalidade de dano sobre a vítima, embora o personagem possa causar menos que a quantidade total de dano se, antes de jogar os dados, anunciar uma quantidade máxima de dano que quiser infligir. Uma pessoa não pode realmente ser morta desta forma, e todos os ferimentos desaparecerão depois da vítima ser realmente convencida de que não foi ferida (o que pode e levará um período de tempo considerável — pode ser necessário um tratamento psiquiátrico).

Nível Seis

Controle de Fatuus: O vampiro não precisa mais gastar um ponto de Força de Vontade para criar ilusões. Além disso, o Membro não precisa mais sentir as ilusões para fazer com que elas continuem, embora o personagem precise encontrar-se a uma distância máxima de mil e seiscentos metros da ilusão.

Sistema: Este poder funciona apenas com Ignis Fatuus, Fata Morgana e Aparição.

Realidade em Massa: Este poder leva mais de uma pessoa a experimentar uma Realidade Cruel. Qualquer indivíduo na mesma área geral de ilusão sente-a como se estivesse realmente presente. Portanto, se a ilusão de uma metralhadora fosse criada, a arma seria capaz de disparar balas contra um determinado número de pessoas.

Sistema: Apenas os procedimentos descritos acima.

Nível Sete

Fatuus Distante: Esta Disciplina permite ao personagem criar ilusões à distância. A única exigência é que o personagem seja capaz de visualizar mentalmente a imagem do destino da ilusão. Isto normalmente significa que o personagem precisa ter estado pessoalmente no local em questão. Contudo, alguém que já tenha estado lá poderia descrever o local em detalhes para o personagem, que poderia também usar este poder depois de ter visto uma fotografia do lugar.

Sistema: A dificuldade do Fattus Distante depende

unicamente da familiaridade com o local. Depois do lugar ter sido “mirado”, os outros poderes desta Disciplina serão empregados normalmente para criar a ilusão.

- | | |
|----|--|
| 6 | Lugar tão familiar quanto o seu refúgio. |
| 7 | Visitado três vezes ou mais. |
| 8 | Visitado uma vez. |
| 9 | Descrito em detalhes. |
| 10 | Nunca esteve lá, mas tem uma fotografia. |

Nível Oito

Pseudo-Cegueira: Um personagem que possua este poder é incapaz de ver embustes. Isto significa que o personagem não é afetado por nenhum poder de Ofuscação ou Quimerismo abaixo do Nível Nove. Ele simplesmente não os percebe (mesmo se quiser), não sendo, portanto, afetado por eles. Além disso, um personagem que possuir este poder não poderá ser afetado por mentiras. Se uma mentira lhe for contada, o personagem a ouvirá, mas saberá que é falsa.

Sistema: Apenas os procedimentos descritos acima.

Nível Nove

Privação Sensorial: Este poder nega ao alvo acesso a todos os cinco sentidos. Enquanto o efeito durar o alvo não poderá ver, ouvir, cheirar, sentir gosto ou sentir qualquer coisa pelo tato. Isto leva o alvo a perder efetivamente o contato com o mundo. Qualquer poder que envolva esses sentidos (i.e. Percepção da Aura, Clarividência, Clariaudição) permanece inoperante.

Sistema: O grau de dificuldade é a Força de Vontade atual do alvo. Os efeitos duram pelo período de tempo indicado na tabela abaixo.

- | | |
|------------|----------|
| 1 sucesso | um turno |
| 2 sucessos | uma hora |
| 3 sucessos | um dia |
| 4 sucessos | um mês |
| 5 sucessos | um ano |

Nível Dez

Realidade: Este poder permite que o mestre da ilusão aprisione outro indivíduo numa realidade alternativa. Até que a vítima escape ou seja libertada, ela vagará por um universo no qual tudo — desde sua aparência até suas leis físicas — são definidas pelo manuseador do poder.

Sistema: O uso deste poder requer um teste de Raciocínio + Intimidação (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo + 2). Três sucessos são necessários para mandar o alvo para esta realidade, e a vítima precisa gastar um número de pontos de Força de Vontade equivalente ao número total de sucessos necessários para escapar. Atenção: o alvo realmente deixa a realidade à qual pertence, não podendo ser encontrado com nenhuma Disciplina.

Melpominee

A Disciplina Melpominee (cujo nome é derivado da deusa grega da tragédia, Melpômene) apareceu simultaneamente com as Filhas da Cacofonia, sendo intrinsecamente ligada a essa linhagem. Ela permite aos seus usuários empregarem palavras e canções de modo a surtir diversos efeitos sobrenaturais.

Nível Um

A Voz Desaparecida: Um vampiro com este poder pode “projetar a voz”, fazendo-a emanar de qualquer lugar que se encontre em seu campo de visão. A voz opera independentemente do vampiro, que pode conversar normalmente ao mesmo tempo que sua voz canta alguma coisa.

Sistema: Este poder funciona automaticamente, mas se o vampiro sofrer quaisquer outras ações usando a Voz Desaparecida, ele perderá dois dados em seu Total de Pontos de Sangue.

Nível Dois

Voz de Tourette: Com este poder, o vampiro pode projetar sua voz para qualquer lugar ou pessoa que ele conheça. Ele pode cantar, falar ou fazer qualquer outro ruído vocal que quiser, no volume que escolher. A Filha não ouvirá os sons, a não ser que esteja dentro do campo normal de audição dela.

Sistema: A Voz de Tourette requer que o personagem seja bem sucedido num teste de Raciocínio + Linguística (dificuldade 7) e gaste um ponto de Força de Vontade. Cada sucesso permite ao personagem falar por um turno.

Nível Três

Doença do Toreador: Este poder possibilita ao vampiro encantar outros com sua voz. O efeito duplica a fraqueza do clã Toreador, mas pode afetar qualquer um. O alvo permanecerá sentado, embasbacado com a voz do personagem, até que este pare de cantar. Assim, os efeitos podem durar segundos, minutos, horas ou mesmo a noite inteira.

Sistema: O personagem faz um teste de Carisma + Música [a dificuldade é igual à Força de Vontade do alvo (menos dois para os Toreador)] e totaliza os sucessos, embora um seja suficiente para colocar a vítima neste “transe”. Caso o alvo queira resistir, precisará testar Força de Vontade (a dificuldade equivale ao número de sucessos acumulados). Se o alvo não resistir, então o transe durará até que o personagem pare de cantar.

Nível Quatro

Essência Traumática da Arte: Este é o poder que os outros vampiros mais temem. É a canção que enlouquece os ouvintes, podendo ser usada em conjunto com os outros poderes desta Disciplina. Ele pode afetar apenas um alvo por vez.

Sistema: A Essência Traumática da Arte exige um teste de Manipulação + Empatia (a dificuldade é igual à Força de Vontade do alvo). O cantor precisa acumular um número de sucessos igual ao Autocontrole + 5 do indivíduo-alvo. Depois que isto acontecer, o alvo adquirirá uma nova Perturbação que deverá ser escolhida pelo Narrador.

Nível Cinco

Morte do Tambor: Neste nível, o personagem pode usar esta Disciplina e sua voz para infligir dano em outros indivíduos. Os danos causados nos mortais são principalmente tímpanos perfurados. Os Membros sofrem danos mais sérios, porque seus órgãos mortos começam a se romper. Apenas uma vítima pode ser atacada por vez. O alvo precisa encontrar-se ao alcance da voz do atacante, mas não precisa realmente ouvir nada.

Sistema: O uso deste poder requer um teste de Intimidação + Manipulação (a dificuldade é igual à Vitalidade do alvo + 3). Cada sucesso inflige um nível de dano agravado. Este dano pode ser absorvido (dificuldade 7).

Nível Seis

Audiência Abençoada: Neste ponto, o vampiro aprende a usar a Essência da Arte Traumática sobre um grupo. Todos os indivíduos afetados precisam estar ao alcance da voz do vampiro, para poderem ouvir sua canção.

Sistema: O teste e os efeitos são os mesmos que o da Essência da Arte Traumática. O vampiro pode afetar uma pessoa a cada Ponto de Sangue que gastar.

Níveis Sete a Dez

Não se conhece Filhas da Cacofonia abaixo da sétima geração, embora haja rumores sobre maestros que seriam capazes de reunir as Filhas para combinar suas vozes para resultados ainda mais destrutivos.

Necromancia

Esta Disciplina permite a um vampiro invocar e conversar com os espíritos dos mortos, possivelmente obtendo conselhos e conhecimento com eles.

Nível Um

Leitura da Marca Retínica: Os supersticiosos acreditam que os olhos de uma pessoa morta retêm uma imagem — a última coisa que ela viu na vida, ou uma imagem da morte ou do assassino da pessoa. Este poder permite a um personagem olhar nos olhos de um cadáver e ver a última coisa que seus olhos contemplaram.

Sistema: Um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 8) é necessário para usar este poder. Isto pode ser feito até com vampiros (extintos ou não), para enxergar a última coisa que eles viram antes de *morrem* (mas a dificuldade é 10). O número de sucessos indica o que o indivíduo viu e escutou no momento (consulte a tabela abaixo). Este poder não pode ser usado em vampiros que tenham alcançado a Golconda.

1 sucesso	Uma idéia de como o indivíduo morreu, ou do que causou sua morte.
2 sucessos	Vê o que aconteceu nos minutos que precederam a morte do indivíduo.
3 sucessos	Vê e escuta o que aconteceu nos minutos que precederam a morte do indivíduo.
4 sucessos	Vê e escuta o que aconteceu entre meia e uma hora antes da morte do indivíduo.
5 sucessos	Compreende tudo o que aconteceu até uma hora antes da morte do indivíduo.

Nível Dois

Invocar Espírito: Para usar este poder não é preciso preparar uma sessão espírita, embora alguns Membros considerem fazer isso divertido. Para invocar um espírito, é preciso seguir as condições seguintes:

- O personagem precisa saber o nome do espírito a ser invocado — embora uma impressão do espírito, obtida mediante o poder *Auspício de Psicometria* será suficiente.

- O espírito pode ser o de um humano morto ou de um vampiro extinto. Os vampiros destruídos que atingiram a Golconda não podem ser invocados. Este poder não é suficiente para afetar um espírito vivo.

- Na sala precisa haver alguma pessoa ou objeto que tivesse uma ligação pessoal com o espírito quando este estava vivo.

Sistema: O vampiro deve testar *Percepção + Ocultismo* (a dificuldade é igual à *Força de Vontade* do espírito) caso o espírito não deseje ser invocado. O número de sucessos indica o quanto o contato é claro. Para cada pergunta feita, jogue um dado para cada sucesso de invocação é necessário pelo menos um sucesso neste segundo teste para manter o contato por tempo suficiente para obter uma resposta.

Nível Três

Compelir: Este poder permite ao personagem obter controle sobre um espírito invocado.

Sistema: O personagem precisa fazer um teste de *Manipulação + Ocultismo* (a dificuldade é a *Força de Vontade* do espírito). O número de sucessos indica o grau de controle, da seguinte forma:

Falha Crítica:	O espírito fica furioso e ataca o personagem.
Fracasso	O espírito está livre para partir se quiser. Um espírito hostil poderá atacar o personagem antes de partir.
1 sucesso	O espírito é compelido a permanecer e a não atacar nenhuma criatura sem a permissão do personagem.
2 sucessos	Este espírito está disposto a permanecer em paz, e a responder honestamente todas as perguntas que lhe forem feitas.
3 sucessos	O espírito está compromissado a permanecer em paz e a responder todas as perguntas não apenas de forma honesta, mas <i>integral</i> — sem meias-verdades, sem deixar coisas por serem ditas.
4 sucessos	O espírito está compromissado a permanecer e a responder, bem como a executar todas as tarefas que o personagem exigir. Se executar uma tarefa de má vontade, poderá fazer um trabalho ruim ou propositalmente interpretar errado as instruções.
5 sucessos	O espírito está compromissado a obedecer — ao pé da letra e de boa-vontade — os comandos do personagem.

Nível Quatro

Assombração: O personagem poderá impedir um espírito de retornar ao mundo espiritual.

Sistema: Um teste de Manipulação + Ocultismo (a dificuldade é a Força de Vontade do espírito se ele ficar involuntariamente, ou 4 se ele quiser ficar) mantém o espírito no mundo dos vivos por um dia a cada sucesso. Durante esse tempo não será preciso testar ruptura de contato, conforme descrito em *Invocação de Espírito*, acima.

Nível Cinco

Roubo de Alma: O personagem pode invocar o espírito de um corpo vivo. O sucesso indica que o espírito foi sugado do corpo, podendo ser tratado como um fantasma. O corpo então começa a se deteriorar e a vítima precisa gastar um ponto de Força de Vontade para retornar ao corpo de modo a evitar a morte. O vampiro pode usar outros poderes de Necromancia para manter o espírito aprisionado fora do corpo, se quiser. A Taumaturgia pode ser usada para colocar outro espírito no corpo vazio.

Sistema: É necessário um teste de Manipulação + Ocultismo (a dificuldade é a Força de Vontade da vítima, se ela for involuntária).

Nível Seis

Zumbi: O uso deste poder permite a um personagem fazer um corpo morto mover-se. Isto funcionará apenas em corpos que não estejam mortos há mais de oito horas.

Sistema: O zumbi é incapaz de pensamentos independentes, precisando ser ordenado em tudo que fizer pelo necromante. O zumbi continuará funcionando enquanto receber um Ponto de Sangue por dia.

Um zumbi possui um ponto a mais em Força e Vigor do que o corpo tinha no momento da morte. Ele possui uma Destreza efetiva de um ponto. Além disso, um zumbi pode mover-se apenas a uma velocidade de três metros por minuto.

Nível Sete

Tormento: O personagem está apto a infligir danos místicos no espírito.

Sistema: Cada sucesso obtido num teste de Vigor + Empatia (a dificuldade é a Força de Vontade do espírito) causa no espírito a dor de um golpe físico, e inflige o equivalente a pelo menos um nível de Vitalidade em danos. Desnecessário dizer que isto pode convencer um espírito a se comportar. Se o espírito sofrer mais de 10 golpes desse tipo (Níveis de Vitalidade), ele perderá todo o contato com o mundo físico por um período longo de tempo (um destino considerado pior que a morte para muitos espíritos).

Nível Oito

Troca de Alma: O personagem é capaz de transferir os espíritos de dois seres físicos para os corpos um do outro. Desta forma um pássaro pode ser transferido para o corpo de um cachorro e vice-versa. Para ser bem-sucedido, o personagem precisa testar Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7). Ele deve adquirir um número de sucessos equivalente à Força de Vontade combinada dos dois alvos. Ambos os alvos precisam estar a um máximo de três metros um do

outro no momento da troca e precisam encontrar-se no campo de visão do necromante.

Nível Nove

Possessão: Depois de invocar um espírito, o personagem precisa colocá-lo num corpo recentemente falecido. Depois disso o espírito poderá habitar seu novo corpo durante o tempo que quiser.

Sistema: O corpo não pode estar morto há mais de 30 minutos e o espírito deverá ser voluntário para a transferência. Se conseguir alcançar cinco sucessos num teste resistido de Força de Vontade, o necromante poderá colocar o espírito num corpo de vampiro.

Nível Dez

Pacto de Morte: Este poder permite ao personagem agir como se fosse o próprio Príncipe das Trevas. O personagem estabelece um pacto por escrito com o alvo. Nesse pacto, o personagem concorda em servir o alvo conforme suas necessidades. O pacto é selado com uma gota de sangue do personagem. Se o personagem cumprir sua parte no acordo, o espírito da vítima irá tornar-se um escravo completo do personagem até morrer. O personagem não precisa fazer nenhum teste para invocar ou compelir o espírito.

Sistema: O número de sucessos num teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6) obtidos no momento em que o pacto foi assinado determina quantas vezes o personagem poderá convocar os serviços do espírito. Os serviços, contudo, duram até que o espírito seja dispensado.

Obeah

O poder de cura não deve ser subestimado — a força do Obeah já salvou muitas vidas. Porém, esta Disciplina envolve muito mais do que simples cura. Ela proporciona uma forma de controle sobre os corpos e espíritos das outras pessoas. A habilidade de roubar almas é adquirida no Nível Cinco, podendo ser pelo menos parte do motivo pelo qual os vampiros tendem a acreditar tão prontamente na propaganda dos Tremere.

O Obeah parece conectado com o terceiro olho dos Salubri. Qualquer Membro (Salubri ou não) que aprenda esta Disciplina também começará a desenvolver o olho.

Nível Um

Panacéia: Da mesma forma que um vampiro pode lambe uma ferida que tenha feito com suas garras ou presas e curá-la, aqueles que possuam a Panacéia podem curar o ferimento causado por qualquer vampiro simplesmente lambendo-o.

Sistema: Para cada Ponto de Sangue gasto durante a lambida, o personagem pode curar um Nível de Vitalidade. Atenção: o personagem precisa ser capaz de lambe o ferimento para curá-lo.

Nível Dois

Toque Anestésico: Um vampiro usando o Toque Anestésico pode pousar as mãos em qualquer pessoa e fazer com que seu corpo deixe de sentir dor. O toque também paralisa o alvo.

Sistema: Para se obter sucesso no uso deste poder é necessário testar Força de Vontade (a dificuldade é a Força de Vontade atual do alvo) depois que o toque tenha sido feito. O entorpecimento e a paralisia duram uma quantidade de tempo proporcional ao número de sucessos. Este poder funciona em criaturas sobrenaturais, contanto que elas possuam corpos tangíveis.

1 sucesso	um turno
2 sucessos	dois turnos
3 sucessos	cinco turnos
4 sucessos	uma hora
5 sucessos	um dia

Nível Três

Guarda Neutra: Este poder permite a um vampiro proteger a si mesmo e àqueles que estão sob seus cuidados.

Sistema: Mediante o gasto de dois pontos de Força de Vontade, nenhum indivíduo que já não se encontre a três metros do vampiro poderá chegar a essa distância dele. O efeito permanecerá até que o vampiro baixe voluntariamente a Guarda Neutra. Qualquer indivíduo tentando chegar a essa distância precisará confrontar-se com o vampiro num teste prolongado e resistido de Força de Vontade contra Força de Vontade. Se o vampiro que invocou a Guarda Neutra marcar três sucessos a mais que o pretense intruso, este ficará paralisado por cinco turnos.

Caso o vampiro baixe voluntariamente a Guarda, terá de gastar mais dois pontos de Força de Vontade para restabelecê-la.

Nível Quatro

Tratamento da Mente Doente: Quando o personagem tiver aprendido a Tratar a Mente Doente, o terceiro olho terá se desenvolvido por completo. Usar o terceiro olho num alvo imóvel permite ao vampiro sentir a Perturbação (ou Perturbações) do alvo e curá-lo.

Sistema: Sentir Perturbação requer um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 7). Curar realmente a Perturbação requer um teste de Carisma + Medicina (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo + 3). Mas não se esqueça que a Perturbação é um mecanismo de sobrevivência que o subconsciente do indivíduo não estará disposto a perder. Durante a cura, o vampiro obtém um dado extra para jogar a cada sucesso obtido no diagnóstico.

Durante o tratamento, o corpo do alvo é banhado num brilho dourado emanado pelo terceiro olho. Todos que se encontrarem nas proximidades poderão perceber tanto o brilho quanto o olho. Além disso, se o personagem se mover durante este tempo, a dificuldade do diagnóstico e do tratamento será aumentada em um. Se o alvo distanciar-se mais de um metro e meio do curador, o tratamento será interrompido.

Nível Cinco

Banimento da Alma Bestial: Este poder permite a um personagem expulsar a alma de alguém de seu corpo e guardá-la dentro do seu próprio enquanto estiver exercendo uma poderosa mágica de cura sobre ela. Enquanto isso, o corpo do alvo se transforma num zumbi sem mente. O personagem precisa usar seu terceiro olho para olhar nos olhos do alvo e em seguida fazer um teste prolongado e resistido de sua Força de Vontade contra a Força de Vontade do alvo para tomá-lo a alma. O personagem precisa acumular três sucessos. Se for interrompido, o processo terá de ser realizado todo novamente. Não é preciso nenhum teste quando um alvo voluntário estiver envolvido. Porém, a propaganda que os Tremere fazem contra o uso deste poder afirma que existem pouquíssimos alvos voluntários. Os Tremere apontam este poder como um exemplo do “fúto de almas” praticado pelos Salubri.

A alma torna-se parte do ser do ladrão de almas, podendo ser levada de volta ao seu corpo hospedeiro sempre que o personagem quiser. Até que isto aconteça o corpo permanecerá como um escravo sem mente, seguindo todas as ordens que lhe forem dadas. Contudo, o corpo ainda poderá morrer, devendo ser ordenado a comer, defender-se de perigos ou qualquer outra coisa que requeira ação voluntária. Se a alma do alvo não retornar ao seu corpo dentro de um período de tempo razoável, o personagem perderá automaticamente um ponto de Humanidade por esse ato hediondo. Segundo dizem, esse tipo de uso do poder Banimento da Alma Bestial já desviou pelo menos um Salubri da trilha da Golconda.

Sistema: Depois que a alma tiver sido unida à do personagem, este poderá começar a restaurar vitalidade a uma alma que tenha sido tomada pela Besta. Num ritmo de ponto a ponto, o personagem poderá gastar Força de Vontade para restaurar Humanidade ao alvo. O número máximo de pontos de Humanidade que podem ser conferidos equivale ao nível de Empatia do personagem. Um personagem pode banir os males de uma determinada alma apenas uma vez, mesmo se o nível de Empatia do personagem vier a aumentar mais tarde ou se o personagem não tiver restaurado Humanidade até o equivalente à sua Empatia atual. Uma vez que as falhas tenham sido ignoradas, não poderão ser corrigidas mais tarde.

Nível Seis

Vigor Renovado: Tocando a pele nua do alvo, um personagem que use esta Disciplina poderá curar todos os Níveis de Vitalidade perdidos.

Sistema: Este poder requer um dispêndio de um ponto de Força de Vontade. Ele irá curar ferimentos agravados com a mesma eficácia.

Trocar Dor por Prazer: O personagem é capaz de enganar os sentidos do alvo de modo a fazê-lo sentir um prazer imenso ao invés de dor, ou seja, possibilitar que ele não perca dados devido a penalidades de ferimentos. Infelizmente isto também faz com que o alvo não saiba que foi ferido. Esta experiência é altamente sensual e alguns alvos pode-

rão realmente vir a colocar suas pós-vidas em risco para alcançar o prazer.

Sistema: Este poder requer sucesso num teste de Força de Vontade (dificuldade 8).

Nível Sete:

Repulsa: Este poder faz com que o espírito de um vampiro torne-se repulsivo, levando as pessoas a evitarem contato com ele. Esta repulsa não atrai atenção para o personagem, mas simplesmente leva as pessoas a evitarem-no sempre que puderem, sem perceberem conscientemente o que estão fazendo. A sensação geralmente é parecida com um desagradável *deja vu*. Como a experiência não é realmente dolorosa, não obriga as pessoas a fugirem de sua fonte. Desta forma, as pessoas e os vampiros podem ser evitados sem despertar suspeitas para causas sobrenaturais.

Sistema: Apenas os procedimentos descritos acima.

Nível Oito

Bloqueio de Vitae: Este poder permite ao usuário deixar inerte uma determinada porção da vitae de seu alvo.

Sistema: O uso deste poder requer um teste de Inteligência + Ocultismo (a dificuldade equivale ao Total de Pontos de Sangue do alvo [máximo 8]). O número de sucessos indica quantos dos Pontos de Sangue do alvo estão inutilizáveis. Se este poder for usado várias vezes em sucessão, poderá surtir efeitos graves nos vampiros mais velhos. Os efeitos duram até que o vampiro afetado gaste uma quantidade de Força de Vontade equivalente aos Pontos de Sangue “bloqueados” dessa forma. Nenhum dos Pontos de Sangue bloqueados estarão disponíveis até que o vampiro afetado tenha libertado toda a quantidade bloqueada.

Nível Nove

Marionete Espiritual: Esta Disciplina confere ao personagem controle absoluto sobre o corpo e o espírito de seu alvo.

Sistema: O personagem precisa vencer uma competição de Força de Vontade contra Força de Vontade (dificuldade 6 para ambos) e acumular em sucessos um número equivalente à Força de Vontade do alvo. O personagem conseguirá, então, dobrar a vontade do alvo de modo a obrigá-lo a agir como ele determinar. Há apenas uma condição — o personagem precisa fazer pantomima de todas as ações que deseje que seu alvo realize. Isto significa que se o personagem quiser que o alvo caminhe, ele terá de andar também. A não ser que o alvo seja bem sucedido num teste de Empatia (dificuldade 9) para mover-se por conta própria durante um turno, o personagem poderá continuar controlando-o. Esta Disciplina também permite ao personagem acesso a todas as Disciplinas, Talentos e Perícias do alvo.

Nível Dez

Ressurreição: Este poder permite ao personagem trazer a alma de um humano recém-falecido de volta ao seu corpo.

Sistema: O alvo não pode estar morto há mais de uma hora para cada ponto de Força de Vontade gasto para trazer o alvo de volta à vida (mínimo de um ponto). O corpo precisa

estar pelo menos 80 por cento completo. Contudo, mesmo se a cabeça estiver faltando, o cadáver fará nascer uma nova. Durante este processo, o terceiro olho emitirá uma luz brilhante que cegará todos que a olharem diretamente. **Atenção:** Este poder *não* surtirá efeito em vampiros.

Quietus

Uma morte silenciosa é o objetivo desta Disciplina. Seus usuários são capazes de matar sem que ninguém venha a saber que eles estiveram perto da vítima. É uma Disciplina que todos os Assamitas procuram dominar, sendo invariavelmente a Disciplina de nível mais alto que qualquer membro deste clã possui. O sangue Assamita pode ser tão venenoso aos outros Membros quanto seu sangue é aos Assamitas. A maioria desses poderes reflete que todos os seres, de uma forma ou de outra, estão conectados pelo sangue que é tão essencial às pós-vidas dos vampiros.

Nível Um

Silêncio Mortal: Com este poder, um Assamita pode criar uma zona da qual nenhum som possa escapar. Ele poderia correr a toda velocidade, disparar uma metralhadora ou mandar pelos ares 45 quilos de dinamite de onde ele está sem que ninguém ouvisse, desde que o som fosse gerado dentro dos limites de sua zona de silêncio. **Atenção:** o personagem ainda pode ouvir o que está acontecendo do lado de fora deste círculo de silêncio, mas nem mesmo ele pode ouvir o que esteja acontecendo dentro do seu círculo.

Sistema: A ativação deste poder invoca um silêncio absoluto num raio de seis metros ao redor do personagem. Esta zona de silêncio custa um Ponto de Sangue para ser criada.

Nível Dois

Fraqueza: Com um toque da mão e o dispêndio de um Ponto de Sangue (que é realmente trazido à palma da mão), o Assamita pode reduzir em um ponto o Vigor de seu alvo.

Sistema: O uso bem-sucedido deste poder requer o contato manual mencionado acima e um teste de Força de Vontade (a dificuldade é igual à Vigor + Fortitude). O número de sucessos obtidos no teste determina durante quanto tempo o Vigor é perdido.

1 sucesso	um turno
2 sucessos	uma hora
3 sucessos	um dia
4 sucessos	um mês
5 sucessos	permanentemente (embora o Vigor possa ser recuperado com o uso de pontos de experiência).

Se um mortal for reduzido a zero em Vigor com este poder, poderá ficar muito doente e desprovido de imunidade a doenças. Se um dos Membros for reduzido a Vigor zero com este poder, ele imediatamente entrará num torpor do qual não se recuperará até que um de seus pontos de Vigor retorne. Se todo o Vigor de um Membro for destruído permanentemente, ele poderá recuperar-se do torpor apenas através de meios místicos.

Nível Três

Doença: Tocando um inimigo com a mão, o Assamita pode reduzir todos os Atributos Físicos do seu oponente em um ponto. Sob todos os outros aspectos isto parecerá com o poder Fraqueza (veja acima).

Sistema: Para usar o poder Doença, o atacante precisa gastar três Pontos de Sangue, tocar seu inimigo e fazer um teste de Força de Vontade (a dificuldade é a Força de Vontade do oponente). O número de sucessos indica a duração dos efeitos deste poder (como Fraqueza, acima). Se a Força ou a Destreza for reduzida a zero, o alvo não poderá mover-se até que um ponto de um ou do outro seja recuperado. Os efeitos sobre o Vigor equivalem aos da Fraqueza.

Nível Quatro

Agonia de Sangue: Um personagem com este poder pode usar seu sangue para causar ferimentos agravados. Molha-se com o sangue uma arma como uma espada, faca ou mesmo unhas. A arma não causa danos normais, mas cada ferimento causado desta forma é agravado.

Sistema: Cada Ponto de Sangue extra usado numa arma permite que ela cause ferimentos agravados num impacto adicional. Portanto, se Absolom fosse gastar dois Pontos de Sangue molhando sua espada de lâmina larga, ele poderia acertar uma vez e causar dano agravado, errar, e em seguida acertar novamente, causando ferimentos agravados. Nenhum outro impacto causaria este tipo de dano até que ele molhasse de novo a Lâmina. Repare que se um personagem atingir o oponente mas não lhe causar dano, o sangue é usado, mesmo sem gerar ferimentos agravados.

A arma precisa ser larga o bastante para aceitar todo o sangue com o qual um vampiro queira untá-la. Uma bala, por exemplo, não poderia ter nenhum sangue nela, e mesmo que pudesse, ele se dispersaria após o disparo.

Nível Cinco

Gosto de Morte: O vampiro pode cuspir sangue em seus inimigos, causando ferimentos agravados naqueles que conseguirem acertar. O ataque é quase silencioso, mas causa ferimentos horríveis e cicatrizes permanentes em humanos e vampiros.

Sistemas: Este ataque possui um alcance de três metros para cada ponto de Força e/ou Potência que o personagem possui. Ele causa dois dados de danos agravados para cada Ponto de Sangue gasto no cuspe.

Nível Seis

Suor de Sangue: Concentrando-se no alvo desejado, o personagem pode levá-lo a sangrar profusamente através de suas glândulas sudoríparas.

Sistema: O vampiro precisa ser capaz de ver o alvo e fazer um teste de Força de Vontade bem-sucedido (a dificuldade é o Vigor do alvo + 3). O número de sucessos significa o número de Pontos de Sangue que o alvo perde. O sangue é drenado do corpo do alvo a uma razão de dois Pontos de Sangue por turno, até o máximo indicado pelos dados. Um alvo humano que seja reduzido a dois ou menos Pontos de Sangue morre em consequência de perda de san-

gue. Um vampiro-alvo corre o risco de ser tomado pelo frenesi ou pelo Röttschreck (o primeiro se o Autocontrole estiver mais baixo que a Coragem, o segundo se ocorrer o contrário) em consequência da perda de sangue.

Empatia de Sangue: O personagem é capaz de deixar resíduos de seus sentimentos na corrente sanguínea de sua fonte. Qualquer um que beba de seu sangue depois que o personagem tiver empregado este poder sentirá as emoções implantadas pelo personagem.

Sistema: Este efeito dura um dia por Ponto de Sangue bebido. Para reverter este efeito, o indivíduo que houver bebido precisa testar Força de Vontade (Dificuldade 8). O número de sucessos necessários ao alvo será igual ao número de Pontos de Sangue tirados da fonte.

Nível Sete

Sanguessuga: O personagem não precisa mais morder um alvo para beber-lhe o sangue. Se o vampiro puder colocar sua pele em contato com a do personagem, poderá beber vitae do alvo por osmose. Esse poder não deixa marcas onde foi feito o contato.

Sistema: O vampiro pode drenar a cada turno um número de Pontos de Sangue equivalente ao seu Vigor. É preciso gastar um ponto de Força de Vontade para ativar este poder.

Sangue Sujo: Ao comando do personagem, o sangue de uma fonte torna-se repugnante e impossível de ser bebido por qualquer outro vampiro. O personagem pode continuar bebendo esse sangue sem problemas.

Sistema: Qualquer indivíduo que beba deste sangue receberá três Níveis de Vitalidade de danos a cada Ponto de Sangue bebido.

Nível Oito

Coagulação de Sangue: Depois de tocar o alvo com uma palma coberta de sangue (e portanto usando um Ponto de Sangue), o personagem poderá fazer o sangue do alvo coagular dentro de seu corpo. O alvo precisa cortar-se e sangrar para poder livrar-se do "sangue ruim", que agora é inútil para ele. Este efeito é acumulativo, de modo que o personagem pode continuar coagulando poderá beber vitae por osmose o sangue do alvo em turnos sucessivos.

Sistema: O personagem precisa testar sua Manipulação + Medicina (a dificuldade é igual aos Pontos de Sangue atuais do alvo, até um máximo de 10). Cada sucesso coagula um dos Pontos de Sangue do alvo, deixando-o inutilizável. O personagem não precisa tentar coagular todo o sangue do alvo de uma vez, podendo fazê-lo tão pouco quanto um Ponto de Sangue por turno (contanto que seja obtido pelo menos um sucesso). **Atenção:** usar este poder num humano para coagular mais de um Ponto de Sangue, provoca-lhe um ataque cardíaco.

Nível Nove

Erosão: Depois de tocar o alvo com uma palma coberta de sangue e gastar cinco Pontos de Sangue, o personagem pode reduzir imediatamente a Força, a Destreza e Vitalidade do alvo a zero. Isto incapacitará o alvo conforme descrito anteriormente em Fraqueza e Doença.

Sistema: Para ser bem-sucedido, o personagem precisa sair vitorioso numa disputa de Força de Vontade contra Força de Vontade (dificuldade 8) contra o alvo. O alvo só readquirirá estes pontos depois de passar por um número de noites equivalente ao número de sucessos obtidos pelo personagem.

Nível Dez

Vitae Imaculada: Usando esta Disciplina para alterar seu sangue, o personagem é capaz de fazer outras pessoas ficarem ligadas a ele por Laços de Sangue mesmo se elas tiverem bebido apenas um Ponto de Sangue de sua vitae só uma vez.

Sistema: Esta Disciplina substituirá todos os Laços de Sangue anteriores por aquele forjado mais recentemente, mas apenas se o novo Regente for de uma geração mais baixa que o anterior.

Serpentis

Esta Disciplina é derivada e desenvolvida dos poderes lendários de Set, sendo exclusividade dos Seguidores de Set. A maioria dos poderes envolvem, de uma forma ou de outra, o conceito da corrupção.

Nível Um

Os Olhos da Serpente: Os olhos do Setita parecem ser dourados com grandes íris negras, e os mortais ao redor do personagem vêem-se estranhamente atraídos a ele. Os olhos do Setita são muitos sedutores, sendo capazes de imobilizar os humanos que os fitarem. Enquanto o personagem continuar fitando os olhos de suas vítimas mortais, elas permanecerão paradas no mesmo lugar.

Sistema: Não é necessário nenhum teste para se usar este poder, mas ele pode ser evitado se o mortal evitar olhar os olhos do vampiro. Os vampiros e as outras criaturas sobrenaturais (Lupinos, magos etc.) podem também ser afetados por este poder, mas o Setita precisa ser bem-sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 9) para poder afetá-los.

Nível Dois

A Língua da Serpente: O Setita pode transformar sua língua numa longa e bifurcada língua de serpente. Esta língua costuma ter 44 centímetros de comprimento, podendo ser usada em combate corpo a corpo.

Sistema: As pontas afiadas da língua causam ferimentos agravados (dificuldade 6, dano de Força). Se algum dano for causado, a língua poderá sugar sangue do alvo no turno seguinte, como se o Setita tivesse afundado os dentes no pescoço da vítima. A língua reproduz o Beijo em todos os aspectos, inclusive deixando suas vítimas mortais tomadas por um grande êxtase e, portanto, indefesas.

Nível Três

Mumificar: Com este poder, um vampiro pode assumir uma forma praticamente invulnerável. O personagem entra num estado semelhante ao torpor. Neste estado as únicas coisas que podem feri-lo são a luz do sol e o fogo. Contudo, o personagem fica completamente incapacitado de qualquer ação, não podendo nem mesmo empregar as Disciplinas que ele ativaría normalmente durante o torpor. O

personagem só poderá ser revivido deste estado bebendo um pouco de sangue.

Sistema: Não é preciso nenhum teste para assumir a forma mumificada, mas a mudança demora um turno.

Nível Quatro

Forma de Serpente: O Setita é capaz de transformar-se numa grande cobra negra de dois metros de comprimento, 15 centímetros de diâmetro e com o mesmo peso do personagem. Enquanto estiver nesta forma, o personagem adquire as vantagens dela: a capacidade de escorregar através de buracos estreitos, uma mordida venenosa (a mortais, pelo menos) e o mesmo olfato aguçado das cobras. O personagem é capaz de usar todas as suas outras Disciplinas enquanto estiver nesta forma (exceto aquelas que requeiram uso das mãos, como Garras de Lobo).

Sistema: Não é preciso realizar nenhum teste para transformar-se, mas a mudança requer o dispêndio de um Ponto de Sangue e leva três turnos. A critério do Narrador, o personagem pode fazer os testes de Percepção relacionados a olfato e vibrações, usando os sentidos aguçados, mas as dificuldades para todos os testes de audição são aumentadas em dois pontos (as cobras são surdas, e mesmo os vampiros transformados em cobras ouvem mal).

Nível Cinco

O Coração das Trevas: Este poder permite ao Setita remover o seu próprio coração do corpo. Através de várias horas de cirurgia, a operação pode ser realizada em outro vampiro. Este poder só pode ser usado durante as noites de escuridão absoluta (as de lua nova). Depois de ser removido, o coração precisa ser colocado numa urna de barro, que deve ser enterrada. Este poder deixa o Setita completamente “a prova de estacas”, facilitando também resistir ao frenesi (afinal de contas, o coração é a fonte da emoção). As dificuldades de todos os testes para resistir ao Frenesi caem em dois pontos.

O maior perigo inerente ao uso deste poder é a possibilidade de que alguma outra pessoa encontre o coração. Se isto acontecer, o Setita ficará inteiramente à mercê de quem descobri-lo. Se o coração for jogado numa fogueira ou exposto à luz, o Setita sofrerá uma morte horrível. Esta é a única forma de destruí-lo. Se empalado com uma estaca de madeira, o Setita entrará instantaneamente em torpor.

Muitos Setitas levam seus corações para onde quer que vão ou enterram vários outros falsos em diversos lugares. A maioria dos Setitas são paranóicos demais para visitar os seus próprios corações, temerosos de que alguém possa segui-los até eles. Ao mesmo tempo, esses Setitas vivem aterrorizados com a incerteza de seus corações ainda estarem ou não escondidos em segurança. Há rumores de que os Setitas mais velhos controlam sua progênie retendo os corações de seus filhos. Se isto for verdade, ajudaria a explicar porque o clã é tão unido.

Sistema: Este poder é automático, não requerendo nenhum teste, embora, durante a operação, os Narradores possam forçar os espectadores supersensíveis a testarem Coragem.

Nível Seis

Tentação: O personagem pode procurar tentar o alvo a cometer ações malignas simplesmente falando com ele e mostrando-lhe suas fraquezas (interprete isso). O alvo pode até mesmo ser induzido a executar ações que o levem a perder Humanidade.

Sistema: Para instigar o alvo com sucesso, o personagem precisa testar Manipulação + Liderança (dificuldade 8, ou 9, se estiver tentando afetar um alvo na Golconda). Se a quantidade de sucessos acumulados para o personagem igualar ou exceder a Humanidade do alvo, este começará a agir de uma forma muito corrupta e decadente, como se ele não tivesse Humanidade. Até certo ponto, o personagem é capaz de orientar a corrupção, por meio de "sugestões".

Este efeito é permanente, apesar do alvo poder superá-lo gastando um número variável de Pontos de Força de Vontade (geralmente 8), da mesma maneira que a Força de Vontade pode ser usada para superar uma Perturbação. A Força de Vontade também pode ser usada para resistir às "sugestões" feitas pelo personagem.

Obsessão: Com este poder é possível inspirar o alvo com um desejo avassalador por uma determinada substância ou condição sugerida pelo personagem. O personagem precisa apenas falar com o alvo, comentando sobre esse "desejo". Seja o desejo em questão for dinheiro, sexo ou poder, o alvo sucumbirá a ele. O alvo precisa possuir ou experimentar o objeto de seu desejo pelo menos uma vez durante a noite para não sucumbir ao frenesi quando o alvorecer estiver próximo.

Sistema: Para afetar o alvo, o personagem deve testar Raciocínio + Lábria (dificuldade 8, ou 9 se o alvo tiver alcançado a Golconda). Se o número de sucessos acumulados igualar ou exceder a Humanidade do alvo, ele será tomado pelo desejo. Este efeito é permanente, embora o alvo possa resistir ao desejo mediante o dispêndio de um número variável de pontos de Força de Vontade (normalmente em torno de oito), como se o alvo estivesse tentando resistir a uma Perturbação.

Nível Sete

Fobia: O vampiro pode instilar no alvo um medo irracional por um determinado objeto ou condição. O personagem precisa simplesmente falar com o alvo sobre esse medo. Esta substância temida pode ser grande (carros) ou específica (Fords cor-de-rosa modelo 1979).

Sistema: O medo pode ser considerado uma Perturbação poderosa que pode ser removida mediante o dispêndio contínuo de pontos de Força de Vontade. Implantar com sucesso o medo no alvo requer um teste de Manipulação + Intimidação (dificuldade 8, ou 9 contra um alvo que tenha atingido a Golconda). Se a quantidade de sucessos acumulados igualar ou exceder a Coragem do alvo +3, o alvo ficará aterrorizado.

Sempre que o alvo estiver exposto ao objeto de seu medo, ele precisará testar Coragem (dificuldade 9) para permanecer próximo ao objeto. Mesmo se o teste for bem-sucedido, o alvo precisará gastar um ponto de Força de Vontade (pos-

sivelmente mais, se o medo for muito intenso) para entrar em contato ou segurar o objeto temido.

Nível Oito

Corrupção: Este poder permite ao personagem encher a mente do alvo com memórias dos momentos nos quais ele perdeu o controle da Besta. Como resultado, o alvo vicia-se em sentimentos de sadismo. O alvo perderá Força de Vontade a um ritmo de um ponto por mês até ser tomado por uma fúria assassina.

Sistema: Para obter êxito na corrupção de um alvo, o personagem precisa testar Manipulação + Empatia (a dificuldade é a Humanidade do alvo) e acumular um número de sucessos igual à Humanidade do alvo. Qualquer um que use este poder e possua um nível de Humanidade maior que três perde um ponto de Humanidade por instilar corrupção. Atenção: este poder não afetará nenhum vampiro com dez pontos de Força de Vontade ou que tenha alcançado a Golconda.

Nível Nove

Forma de Corrupção: Este poder é exatamente igual ao poder Corrupção de Nível Oito, exceto que o mal corruptor pode ser “atrelado” a um objeto específico que instilará tendências sádicas em qualquer um que o toque.

Sistema: Execute um teste prolongado e resistido da Manipulação + Lábia do criador contra a Humanidade do alvo. O usuário do poder perde um ponto de Humanidade por liberar um objeto como esse no mundo, mas não perde nenhum ponto adicional, a não ser que o criador tenha notícia daqueles que foram afetados pelo objeto maligno. Neste caso, perde-se Humanidade adicional apenas se os indivíduos afetados possuírem níveis de Humanidade superiores a três.

Nível Dez

A Marca da Danação: Colocando a mão sobre a testa do alvo pretendido, o usuário deste poder queima a pele do alvo, fazendo uma marca horrenda em seu corpo e em sua alma.

Sistema: Qualquer indivíduo que procure por um alvo com este desfiguramento horrível precisa acumular cinco sucessos em Autocontrole (dificuldade 8) durante três turnos ou menos para não atacar selvagemmente o alvo. Essa marca é tão horrenda que se o alvo olhar seu próprio reflexo no espelho irá atacá-lo até destruí-lo. A única maneira de resistir a este efeito é não ser tocado pelo personagem. Para comunicar-se com alguém, o alvo precisa permanecer fora de vista, *na escuridão absoluta*. Os efeitos deste poder podem ser superados, mas fazer isso exige poderosos rituais místicos ou a bênção do vampiro que lançou o feitiço.

Tanatose

Os praticantes desta Disciplina são obcecados com a aparência da morte, o que geralmente não os torna muito bem vistos pelo resto da Família.

Nível Um

Rugas de Bruxa: O personagem pode expandir ou contrair sua pele. Esta habilidade permite ao personagem mudar tanto sua aparência geral quanto sua idade aparente. Aplicada em conjunto com Ofuscação ou Vicissitude, esta habilidade reduz em um ponto a dificuldade em alterar a aparência, podendo também ser usada para ocultar pequenos objetos no corpo, criando bolsos de carne que em seguida são lacrados. Entre os objetos que podem ser ocultados incluem-se armas, grandes quantidades de dinheiro etc.

Sistema: Este poder requer o dispêndio de um Ponto de Sangue.

Nível Dois

Putrefação: Este poder possibilita ao personagem induzir num oponente o processo de decomposição. A putrefação é apressada por movimentos rápidos até que pedaços de pele e cabelo comecem a cair do alvo. Essas penalidades aumentam a cada turno que o personagem afetado permanece ativo. A única forma de impedir essa perda sinistra é interromper toda e qualquer atividade.

Sistema: O personagem primeiro declara quantos Pontos de Sangue serão gastos e em seguida testa Destreza + Ocultismo (a dificuldade é a Vitalidade + Fortitude do alvo). Para cada sucesso e cada Ponto de Sangue gasto, o oponente perde um ponto de Aparência. Além disso, se o alvo continuar a se mover ou assumir um papel ativo numa situação de combate, sofrerá os piores efeitos da putrefação. Devido à rápida e dolorosa decomposição da carne, o alvo precisa acrescentar um ponto à dificuldade de todos os testes Sociais e Físicos. Um dia inteiro de sono neutraliza esta penalidade.

Nível Três

Cinzas às Cinzas: Este poder permite a um personagem transformar-se numa substância pesada e pulverulenta, o que evita que ele seja queimado por chamas ou luz solar. Enquanto se encontra nesta forma, o personagem não é ferido pela luz solar ou pelas chamas, mas fica impossibilitado de fazer qualquer coisa.

Sistema: Mediante o dispêndio de dois Pontos de Sangue, o personagem pode recuperar a forma original, mas apenas com a assistência de um Lacaio ou de um amigo. Esta forma não é afetada por ventos ou mesmo por chuva pesada, mas pode ser separada à força. Recuperar a forma original depois de ter sido separado sempre é um processo doloroso, porque partes do vampiro estarão faltando. Muitos Samedi encontraram a Morte Final devido ao descuido de um Lacaio leal, mas estúpido.

Nível Quatro

Atrofia: Este poder permite ao personagem “mumificar” o corpo de um oponente, um membro por vez. Os membros que forem atrofiados retornarão ao normal depois de uma noite, contanto que o alvo seja de origem sobrenatural. Se este poder for empregado em humanos, o efeito será permanente e gangrenoso.

Sistema: Para atrofiar um oponente o personagem precisa tocar a parte do corpo do oponente que deseja afetar.

Em seguida ele precisa obter, num teste de Manipulação + Medicina, um número de sucessos igual à Vitalidade do alvo (a dificuldade é a Força de Vontade do oponente) e gastar um ponto de Força de Vontade. O uso desta habilidade na cabeça de um oponente é instantaneamente fatal para humanos, e colocará um oponente vampiro num estado semelhante ao torpor durante uma noite. O alvo não estará realmente em torpor, mas será incapaz de usar qualquer Disciplina enquanto estiver com a cabeça feita, ou melhor, encolhida.

Nível Cinco

Infecção: Este poder permite a um personagem criar uma “infecção” em qualquer ferimento agravado que seu oponente possa ter sofrido. Esta infecção não causa danos, mas pode ser usada para alimentar com Pontos de Sangue, à distância, o alvo infectado. Esta habilidade costuma ser usada para alimentar Lacaios e para realizar Laço de Sangue com outros Membros sem que eles fiquem cientes do Laço.

Sistema: A infecção requer um teste de ataque normal seguido pelo sucesso em um teste de Força de Vontade (a dificuldade é a Vitalidade do alvo + 3), assim como o dispêndio de um Ponto de Sangue.

Nível Seis

Compressão: Mediante o gasto de três Pontos de Sangue, o personagem usando esta habilidade pode fazer com que a pele de um oponente encolha até romper e saltar para fora do alvo, causando-lhe quatro Níveis de Vitalidade de danos agravados. Os alvos com Fortitude podem resistir a este poder com um teste de absorção. Se o ataque for bem-sucedido, o compressor pode “absorver” a pele para o seu próprio corpo, acrescentando três pontos de Vigor durante o restante da noite. Os Samedi que exibem abertamente esta habilidade não são muito populares entre seus colegas vampiros.

Sistema: O Vigor adicional só pode ser obtido usando-se um turno para manter a pele remanescente e gastando um Ponto de Sangue adicional.

Nível Sete

Pó ao pó: Este poder funciona exatamente como o poder de nível quatro Cinzas às Cinzas, mas é menos restritivo. Depois que o personagem tiver optado por transformar-se, ele retém controle completo sobre todas as Disciplinas mentais, exceto Dominação e Taumaturgia. O Pó não pode ser separado, ou levado pelo vento, a não ser que o personagem queira. Enquanto estiver nesta forma, o personagem pode também usar o vento como meio de transporte. Como os vampiros que empregam a Forma de Névoa da Disciplina Metamorfose, um personagem neste estado mantém a coesão com facilidade.

Sistema: O personagem pode reassumir seu estado natural sem ajuda, mediante o dispêndio de um Ponto de Sangue.

Nível Oito

Rigor Mortis: Exatamente como seu nome indica, este poder inflige o Rigor Mortis — o endurecimento e a contra-

ção de todos os ligamentos e tendões — a um alvo.

Sistema: O poder requer sucesso num teste de Força de Vontade (a dificuldade é igual a Vitalidade + Fortitude do alvo) e o gasto de um ponto de Força de Vontade. O alvo perde três pontos de Destreza e sofre uma dor tão forte que o uso das Disciplinas Mentais requer sucesso num teste de Força de Vontade (dificuldade 9). O Rigor Mortis pode ser revertido com o gasto de cinco Pontos de Sangue, mas o alvo afligido precisa primeiro testar Autocontrole (dificuldade 8) para evitar um frenesi. Caso o alvo deste ataque não consiga evitar um frenesi, ou opte por atacar sem gastar os cinco Pontos de Sangue necessários, os ligamentos e tendões tensionados se partem, causando três Níveis de Vitalidade de danos agravados automáticos. Os danos não podem ser absorvidos, e continuam a ser acumulados a cada turno que a vítima tentar movimentos violentos.

Níveis Nove e Dez

Não se conhece a existência de nenhum Samedi de geração inferior à quinta, mas continuam havendo rumores sobre Samedi realmente poderosos, e sua habilidade em reduzir seus inimigos a cadáveres decompostos.

Um Gosto de Vitae

A Vitae é, quase literalmente, a essência da vida de um vampiro. Desde o momento em que o neófito acorda pela primeira vez, ele sente a Fome de Sangue pulsar dentro de si. Quando bebe Vitae pela primeira vez, o vampiro adquire uma consciência de que sua imortalidade dependerá de sugar a essência de outro indivíduo. Não importa o quão horrorizado o vampiro possa estar com os resultados de um frenesi recente, o calor formigante e o poder renovado em seus membros jamais poderá ser uma sensação menos do que deliciosa. Ou poderá?

Como a Vitae é o único fator vital na sobrevivência do vampiro e sua ligação com a imortalidade, ela também é sua fraqueza inerente. Poucos Lambedores param para pensar no que pode estar entrando em seus corpos junto com o alimento. A maioria dos vampiros simplesmente se considera imune a todos os tipos de doenças. Preocupados com sua própria imortalidade, não param para considerar os venenos psicológicos e fisiológicos que podem estar drenando.

Este excesso de confiança da parte dos Membros pode beneficiar os humanos. As informações que se seguem poderão ser muito úteis aos mortais inteligentes.

Drogas

Existem muitos viciados entre os vampiros. Isto é particularmente comum entre os anarquistas e os Brujah. Embora seja improvável que as drogas normais pudessem ser fisicamente viciantes para os Membros, não há dúvida de que o aspecto psicológico do vício ainda é tão prejudicial para Lambedores quanto é para os viciados humanos. É claro que qualquer um que tentar dizer isso a algum Brujah chapadão, está querendo arrumar briga. Como ocorre com os viciados mortais, um usuário vampiro quase sempre negará sua dependência.

Um Lamedor que se alimente regularmente de mortais drogados pode ficar viciado. Para evitar o vício, o jogador deve testar Autocontrole (dificuldade 6). Pelo menos metade dos Pontos de Sangue de um Lamedor viciado deve provir de um humano drogado para que os níveis de dificuldade do vampiro não sejam aumentados em um. Para cada semana que passar sem drogas, um vampiro terá de fazer um teste de Autocontrole (dificuldade 9) para combater o vício. Contudo, da próxima vez que tirar mais que dois Pontos de Sangue de um humano drogado correrá o risco de se viciar novamente. Sempre que beber de um mortal drogado, o vampiro precisará ser bem sucedido em um teste de Autocontrole (dificuldade 7) ou retornar ao seu estado anterior.

Doença

É verdade que os vampiros são imunes a virtualmente todas as formas de doenças. Porém, ser virtualmente imune não é o mesmo que ser totalmente imune. Há rumores sobre doenças que podem afetar os vampiros. Por exemplo, há algumas décadas atrás, o Sabá perdeu alguns integrantes por motivo de doença. O número dos mortos e a natureza exata da doença que os matou não é conhecido. Porém, até hoje o Sabá é bem mais atento a sinais de doença do que a Camarilla.

Há um segundo fator que os Membros precisam ter em mente no que concerne a doenças. Embora sejam imunes à maioria delas, os vampiros ainda podem ser portadores de doenças. Rebanhos inteiros foram infectados com diversas doenças relativas ao sangue, desde anemia até AIDS. A AIDS preocupa particularmente os anciões da Camarilla na medida que começam a surgir rumores sobre vampiros que sucumbiram a ela.

Recentemente, vários casos inexplicáveis de AIDS têm sido reportados ao Centro de Controle de Doenças em Atlanta, Geórgia. Embora esses casos não tenham atraído muita atenção, se continuarem aparecendo poderão colocar a Máscara em risco. Vários príncipes instruíram os vampiros de suas cidades a evitarem se alimentar de mortais que se encontrem nos grupos de risco, como viciados em drogas injetáveis e prostitutas.

Poderes Físicos e Vitae

O sangue de um mortal com habilidades psíquicas pode exercer um efeito perturbador nos Membros que o ingerirem. O humano passou anos aprendendo a controlar sua habilidade psíquica, tendo muitas vezes se submetido a um regime de treinamento, disciplina e trabalho pesado. O mesmo não pode ser dito do pobre vampiro. Quando a vitae de um paranormal estiver no organismo de um vampiro, este poderá ficar sujeito a manifestações incontroláveis de poder. Por exemplo, se o sangue de um telecinético tiver sido ingerido, o vampiro poderá fazer com que vários objetos ao seu redor comecem a ser jogados de um lado para o outro, sem controle. O que, na melhor das hipóteses, será um elemento de distração. O Narrador deverá decidir a natureza exata da manifestação.

Tanto o Narrador quanto o jogador do vampiro desafortu-

do devem manter registro de quantos Pontos de Sangue de vitae de humanos paranormais foram ingeridos. Sempre que o vampiro estiver numa situação estressante, precisará testar Autocontrole para não perder o domínio sobre suas capacidades psíquicas. O nível de dificuldade é igual ao número de Pontos de Sangue “psíquicos” no organismo do vampiro + 3 [máximo 10]. A atividade psíquica continua até que o vampiro escape da situação estressante ou até que seu sangue psíquico seja esgotado. Se a vitae psíquica não for inteiramente esgotada, o vampiro terá de fazer mais um teste de Autocontrole ao entrar em outra situação estressante.

Por exemplo, se Gizelle, que costuma ser uma Ventrue bastante controlada, tiver bebido cinco Pontos de Sangue de vitae de um psicometrista, poderá ver-se incapacitada de se concentrar numa batalha — seu cérebro será inundado por imagens aleatórias dos objetos que ela tocar. Para evitar essa distração, precisará testar Autocontrole (dificuldade 8 — 5 pela quantidade de Pontos de Sangue + 3). Depois que a batalha tiver acabado, as imagens cessarão. Contudo, mais tarde, quando o altivo príncipe da cidade perguntar a Gizelle o motivo de tanta confusão em seu palácio, ela precisará novamente fazer um teste de Autocontrole para evitar acionar as imagens psicométricas (contanto que ela não tenha usado até então todos os Pontos de Sangue).

A liberação descontrolada dos poderes psíquicos também pode ser acionada se, durante uma única cena, um vampiro usar mais Pontos de Sangue psíquicos do que o número de Pontos de Sangue que ele tiver em Autocontrole. Caso isto ocorra, o vampiro precisará fazer um teste de Autocontrole (dificuldade 9) para ser capaz de agir em meio a um fluxo de atividades ou impressões psíquicas. Dependendo do poder específico que estiver fora de controle, os outros indivíduos na área também poderão ser afetados pela explosão súbita (por exemplo, ser acertado na cabeça por uma cadeira voadora).

O episódio dura um número de turnos equivalente ao número de Pontos de Sangue psíquico gastos. O infeliz Lamedor precisará em seguida de mais um turno ou dois para limpar a cabeça depois da turbulência psíquica. Os efeitos exatos do incidente, tanto sobre o vampiro afetado quanto nos outros indivíduos que se encontrarem na área, deverão ser decididos pelo Narrador.

Como os Pontos de Sangue precisam ser queimados na ordem que foram ingeridos, o vampiro afetado não poderá gastar primeiro os Pontos de Sangue “específicos” se ele ainda tiver outros em seu organismo, adquiridos em refeições anteriores.

Sangue Lupino

Como o sangue dos paranormais, a vitae retirada de lobisomens exerce um efeito incomum e incômodo nos vampiros. Ingerir o sangue de um lobisomem pode provocar um frenesi no Cainita desavisado.

Para cada Ponto de Sangue lupino que o Vampiro tenha ingerido aumenta em um ponto a dificuldade nas jogadas para evitar o frenesi. Portanto um Cainita que tenha

bebido muito de um lobisomem fica tão excitado que está sempre à beira de um frenesi. Esta não é uma situação agradável para o infeliz vampiro. Mesmo se conseguir evitar o frenesi continuará sentindo-se agitado e paranóico até que tenha queimado todo o sangue lupino de seu organismo.

Contudo, a despeito dos riscos, o sangue de lobisomem é muito potente. Na verdade, é duas vezes mais potente que sangue normal. Assim, se um vampiro beber dois Pontos de Sangue de vitae Lupina, receberá quatro Pontos de Sangue em sua Reserva de Sangue. Os vampiros adoram sangue forte, mas o sangue lupino costuma ser ingerido apenas em caso de extrema necessidade.

Também fala-se muito que beber sangue de lobisomem concede temporariamente níveis elevados de Rapidez e Potência. A história nem sempre é bem assim: essa é uma capacidade relacionada ao Antecedente Raça Pura dos Lupinos. Quanto mais pura for a linhagem do lobisomem, maior será o poder que seu sangue concederá ao Lambedor. Contam-se histórias sobre alguns vampiros insanos que caçam Lupinos de Raça Pura para beber-lhes o sangue.

Anatomia Circulatória

Sabe como é: pra mim tem gosto de frango.

— J.C. Peter, Brujah

Vamos, sente-se aí. Ainda temos tempo de sobra antes da sessão da meia-noite. Acho que hoje apresentarão *Delicatessen*. Tomara que eu esteja certo: esse filme sempre me deixa muito excitado. Tenho certeza que provoca a mesma reação na maioria dos Cainitas.

Quê? Ah, sim. Eu era médico. Estudei a arte da medicina por muito tempo. Embora eu tenha de admitir que hoje me orgulho mais de meus talentos de gourmet. Como eu ia imaginar que algum dia — perdão, noite — eu viria meu conhecimento médico sob um ponto de vista culinário?

O que quero dizer com “culinário”? Bem, descobri certas artérias e veias que possuem sabores peculiares. O sangue que corre nas artérias, por exemplo, flui da aorta, rica em oxigênio, enquanto as veias carregam sangue venoso — sangue sujo, para colocar em termos vulgares — de volta ao coração, para ser reoxigenado. Não que esse sangue não nos tenha serventia. Muito pelo contrário!

Se quiser, posso expor o assunto em termos de leigo. Você pode não estar ciente dos aspectos mais refinados do prazer culinário, o que é uma vergonha. Por onde posso começar... Ah sim! O pescoço. A “preferência nacional” da nossa espécie, pelo menos nos filmes.

Existem duas áreas principais no pescoço: a artéria carótida e a veia jugular. Gosto de me referir à artéria carótida como nosso tipo de fast food. Basta enfiar os dentes e chupar — a refeição está completa. Infelizmente, o sabor é, digamos, muito vulgar. Não apresenta nenhuma sutileza. E além do mais faz uma sujeira horrível, por causa da pressão com que o sangue jorra, afinal ele está vindo direto da aorta. Só faço esse tipo de refeição quando estou morrendo de

fome. Mas não há melhor opção para quem está com pressa. Você só não pode esquecer que, se não for gentil, pode acabar matando seu anfitrião.

A jugular apresenta um sabor ligeiramente mais sutil. Eu o descreveria como quase efervescente e muito refrescante. Também não faz tanta sujeira quanta a carótida, o que, decerto, conta a seu favor. Ainda assim, é uma refeição para vampiros menos exigentes.

O braço talvez seja um local mais refinado para se frequentar: nele podemos fazer refeições mais demoradas. Confesso que é o meu favorito. A parte interna do cotovelo abriga a deliciosa artéria braquial, um verdadeiro petisco! Seu sabor e seu bouquet são um must. Soma-se à atmosfera um fluxo mais suave e um roçar de pele delicada em seus lábios. Adorável! Infelizmente, alguns humanos arruinam essa área com agulhas de seringas, o que me repele profundamente.

A artéria radial do pulso é quase tão deliciosa quanto a braquial. Ela é mais suave em bouquet, mais delicada em sabor e fluxo. Desce melhor como um aperitivo, despertando nossos sentidos para os sabores mais ricos que nos aguardam.

O último local que realmente interessa ao gourmet é a parte superior da coxa. Por si só uma área puramente estética, ela abriga tanto a artéria femoral como a veia femoral. A artéria possui um sabor robusto e encorpado, o que a torna um excelente prato principal. O fluxo é forte, mas não exageradamente. A veia é semelhante em sabor, mas, por possuir uma dosagem menor de oxigênio, não nos sobe muito à cabeça. Nunca devemos esquecer, que se desejamos nos manter completamente alerta, o ideal é optar pelas veias, menos intoxicantes do que as artérias ricas em oxigênio.

Obviamente, muitos outros fatores são importantes na escolha de um parceiro apropriado para jantar. Idade, por exemplo. Ah, a doce juventude! O simples odor de pele jovem abre o apetite de qualquer Cainita. O vigor encontrado nos jovens também pode ser muito intoxicante. Os adolescentes, talvez por sua abundância de hormônios, são uma verdadeira experiência!

Mas a juventude é apenas efemeramente satisfatória, quando comparada com a riqueza provida por um certo amadurecimento. Embora a consistência e a coloração de seu sangue não sejam imediatamente gratificantes, os humanos maduros apresentam sabores mais complexos, na medida que o tempo e a experiência deixam marcas muito individuais. Contudo, na maioria dos casos, os muito velhos devem ser evitados. Com exceção dos particularmente robustos, os velhos costumam ter sangue fino e insatisfatório.

Mesmo o estado mental pode afetar a nossa refeição, se estiver com um pouco de fome, posso sugerir que seduza e assuste a “refeição” para temperá-la com adrenalina.

Ah, vejo que já está na nossa hora. Mas se me permitir concluir, prometo fazê-lo rápido. O verdadeiro gourmet seleciona suas refeições com extremo cuidado. Boa dieta e saúde adequada são fatores essenciais na escolha de quem

you will go to dinner. After all, as the old saying goes, “we are what we eat”. The sick, especially those with anemia or other degenerative diseases, perhaps are the most dissatisfied. I remember one time having dinner in a hospital in England — a deplorable experience. Among all the patients I did not manage to find a single worthy meal!

Many of our species ignore these aspects, even when they feed from their own flock. They do not know what they are losing! But I do! After the film I will take you to appreciate some of the most delicious human foods I know. But first let's go to the cinema. I hope you will enjoy *Delicatessen*. It is a great film to open the appetite!



Capítulo Quatro: Interpretando Papéis

Neste capítulo você encontrará idéias sobre como se divertir interpretando **Vampiro**. Os ensaios que se seguem cobrem áreas como Ação Ao Vivo em **Vampiro**, como entrar no personagem, falhas trágicas e muito mais. Essas idéias podem não se enquadrar em seu próprio estilo, mas pelo menos o ajudarão a explorar melhor este jogo. **Vampiro** é um RPG muito especial, que requer formas diferentes de fazer as coisas.

Os ensaios a seguir foram escritos por pessoas que trabalharam intensamente em algum estágio de **Vampiro**. Algumas delas estão conosco há um bocadinho de tempo e compreendem o que funciona e o que não funciona com elas. Cada uma dessas pessoas também possui uma perspectiva bastante pessoal sobre como **Vampiro** “deve” ser jogado, e elas nem sempre concordam entre si. Essas opiniões não são necessariamente as da White Wolf — é melhor não encará-las como verdades absolutas. Afinal de contas, ninguém aqui jamais disse que somos os maiores especialistas no assunto. No fundo, somos todos jogadores. Divirta-se!

A Antiga Arte da Interpretação de Papéis

Por Sam Chupp

Algumas histórias são mágicas, devendo ser cantadas

Canções da boca do rio

Quando o mundo era jovem

E todas essas vozes espirituais governavam a noite.

— Paul Simon, “Spirit Voices”

Interpretar papéis não é novidade. É um nome novo para uma atividade muito antiga — contar histórias. Aqueles entre nós que sonham e ousam contar nossas próprias

histórias são mudados para sempre. A interpretação de papéis nos levanta de nossas vidas, possibilitando-nos ver futuros potencialmente viáveis e transformar nossas perspectivas atuais. Percebamos ou não, estamos assumindo nossos lugares ao lado de nossos ancestrais, transmitindo mitos, cultura e sabedoria para as gerações mais jovens. Tornamos xamãs, sábios, bardos e filósofos quando preparamos nossas mentes para contarmos uma história. Conectamos com uma coisa antiga, misteriosa — nossa criatividade.

Não é de admirar que haja tantas pessoas que não consigam entender o que RPG significa para nós, afinal todo mundo tem sua criatividade sufocada na infância. Equívocos trágicos, somados a ignorância e medo, levaram muitos a fazer considerações errôneas sobre nossas atividades. As pessoas sempre temem o que não compreendem.

Em **Vampiro**, contamos histórias que confrontam a escuridão em nossas vidas e nos forçam a compreender o equilíbrio precário entre a Vida e a Morte. Essas histórias costumam conter os mesmos personagens e tramas das histórias que nos contavam quando éramos crianças. Como os mitos com os quais lidamos através dos RPGs constituem uma parte fundamental de nossa natureza, evocamos repetidamente os mesmos temas. Eles fazem parte de nossa condição humana, são inerentes a nossas vidas; eles nos ajudam a compreender o vasto mistério que carregamos dentro de nós. Ajudando-nos a compreender o mistério, esses temas nos ajudam a deixar de temê-los. Em seguida temos liberdade para explorar recantos de nosso íntimo numa profundidade que jamais sonhamos atingir.

Contar histórias, como qualquer outro talento, é uma atividade que pode ser praticada, explorada, desenvolvida.

É um talento importante não apenas para o Narrador, mas também para os jogadores. Cada integrante do grupo de jogo é responsável por somar algo à história que está sendo contada.

Uma das melhores formas de nos conectarmos mais profundamente com a história é entramos em contato com narrativas antigas. Vá à biblioteca e leia sobre mitos, lendas, folclore e contos de fadas. O mito da queda e retorno de Inanna, Rainha do Céu, é fundamentalmente apropriada ao ponto de vista vampírico; leia os clássicos da literatura e da poesia. O *Macbeth* de Shakespeare explora a escuridão interior — os mesmos recessos sombrios desbravados por **Vampiro**. Converse com os seus avós e pergunte-lhes como a vida era quando eles tinham a sua idade. Nunca se sabe quando você precisará de detalhes sobre algum período histórico de um ponto de vista pessoal (afinal de contas, os vampiros vivem muito tempo; basta uma olhada em **Chicago by Night** para ver que é importante compreender a história de sua área quando estiver lidando com Membros). Nossos avós também têm suas próprias histórias para contar, histórias que você pode aproveitar, juntando-as com as suas e aquelas contadas pelo Narrador.

Outra forma de se conectar com as histórias de **Vampiro** é entrando em contato com as histórias do presente... aquelas que você ouve no noticiário, as piadas que os seus pais ou amigos contam para você durante um almoço e, o mais importante, aquelas que o seu próprio cérebro lhe conta enquanto você está dormindo. Deixe um diário ao lado da

sua cama e registre os seus sonhos e pesadelos. Esses são os “cartões postais do subconsciente”, como diz uma personagem do livro *Northern Exposure*. Os seus sonhos, e especialmente os seus pesadelos, uma vez traduzidos para o contexto da psique do seu personagem, proporcionarão personificações estranhas, poderosas e assustadoras.

As histórias do futuro também são muito importantes — fale com os visionários e com as crianças de hoje e eles lhes contarão essas histórias. A ficção científica também lida com esse assunto, assim como a poesia, a música, a arte. Ambiente as suas histórias “cinco minutos no futuro”: você estará fazendo o mesmo que os profetas e filósofos do passado.

Os narradores do passado usavam maquiagem, máscaras, música, tambores, marionetes, roupas, adereços, iluminação, ilusão e mímica. Quais dessas ferramentas você usa? O uso de uma ou de todas aprimorará a sua experiência narrativa e, concomitantemente, o ajudará a se aproximar dos narradores antigos que você segue instintivamente. Com toda certeza, esses adereços podem envolvê-lo muito mais na história. Não espere que o Narrador traga adereços para você. Arranje-os você mesmo, para o seu próprio personagem.

Como jogador, é seu dever ajudar a contar a história. O juiz só pode arbitrar. São os jogadores que pegam o cenário mental, os adereços e as roupas que o juiz trouxe e as usam para transcender o ambiente. Vocês, jogadores, são a carne e o sangue da história, fazem as coisas acontecerem e são os únicos responsáveis por se divertirem e, no processo, entrarem em contato com uma neces-

sidade humana fundamental... a necessidade de criar.

Você precisa saber o papel que o seu personagem desempenha na história. Os atores costumam perguntar “Qual é a minha motivação?” Descubra as motivações dos protagonistas do passado e verá a si mesmo entrando em seus papéis. Outra forma de fazer isto é pegar as características de um amigo que você admira e representar seu amigo, colocá-lo no personagem. Eu mesmo costumo fazer isso e de vez em quando me pego perguntando “E então, Gary (ou Leigh Ann, ou Dean, ou Lauren), o que você faria nesta situação?”. Vendo seus personagens de uma forma muito íntima — realmente como amigos que conhece muitíssimo bem — você será capaz de interpretá-los bem melhor.

Interpretar é divertido — pura brincadeira e também uma parte natural da condição humana. Se não houvesse interpretação, alguma outra coisa viria a tomar seu lugar, porque é imperativo que contemos histórias dentro de nós — histórias sobre nós mesmos e sobre nosso lugar no universo; histórias que recriamos a partir da enorme tapeçaria da experiência humana.

Nossos mitos e lendas modernos serão revisados por nossos filhos e filhas, da mesma forma que nós fazemos adaptações das histórias de nossos ancestrais. O ciclo continuará no futuro, como faz hoje, como fez sempre.

Como a arte do xamã, do filósofo, do bardo, nosso jogo é nosso trabalho. Um trabalho vital que, mesmo se não for capaz de mudar a sociedade e o mundo, mudará nossas vidas para melhor e fará com que nos sintamos parte de uma história contínua. Através da interpretação, podemos reconhecer nossas origens e ver nossos horizontes.

Atuando

Por Steve Crow

Eu estava atuando!

— Mestre Thespian, SLN

Quando eu estava no segundo grau, interessava-me por teatro. Contudo, nunca tive nenhuma vontade de aparecer no palco num papel principal. Ficava contente em trabalhar como diretor, iluminador ou figurante numa cena de multidão.

Talvez seja por causa disso que hoje em dia quando jogo RPG sou Narrador, e não jogador. Penso nos RPGs como peças de teatro. Na condição de Narrador, sou o diretor, o iluminador e os extras. Sou aquele que diz aos jogadores — os “astros” e “estrelas” — o que eles vêem e o que podem fazer.

Mas se o Narrador é o diretor, o que são os jogadores?

Bem, a função básica de um jogador não é de um astro ou estrela, mas de um diretor de elenco. Quando um jogador se junta a uma crônica, ele precisa determinar exatamente que papel irá desempenhar, e em seguida escolher um personagem para o papel. Se você estiver jogando **Vampiro**, e o Narrador lhe disser que a nova história será uma fábula de intriga nos corredores do poder, então você não irá querer interpretar um Brujah ou um Gangrel, da mesma forma como você não selecionaria um ator que faz heróis de filmes de ação para um filme com essa trama.

De preferência, o jogador, na condição de um diretor

de elenco, deve também olhar para os outros atores e atrizes. O seu astro trabalhará bem com os outros? Na maioria dos RPG, particularmente aqueles que narram fantasias e viagens, isto pode ser simples: “Como já tem dois ladrões no grupo, vou ter de escolher outra profissão.”

Porém, a interação vai muito mais fundo do que isso. Se você vai interpretar um personagem que é um galã, deverá informar-se se haverá personagens femininos no grupo. Se você for interpretar um Ravnos, é bom saber se haverá outros da sua espécie no grupo.

Como diretor de elenco, você procura duas coisas. A primeira é: há motivos para interagir com os outros personagens? Um solitário misógino pode ser divertido de interpretar, mas a sua falta de espírito de equipe raramente manterá os outros jogadores interessados no jogo. Lembre-se, você está selecionando apenas um dos vários “astros” em sua produção. Você não exerce muito controle sobre os atores selecionados pelos outros diretores de elenco.

A outra coisa para a qual você precisa estar atento é: o seu personagem vai se sobressair — não apenas em termos de profissão ou clã, mas de personalidade? Se outros dois personagens forem assassinos Assamitas, você não deveria ser um terceiro, a não ser que tenha em mente um papel incrível para o seu personagem. E talvez nem assim. Os outros jogadores provavelmente apenas confundirão vocês três.

E então, agora você vira um astro? Não. Em seguida, você estará participando da platéia. Lembre-se, quando você interpretar irá observar outras pessoas atuarem. O que você quer ver delas? Você realmente odeia fanaticamente os Brujah ou não tem saco para os Malkavianos? Em caso afirmativo, dê-lhes tempo para descobrir.

Se um amigo jogador assumir um papel que você simplesmente não suporta, que realmente despreza, então terá muitos conflitos. Os conflitos certamente são necessários, mas você não vai querer que cada encontro do seu astro com os demais degenerem em discussões e gritaria. No teatro, isto significaria que vocês estariam tentando roubar a cena um do outro. Em sessões de RPG, tais conflitos podem acabar se transformando em verdadeiros banhos de sangue, caso você chegue à conclusão de que a única coisa a fazer para eliminar aquele incômodo é fazer com que o seu astro dê cabo do outro.

Converse com seus companheiros. Esclareça o que o aborrece e que tipo de coisas não quer ver acontecendo. Lembre-se, a última palavra não precisa ser sua. Ainda assim, ficará surpreso com a frequência com que uma discussão de alguns minutos no começo da crônica pode economizar um bocado de hostilidade mais tarde. Um pouco de afinação não apenas permitirá que você evite tensões futuras, como também reduzirá o estereótipo.

Seu próximo trabalho: maquiagem e roupas. O seu Narrador tem um mundo para criar e descrever para você. Dúzias de extras para selecionar. Cenários para criar, iluminação para planejar. Você é o único que deve preocupar-se em fazer o seu personagem brilhar. Como ele se veste? Quais são suas origens? Seus hábitos? Suas preferências?

Agora é o momento de desenvolver a atuação, segundo o Método. A idéia é “entrar na pele” do seu personagem. Desenvolver uma infância, uma carreira, uma história para a sua futura estrela. Mesmo se você não mencionar uma única palavra da sua história no palco, os seus antecedentes estarão lá, influenciando cada ação que você tomar. Se, de tempos em tempos, você agir segundo esses antecedentes, verá como seu personagem desenvolve pequenas peculiaridades estranhas.

Se o seu personagem odeia valentões e arruaceiros, talvez seja porque um valentão bateu nele quando estava na escola. Se o valentão da escola era um atleta, talvez o personagem agora deteste esportes em geral, bem como a companhia de atletas. Agora que ele é um vampiro, adora usar a força física da qual carecia há tantos anos. Ou talvez você tenha se vingado do seu torturador pregando-lhe algumas peças, de modo que agora tem uma queda para a intriga e a esperteza.

Tudo isso a partir de um pedacinho de informação de antecedentes. Da próxima vez que o seu personagem bater num valentão, você não terá de se estender em explicações. Os antecedentes estão ali, devendo influenciar constantemente as suas ações. Essa é a diferença entre um personagem bem desenvolvido e uma figurinha bidimensional.

Finalmente, é hora de subir no palco. Os cenários estão prontos, as luzes estão marcadas, os figurantes estão disponíveis e a orquestra está ensaiada. A sua platéia — os seus colegas jogadores — está assistindo.

Boa sorte. Tomara que a sua produção fique muito tempo em cartaz.

Filhos do Orgulho

Por Teeuwynn

*O tirano é um filho do orgulho
Que bebe, vaidoso e imprudentemente,
De uma grande caneca de devassidão
Até que, da beira de seu abismo,
Mergulha no pó de sua esperança.*

— Sófocles, Édipo Rei.

Cambaleante, um rei foge de seu palácio dourado, repellido pelo horror que ele mesmo causou. O sangue que corre das órbitas vazias de seus olhos mancha o manto real; a respiração lhe sai em soluços rasgados e ele se deixa cair de joelhos. Não pode mais ver o corpo sem vida de sua rainha, aquela que foi sua esposa e mãe. O rei arrancou os olhos com as próprias mãos, numa tentativa fútil de negar a prova que seu orgulho e sua curiosidade irrefreável levaram-no a descobrir. Este rei, este Édipo, foi condenado por seu coração por haver matado o pai e casado com a própria mãe.

Arrepiante, não acham? E poderoso, também. A tragédia de Édipo Rei despertou as emoções dos gregos antigos, ainda exercendo grande impacto nos dias de hoje. Por quê? Há muitos motivos para certas obras de ficção exercerem impacto duradouro, mas o que todas elas têm em comum é sua capacidade de falar aos nossos sentimentos — de fazer com que nós nos importemos. Por elas, podemos sentir amor,

ódio, ojeriza, prazer, desespero e muito mais — mas jamais as ignoramos. As grandes obras atingem os nossos nervos, forçando-nos a questionar nossas certezas, a nos reconectarmos com nossa humanidade mútua.

Nos RPG, assim como na ficção, criar um personagem que possua profundidade e ressonância suficiente para manter o seu interesse e o interesse de seus parceiros pode ser difícil. Uma das técnicas usadas pelos trágicos gregos, e por muitos grandes dramaturgos que os seguiram, é conceder aos seus personagens máculas trágicas. No drama de Sófocles, o orgulho de Édipo e sua necessidade em descobrir a verdade sobre o passado, a despeito das conseqüências, conduz Édipo e sua família a uma tragédia devastadora. Desde seu nascimento, ele estava destinado a matar seu pai e casar-se com sua mãe. Contudo, a mácula trágica de Édipo é que seu orgulho não lhe permitirá livrar-se do passado — ele precisa conhecer a verdade.

Normalmente, a vontade de descobrir a verdade é uma característica desejável. Mas no caso de Édipo, a necessidade de desvendar seu passado é sua mácula trágica, sua maldição. Conceder máculas trágicas a seu personagem pode aumentar a tensão dramática dentro dele, o que ajuda o Narrador a criar um crônica rica em emoção e significado.

Por sua própria natureza, os vampiros são criaturas com máculas trágicas, quase desprovidos de qualquer esperança em deter a queda inexorável à goela da Besta. Este é um dos motivos pelos quais **Vampiro** costuma provocar uma interpretação tão bem desenvolvida em seus jogadores. Seu personagem, normalmente contra sua própria vontade, é dragado para sua morte e pós-vida, motivado a matar em nome de uma sede insaciável e lutar desesperadamente por sua Humanidade.

Portanto, os personagens de **Vampiro** iniciam suas pós-vidas com uma mácula trágica inata. Mas antes que esses infelizes indivíduos fossem Abraçados, eles já eram mortais maculados com seu próprio conjunto de fraquezas. Ao criar e jogar com seu personagem vampiro, tente determinar que tipo de mácula trágica ele pode ter tido antes de tornar-se um Cainita. Ele era incapaz de perdoar? Ele tinha sempre necessidade de conseguir a aprovação dos outros? Ele precisava desesperadamente ser amado?

Agora, decida como essas características se manifestam em seu neófito. O seu Lamedor descobrirá que é incapaz de se perdoar pelas ações cometidas durante um frenesi, passando a se auto-depreciar? Ou tentará desesperadamente negar a devastação que causou? Como esta luta infernal se manifestará no comportamento externo do seu personagem? Ele se tornará ainda mais reticente, incapaz de expor uma única faceta de seu eu verdadeiro por temer revelar sua mácula? Ou talvez torne-se hiper-sensível à menor das críticas, numa tentativa desesperada em evitar sua mácula? Este tipo de negação pode ser, por seu próprio mérito, uma mácula trágica.

Mesmo que seus colegas jogadores jamais saibam qualquer coisa sobre o conflito interno do seu personagem, irão beneficiar-se por possuírem um personagem inteiramente desenvolvido e tridimensional, com quem os seus próprios personagens possam interagir.

Ao conceder uma mácula trágica ao seu personagem você aumenta o peso de um fardo praticamente já insuportável: a condição vampírica. Esta dor adicional oferece uma batalha extremamente pessoal para o seu personagem Cainita enfrentar. O peso adicional pode parecer inicialmente grande demais para ser carregado. Contudo, quanto mais difícil for o desafio que um personagem precisar enfrentar, maior será o fardo a ser carregado e mais doces serão as vitórias (a despeito do quanto sejam pequenas).

Já foi dito que alguém que vive uma grande tragédia pessoal, e sobrevive a ela, torna-se mais compreensivo com as pessoas que o cercam. Ver e experimentar os piores aspectos da vida (e da pós-vida) confere uma maior apreciação pelo que ela oferece de bom. Quando um indivíduo desce às suas profundezas, sua alma, paradoxalmente, ganha asas.

Sófocles coloca Édipo na pior das posições: ele não destruiu apenas a própria vida, mas as vidas daqueles que lhe concederam essa dádiva. Ainda assim, no drama seguinte, *Édipo em Colona*, Édipo livra-se de seu orgulho e consegue ajudar sua cidade de Tebas de uma forma que não conseguia enquanto era rei. Sua descida ao seu inferno pessoal concedeu-lhe sabedoria. No fim, quando encara a morte, Édipo alcança a paz e a salvação verdadeiras.

Ao jogar com um personagem duplamente maculado numa crônica de **Vampiro**, você e os seus amigos jogadores precisam ser capazes de apreciar o esforço de seus personagens em manter sua Humanidade, em elevar-se acima de suas máculas, para talvez atingir a Golconda ou mesmo readquirir seu estado humano. A maioria não conseguirá. Mas o próprio esforço será enobrecedor. Ao aceitar este desafio os jogadores apreciarão tudo de bom que eles podem encontrar em si mesmos e no mundo escuro que habitam.

A Criança Interior

Por William Spencer-Hale

A criança é mãe do homem.

— William Wordsworth.

Adoro jogar RPG. Acho que sempre gostei. Desde que era um garotinho brincando de polícia e ladrão ou fingindo que era um soldado, sempre gostei da arte do faz de conta. De algum modo, perdi o barco e nunca cresci ou deixei de ter interesse nesse tipo de coisa. Ainda não consigo ver nada de errado nisso.

Jogar RPG brindou-me com muitos anos de diversão. Quando lembro de algumas das grandes partidas das quais participei, sorrio para mim mesmo ou sinto vontade compartilhar meus triunfos com outros que possuam por esse passatempo o mesmo amor que eu. Porém, apesar de meu amor pela interpretação de papéis, só comecei a decantar suas qualidades depois de descobrir a ação ao vivo.

A primeira vez que interpretei ação ao vivo foi na Magnum Opus Con, uma convenção em Greenville, Carolina do Sul, em março de 1992. Alguns colegas de trabalho me procuraram para jogar uma versão ao vivo de **Vampiro: A Máscara**. A trama era simples. Vários vampiros e lobisomens tinham sido assassinados em Milwaukee, a cidade onde o jogo se passava. Cada lado culpava o outro; era responsa-

bilidade dos jogadores encontrarem uma forma de restabelecer a paz entre as duas facções. O que estava para acontecer seria memorável.

Começamos o jogo como qualquer outro, com cada um dos jogadores assumindo a persona de seu personagem e passando para o lado apropriado. Inicialmente não houve muita diferença entre este jogo e aquele ao que eu estava acostumado a participar em torno de uma mesa, salvo o fato de não se usar dados. Mas logo os jogadores começaram a fazer mais que apresentar seus personagens. Eles começaram a ver pelos olhos dos personagens, a sentir o que eles sentiriam. Livres dos grilhões das fichas de personagens e dados, eles se afastaram de suas vidas normais e se tornaram realmente o personagem. Eles transcenderam o reino da interpretação contemporânea e se envolveram no próximo passo lógico deste passatempo. Eles alcançaram o cerne de si mesmos, descobriram a criança interior e trouxeram-na à superfície em toda sua glória.

A primeira trama de ação ao vivo parecia um grande jogo de polícia e ladrão jogado por adultos. Parecia sob um grande número de aspectos, mas também era muito mais. Os jogadores pareciam perder suas inibições, o que lhes permitia experimentar toda a atmosfera do jogo. A síntese com os personagens acrescentava ao jogo uma dimensão até aqui obscura. Essa dimensão transformou a experiência em mais que um simples jogo. De algum modo insuflou-lhe vida e nos transportou para outro lugar durante algumas horas. A ação ao vivo se tornou uma forma de reviver todas aquelas fantasias

da infância de se tornar outra pessoa e de viver através dela. Todos nós estávamos ao redor de uma grande mesa de reunião, gritando, rosnando e mostrando as garras uns para os outros, sem perceber o quanto estávamos envolvidos até que o jogo terminou e pudemos retornar a nós mesmos e refletir sobre o que tinha acontecido. Foi mesmo um dia mágico.

Desde então, passei a explorar muitos gêneros diferentes de RPG num formato de ação ao vivo, desde ficção científica até espada e feitiçaria e tudo que há entre eles. Fazendo isso, descobri o que é realmente interpretar. É mais que um escapismo temporário da realidade. É uma forma de arte e uma ferramenta de aprendizado. Através da ação ao vivo, pode-se manusear melhor esta ferramenta e usá-la para atizar as chamas de nossas imaginações. A seguir, proponho algumas sugestões de como libertar a criança interior e vivenciar a glória plena da interpretação ao vivo.

A interpretação ao vivo é um esforço grupal. Ela depende da colaboração de todos envolvidos na atividade. O Narrador não é o único responsável por prover aos jogadores idéias e encontros: essa é a função de todos os participantes do jogo. Sob diversos aspectos, a ação ao vivo é como uma peça de teatro. É um ambiente no qual os personagens são igualmente importantes e dependem das ações dos outros para determinar as suas próprias. Isto acrescenta um sentimento multidimensional ao jogo, à medida que os outros personagens não apenas procuram o objetivo que lhes é apresentado pelo Narrador, como também tentam alcançar seus próprios desejos. Isto pode ajudar o jogo de muitas

formas, sendo a primeira, poupar trabalho ao Narrador. Ele não precisa mais apresentar aos jogadores uma trama atrás da outra, o que lhe concede tempo para fazer outras coisas. Os jogadores criam suas próprias tramas e o Narrador precisa ajudá-los apenas quando necessário.

Enquanto estiver numa sessão de ação ao vivo, não tenha vergonha de exagerar na interpretação do seu personagem. Não há ambiente melhor para fazer isso. Quanto mais um jogador entrar em seu personagem, mais os outros jogadores se identificarão com ele, e não com a pessoa por trás dele. É isto que separa a ação ao vivo do jogo de mesa — a possibilidade de ver o personagem em pé na sua frente, de não precisar imaginá-lo. É uma forma de liberar a imaginação para voar a alturas ainda maiores.

Embora os jogadores devam dar o máximo de si na interpretação de seus personagens, algumas coisas precisam ser evitadas. Entre elas, violência desnecessária e contato físico com outros jogadores. Mesmo no contexto deste jogo é importante que os jogadores respeitem os desejos dos outros e não os toquem sem acordo prévio. *Não* ainda significa *não*, mesmo no jogo. Isto é especialmente importante durante uma cena de combate. Não represente uma cena de combate — ela pode acabar com um dos participantes sendo ferido de verdade. Procure o Narrador e deixe-o decidir o resultado.

Os adereços também são muito importante para o sucesso do jogo. Podem ser qualquer coisa, desde roupas adequadas até sangue falso, sendo limitados apenas pela imaginação dos jogadores e o julgamento do Narrador.

Os modos de vestir conferem aos jogadores uma forma melhor de assumir os papéis dos seus personagens, não apenas tornando o personagem mais fácil e divertido de jogar, mas também ajudando os outros jogadores a identificarem mais facilmente o personagem. Isso confere uma dimensão desconhecida ao jogo de mesa.

Outros adereços, como sangue falso ou dinheiro de mentirinha, também aprofundam o jogo. Eles permitem aos jogadores verem seus pertences e puxar os seus personagens do fundo de suas imaginações para o mundo material. Mas não se esqueça que, embora os adereços sejam importantes, deve-se tomar cuidado com eles em alguns casos. Armas de mentira, como pistolas de brinquedo e facas podem ser muito perturbadoras para alguns, dependendo do quanto pareçam reais. Não use nenhum adereço que possa ser confundido com a coisa verdadeira: isso pode causar problemas. Não apenas com os transeuntes, mas também com a polícia. Algumas pessoas simplesmente não conseguem entender que a ação ao vivo é apenas um jogo, e essas pessoas devem ser evitadas.

Outra forma de ajudar a garantir o sucesso de um jogo de ação ao vivo é criar a atmosfera apropriada, luzes baixas conferem um clima diferente a um espaço. Cubra os móveis com lençóis para distorcer a forma familiar e conferir a ilusão de um lugar novo e misterioso. Música também pode acrescentar clima ao jogo; o tipo que for tocado deve refletir a história que está sendo contada.

Vampiro: A Máscara é o jogo perfeito para este tipo de

interpretação. É um jogo baseado em intriga, no qual tramas e contra-tramas são de importância vital. Ele concede aos jogadores um número infinito de oportunidades de interagir com outros, e de criar planos intrincados que poderão, com o tempo, envolver outros lugares nesses esquemas à medida que esses planos sejam colocados em prática. **Vampiro** é uma teia complexa de traição, fraude e, quando surge a oportunidade, lealdade. É a lona perfeita para cobrir o ambiente ideal de ação ao vivo. Ambientado no mundo Punk-gótico contemporâneo, **Vampiro** pode usar os muitos caminhos da ação ao vivo para criar um jogo memorável.

A mecânica de um jogo como esse deve ser simples, para evitar que a trama perca sua importância. Os sistemas complexos de decisão aleatória (como os dados) não são necessários, devendo ser evitados a qualquer custo, porque interferem com o fluxo do jogo e afastam os jogadores de seus personagens. Este é um jogo no qual o clima e a história são tudo; tudo que as convenções de decisão aleatória farão será destruir a trama, deixando os jogadores desinteressados. O propósito global da ação ao vivo é libertar os jogadores dos grilhões dos jogos de guerra e transformar a interação no foco do jogo.

Assim como na brincadeira de Polícia e Ladrão, o único requisito indispensável para que tudo corra bem na ação ao vivo é a imaginação. Entregue-se à criação que existe dentro de você e ela se encarregará de guiar o adulto a novos horizontes, e mesmo àqueles que não são tão novos mas apenas permaneceram esquecidos por muito, muito tempo.

Combate Criativo, ou Como Provocar o seu Narrador e se Dar Bem

Por Jay Morrison

*Ouçó todas as noites, mais um tiroteio
a tensão cresce
com a Contagem de Corpos.*

— Body Count, “Body Count”

A primeiríssima regra que aprendi como Narrador foi simplesmente que os jogadores de qualquer jogo fazem tudo que podem para confundir você. Como? Fazendo coisas que as regras do jogo simplesmente não cobrem. Por quê? Porque, exatamente como o Narrador e todas aquelas pessoas que criam os jogos que jogamos, eles têm imaginações ativas.

A imaginação é uma parte essencial de qualquer jogo de interpretação. Sem a capacidade de imaginar, o jogo não passa de uma pilha de papel com palavras, desenhos e regras que não significam coisa alguma, exceto que de vez em quando você deve jogar dados.

A imaginação que torna o jogo tão divertido é também a praga que atormenta todos os Narradores, porque os jogadores mais cedo ou mais tarde desejarão usar uma arma que não exista no jogo. Por exemplo: quanto dano uma motocicleta causa? Você tem resposta? Nem eu tinha, antes que um dos membros do meu grupo de jogo de **Vampiro** me disse que ia colocar a roda traseira da sua motocicleta em cima do vampiro que havia acabado de nocautear, e ligar o motor.

Eu não darei respostas aqui — isso cabe ao Narrador decidir, pelo menos até que alguém por trás das cenas decida acrescentar “Dano Causado por Motocicleta e Dificuldade” à lista de armas. Quanto dano uma mangueira de incêndio pode causar? Como ninguém ainda tinha me perguntado isso, eu não havia me preocupado em descobrir. Mas apenas por farra, por que não atingir o seu oponente com 150 kg de pressão por centímetro quadrado e ver seu Narrador contorcer-se, decidindo os efeitos?

Tem uma personagem na minha crônica que não carrega uma só arma convencional. Ela criou sapatos especiais, com ferrões escamoteáveis nos saltos de dez centímetros, com os quais atinge seus oponentes. Ela carrega várias garrafas de uma água de colônia caríssima, um spray de cabelo — e um isqueiro. Esse é o arsenal dela, exceto por uma faca de prata para ataques repentinos de Lupinos.

Esta jogadora tornou a minha carreira de Narrador um verdadeiro inferno, desafiando-me a adivinhar danos e dificuldades — bem como os efeitos colaterais de falhas críticas — de tudo, desde pimenta nos olhos de seus oponentes até um rajada de spray de cabelo flamejante à queima-roupa. Por que ela faz isso comigo? A jogadora explica que, como sua personagem é uma Ventrue, as armas convencionais iriam simplesmente “destoar da sua roupa, ora bolas!” Particularmente, acho que ela está querendo me levar à loucura.

É enufrecedor. É frustrante. E mais do que tudo, é uma mudança de ritmo muito agradável. Uma pistola de brinquedo cheia de água benta pode causar dano em vampiros de Bali? Bem, sim. Mas quanto? A decisão cabe exclusivamente ao Narrador.

Outro personagem em minha tropa carrega uma pistola sinalizadora. Eu tive de decidir a Precisão, a Dificuldade, o Dano e o Alcance da maldita coisa em várias ocasiões. Mas tem gente que exagera — apenas os jogadores realmente suicidas cometem a estupidez de carregar cinco coquetéis molotov debaixo do casaco. Isso acabou logo depois que um deles passou correndo por um vão de porta em chamas e que o outro caiu de sua motocicleta, quando tomei a liberdade de decidir que uma de suas garrafinhas quebrou. Esses personagens não se encontram mais entre os mortos-vivos.

Onde quero chegar? Colocando em termos simples, se cada um de vocês escrevesse 10 sugestões para armamentos fora do comum e em seguida todas essas sugestões fossem compiladas num outro livro de consulta — desconsiderando que esse livro teria umas três mil páginas, o que impossibilitaria a editora de publicá-lo — ainda haveria alguém que apontaria alguma coisa que não foi coberta por este novo e melhorado livro de consulta de **Vampiro: A Máscara**.

Leia novamente a regra de ouro de **Vampiro**: não há regras. Isso funciona em dois sentidos. O Narrador pode ignorar as regras do jogo se elas não se enquadrarem nos planos, e o jogador pode desafiar a mente do Narrador com combate criativo. “Essas regras não são exatamente regras, mas linhas de orientação — você está livre para usar e

abusar delas, ou para ignorá-las e alterá-las como julgar adequado.”

Nunca escreveram uma regra mais significativa num jogo. Ela permite ao Narrador controlar o jogo sem ter de se preocupar com um jogador gritando “Você não pode fazer isso! Na página tal eles explicam como é...” e permite ao jogador perguntar “Quanto Dano ele vai receber seu eu acertar a sua cabeça com a minha frigideira?” Não é fantástico? Sei porque adoro a “regra de ouro”: ela faz o jogo correr com muito mais suavidade. Pelo menos até a próxima vez que a senhorita Ventrue tirar um coelho da cartola.

Leia as regras, olhe as tabelas de armas e veja se o que encontrar tem a ver com você. Se nada ali tiver a sua cara, seja criativo. O seu Narrador pode odiá-lo por isso, pode chegar até o ponto de dizer que não há nenhuma arma como aquela nos livros de regras. Pois bem: faça o Narrador *correr atrás!!!* Sempre gosto de ver alguém na minha crônica usando sua imaginação, porque isso demonstra que ele está se divertindo com a história.

Se eles odiaram a história, então estarão lá atrás discutindo com o “Sr. Sabe Todas as Regras” sobre como podem fazer alguma coisa. Eu faço o possível para evitar ter alguém dessa laia no meu grupo de jogo. Afinal de contas, sou eu que tenho a responsabilidade pela diversão dos jogadores e pela minha própria. E esse é o motivo pelo qual jogamos, é ou não é?

Jogando com Neófitos

Por Lyndi Hathaway

Curve-se diante de quem você serve

Você vai receber o que merece.

— Nine Inch Nails, “Head Like a Hole”

Sempre gostei de jogar todos os tipos de jogos, especialmente aqueles nos quais eu era boa. Mesmo quando era criança, os jogos que mais me interessavam eram aqueles que envolviam atuação. Fosse polícia e ladrão, cowboy e índio ou “casinha”, sempre havia espaço nessas brincadeiras para a interpretação. A melhor coisa em brincar com esses jogos não era realmente os aspectos físicos que compõem a cena, mas a imaginação que cada um de nós colocava no jogo para torná-lo interessante. Mesmo quando éramos criancinhas usávamos a representação de papéis para criar uma forma de arte — a arte de interpretar.

Interpretar é fácil — qualquer um pode fazê-lo. Com o passar dos anos nós nos tornamos tão bons nisso que um simples jogo de polícia e ladrão hoje é, literalmente, brincadeira de criança. Passamos para jogos que nos estimulam e provocam a uma interpretação avançada. Contudo, nem todos nós somos especialistas em interpretação. Eu venho “interpretando” a minha vida inteira, mas eu não havia compreendido o conceito de interpretação como uma arte.

Inicialmente pensei que era ultrajante imaginar que nossas fantasias pudessem ser usadas para divertir. Ao mesmo tempo era assustador porque, quando eu era criança, as fantasias lidavam com seres comuns e agora elas lidam com versões expandidas desses seres. Minha primeira experiência em interpretação foi um livro que ganhei de um amigo

que já jogava RPG há anos. E, devo admitir, fiquei absolutamente fascinada com o livro. Tempos depois, atrevi-me a participar de uma sessão de jogo. Eu estava me sentindo tão nervosa e deslocada que durante toda a sessão não me envolvi uma vez sequer. Eu não sei se isso ocorreu porque eu não sabia direito o que estava acontecendo, ou o que dizer, ou como responder ao que o Narrador estava nos relatando, mas inicialmente senti-me confusa.

Havia tantas estatísticas para lembrar, e o que cada teste determinaria quando os dados fossem jogados na mesa. Mas eu fiquei interessada em jogar. Aos poucos, comecei a perceber que meu problema era verbalizar minhas ações de interpretação. Quero dizer, quando eu queria que minha personagem dissesse ou fizesse alguma coisa, essa coisa era decidida nos dados. Foi então que decidi que minha nova forma de arte de interpretar tinha chegado para ficar, e ficaria até que uma nova surgisse. Não passou muito tempo até que eu me mudasse para Atlanta e encontrasse um sistema de interpretação que afastaria as estatísticas de mim, e que traria de volta a arte da interpretação.

Quando me veio às mãos meu primeiro exemplar de **Vampiro: A Máscara**, vi uma luz no fim do túnel. O sistema **Vampiro** despertou meu talento para a interpretação, um talento que não vinha sendo usado desde que eu era menininha. Durante o primeiro jogo de **Vampiro** do qual participei ainda senti a mesma dificuldade em verbalizar minhas ações, mas depois de alguns minutos as coisas começaram a se encaixar em seus lugares. Fiquei muito impressionada com a forma como **Vampiro** me permitia fazer minhas próprias escolhas, dependendo apenas da minha personagem, não do que era determinado pelos dados. Eu podia decidir quais eram os pontos fortes da minha personagem, e quais habilidades ela possuiria. O sistema de jogo em si era muito realista. Foi por causa disso que senti tanta facilidade em me adaptar. Acredito que o sistema foi planejado para que todos nós possamos parar e pensar sobre vampiros existindo na realidade: desta forma, qualquer personagem que planejamos começa a resgatar uma parte de nossas vidas que determina o curso da natureza.

Talvez os enlouquecidos Malkavianos sejam na verdade nossa forma de expressar confusão, tormento, rejeição. Talvez os Tremere, com seu culto pela aparência e seu amor pela música, sejam nossa forma de lidar com nossa vaidade. Os neófitos não devem sentir-se tímidos ao descobrirem os jogos de interpretação. Representar papéis é uma coisa que todos já fizemos. Não deixe de jogar porque você ainda não está preparado e equipado com muito conhecimento sobre o jogo. Há muita coisa que pode ser feita e explorada com o tempo. Pense apenas no quanto você exercitará sua criatividade e imaginação, e no quanto se divertirá descobrindo a arte da interpretação. No fundo, tudo é apenas um jogo.

Dicas:

Sugestões para novatos: Relaxe, fique à vontade; se tiver alguma dúvida, pergunte. Quando você se confrontar com uma situação, pense nela e não fique obcecado em se familiarizar com a mecânica do jogo. Observe como os jo-

gadores mais experientes fazem. Pense numa partida de RPG como se fosse uma aula de teatro. Enquanto estiver na fase de observação e aprendizado da mecânica do jogo, não conseguirá memorizar tudo imediatamente. Atenha-se às informações mais importantes no momento. Não se sinta intimidado pelos jogadores mais experientes. Fique à vontade — torne-se o personagem, deixe sua imaginação delirar, explore tudo, conheça as suas opções, encontre seu ritmo, não se conforme com uma idéia ou com um ponto de vista de um outro personagem e esteja aberto a todo tipo de experiências.

Sugestões para veteranos: Experimente níveis diferentes de personagens e habilidades. Procure apimentar o jogo. Aconselhe gentilmente os novatos, porque eles tenderão a seguir e imitar os jogadores mais experientes. “Aceite” os novos personagens. Seja receptivo para o impossível. Estabeleça objetivos específicos para o seu personagem. Seja criativo. Jamais recuse experiências novas. Permita ao Narrador levá-lo a novos lugares e confie nele, porque sempre tomará conta direitinho de você. Recrie a atmosfera para seu próprio uso pessoal. Crie personalidades novas e diferentes, novas idéias e situações, novas Características de Narrativa.

0 Narrador-Jogador

Por Dustin Browder

Quem pode controlar seu destino?

— Shakespeare, *Otelo, o Mourão de Veneza*.

Costumo ouvir os jogadores falarem que seu Narrador é isso ou aquilo, comentarem que esse é “ruim” ou aquele é “fraco”. Ao jogar, ou mesmo ler, **Vampiro: A Máscara**, parece evidente que o mérito pelo sucesso do jogo, ou a culpa pelo seu fracasso, repousa sempre sobre os ombros do Narrador. Se ele estiver despreparado, então o jogo está destinado a fracassar. Nesse caso, o Narrador deve ser reprimido.

Já sou Narrador há mais de uma década, e o segredo que eles nunca contam a vocês (mas vou contar-lhes agora) é que os jogadores “dirigem” o jogo. É isso mesmo — são os jogadores que estão no comando e eles contarão a história exatamente tanto quanto (na verdade, mais que) o Narrador. Em **Vampiro** — onde a história é um olhar trágico nas almas amaldiçoadas que podem, no máximo, ter boas intenções por trás de seus atos malignos — os jogadores dirigem o espetáculo, afinal serão os seus personagens que todo mundo irá ver.

Onde nós estaríamos se fosse o Narrador quem carregasse sozinho o peso total da responsabilidade pelo sucesso de um jogo? Nós temos cinco a seis pessoas num jogo e apenas uma delas faz todo o trabalho para tornar o jogo empolgante? Com toda certeza, na pior das hipóteses, o trabalho deve ser dividido. Cada um dos jogadores deve contribuir com alguma coisa. Por necessidade, o Narrador precisa esforçar-se mais para preparar cada sessão de jogo do que os jogadores, mas pensar que os jogadores não têm qualquer responsabilidade é um grande erro.

Se você pensa que a sua crônica de **Vampiro** poderia

ser mais empolgante, e que é o Narrador que está “estrangando tudo”, então, em vez de começar a sua própria crônica, experimente aprimorar a dele. É o mínimo que você pode fazer como jogador.

A primeira coisa que você precisa é arranjar sarna para se coçar. O melhor momento para isso é durante a geração do personagem. Não crie um vampiro cuja vida seja um mar de rosas. Faça da vida dele um inferno. Escolha Defeitos neste livro. Poucos desses defeitos são compensados pelos pontos que seu personagem recebe (se não acredita em mim, dê uma olhada em Futuro Negro), mas cada um deles oferece uma grande oportunidade para interpretar e permitir que seu Narrador manipule uma vasta gama de idéias.

Não venha de fora da cidade onde se passa a crônica. Diga ao jogador que tipo de vampiro você quer criar e descubra como os outros vampiros da cidade poderiam se enquadrar na história do seu personagem. Desta forma, os seus contatos mortais, o seu senhor e todos seus inimigos vampiros estarão bem próximos de você. Mais uma vez, o que é duro para o seu vampiro é bom para você. Quanto mais fácil for a vida do seu vampiro, mais chato será o jogo.

Não saia procurando por formas de evitar beber sangue humano. Esta é a essência do horror em ser um vampiro. Claro, alguns vampiros gostariam de evitar o sangue humano, mas não se esqueça de que nada pode substituí-lo. Nenhuma outra coisa tem o mesmo gosto nem satisfaz a Fome. Claro, não existe nenhuma regra dizendo que você precisa beber sangue humano, mas pense no quanto o jogo ficaria tedioso se todos os vampiros virassem assaltantes de abatedouros.

O Narrador não é a única pessoa que precisa preparar-se para uma sessão. Você, como jogador, também precisa preparar-se mentalmente. Como você provavelmente irá jogar à noite, veja o sol se pôr e espere até que dele tenha sobrado apenas um suave resplandecer no horizonte. Agora, imagine que isso é a primeira coisa que você vê ao acordar. Aprenda a amar a noite e sua negritude. Imagine como seria ter de caçar humanos — o poder, a culpa. Imagine-se tentando dizer a sua família, namorada ou amigos que você é um vampiro.

Em suma, personalize. Para entrar no mundo fantástico de seu vampiro, você precisa compreender que ele um dia já foi humano, e como humano, você pode imaginar como ele se sente agora. É por causa disso que **Vampiro** é um jogo de horror pessoal. Não crie um vampiro que seja tão estranho e alienígena que você não consiga entender como sua mente e seu coração funcionam.

Depois que começar a jogar, não pare — para nada. Não fale sobre filmes, um livro que acaba de ler ou qualquer outra coisa. Faça com que cada palavra que sair de sua boca seja algo dito pelo seu vampiro. Depois que o jogo tiver acabado, e apenas então, você poderá sair do personagem. Deixe o vampiro ficar no jogo e vá para casa, livre de seus problemas, mas capacitado a lidar com eles com muito mais sabedoria.

Qualquer ator ou poeta performático lhe dirá que cada

vez que ele conta sua história (seja uma peça ou um poema), ela sai diferente. A platéia para qual ele se apresenta induz um efeito na história; a interação entre a platéia e o Narrador faz a história ficar melhor. Não podemos fazer isso com uma tela de cinema. O filme está morto para nós: ele não altera seu ritmo ou pára quando gargalhamos.

O Narrador não pode ser um filme. Ele precisa reagir aos seus jogadores e vocês, na condição de jogadores, não podem ser uma platéia de cinema. Você precisa controlar o jogo e conduzi-lo até onde deseja que ele vá. Você estará seguindo os passos de Homero. A Odisséia é fantástica, e está registrada, mas como deve ter sido ainda mais incrível quando ela era narrada pelo próprio poeta enquanto sua platéia ria ou chorava. Da mesma forma, as suas histórias ou interpretações podem ser registradas, mas elas podem ter sido muito mais interessantes quando foram contadas por aquele determinado Narrador e por aqueles jogadores específicos. Aquela história jamais será contada da mesma forma.

Interpretação de Papéis e o Deus Oculto

Por Sam Inabinet

Até onde sei, todas as religiões e sistemas de crenças do mundo contêm em seus níveis mais profundos e esotéricos o mito do Deus Oculto. Para colocar em termos breves e simples, este mito descreve como Deus [ou Deusa, Tao, Eu Universal, “Sou o que Sou”, Mestre Todo-Poderoso, Espaço-Tempo, Azathoth ou Futuro (permita-me o risco de, em prol da brevidade, ofender indivíduos de crenças variadas ou as feministas e dizer apenas “Deus” ou “Ele”)] criou o mundo como uma forma de dissecar, examinar e avaliar a Ele próprio.

Todas as entidades conscientes são, portanto, os órgãos internos de auto-observação de Deus, cujo dever é experimentar a ampla diversidade do fenômeno mundo e reportar à Unidade Central as informações que obtiver. Mas para fazer esse esquema funcionar, Deus precisou esquecer que é Deus e limitar seu Eu universal Todo-Poderoso a um Eu finito e individual, para que a experiência do mundo não fosse reduzida a uma coleção de informações mortas e tediosas e para que a vibração do envolvimento pessoal não fosse perdida.

Embora todos os atos de criatividade recapitem este processo, os RPGs são muito especiais, porque tornam esses atos imediatos e acessíveis a nós, criaturas meramente finitas. Todas as formas mais amplamente conhecidas de Narrativa, desde simples piadas até dramas complexos, assumem algum grau de distanciamento entre o narrador e sua platéia. Na verdade, na maioria das formas modernas, o originador da história raramente está presente quando a platéia vivencia sua criação.

O caráter imediato dos RPG repousa no fato de que criador e platéia são um só. Embora um membro do grupo, o Narrador possa ser responsável por carregar a maior parte do fardo do ato da criação, ela não estará completa até ser

ativada pela presença e pela participação dos jogadores. Para o propósito deste ensaio, considerarei o grupo de jogo como uma única unidade criativa, um Deus Oculto coletivo que se manifesta no mundo coletivo do jogo (Cabe aqui comentar que, na versão original do Gênese, Deus é referido na forma plural, Elohim — “Os Senhores”).

Um dos meus sofistas favoritos, Ibn Arabi, entra em detalhes complexos sobre o relacionamento entre Deus e o mundo, entre a Unidade e a Diversidade. O plano de Ibn Arabi pode ser visualizado melhor como uma relação entre o centro e a circunferência do círculo; no centro está Deus em seu estado mais absoluto e unificado, radiando igualmente em todas as direções para definir Sua criação, a vasta pluralidade da circunferência. Cada ponto no círculo mantém seu próprio relacionamento com o centro através de seu raio, que Ibn Arabi subdivide em estágios de manifestação, desta forma criando zonas concêntricas de categorias arquetípicas. Sem enumerar essas zonas, eu as relacionaria com o próprio sistema de jogo, os meios segundos os quais Deus (os jogadores) descem até a criação (a Crônica).

No começo, havia algumas pessoas sentadas em torno de uma mesa com folhas de papel e lápis, dados e livros, entidades de potencial puro, transcendentemente e não-manifestadas. E elas disseram: “Que se faça o jogo”, e o jogo se fez... Tá, tá legal, estou viajando, mas pelo menos você viu como a analogia também funciona nessa direção.

O círculo do centro, aquele que Ibn Arabi chamaria de Reino dos Nomes Divinos, determina o maior número de possibilidades. Com qual jogo brincaremos? **Vampiro** ou **Lobisomem**? **Call of Cthulhu** ou **Monopólio**? Movendo-se para fora, chegamos enfim ao Reino das Similitudes, Yesod, os verdadeiros planos da existência individual; anotações detalhadas de crônicas, mapas, planilhas de personagens com todos os espaços em branco preenchidos. E em seguida o Big Bang, o momento em que todo o potencial se materializa. “Muito bem, vocês estão sentados num bar e aparece um cara que diz...” Deus esqueceu que é Deus e pensa que é apenas você, eu, todo mundo.

Deixarei o resto do processo, o envolvimento total, o romance, a aventura, a intriga e as revelações pessoais, àqueles mais capazes que eu. Tenho de confessar que jamais consegui alcançar aquele estado no qual você está tão envolvido no jogo que esquece que é um jogador. Contudo, estou bastante familiarizado com o fenômeno de dar vida e consciência própria a uma criação.

Dentro de mim, existe um marinheiro mercante de Yorkshire, grandalhão e imbecil: um veterano de dois ou três sistemas de jogo e mudanças de gêneros, que está sempre pronto para alcançar a superfície de minha aparência calma e intelectual. Outro pensador digno de atenção é Ibn Ruwiyar, um contemporâneo de Ibn Arabi, que deu sua própria contribuição à filosofia do Deus Oculto com a metáfora do dragãozinho aprisionado numa concha. Depois de ter arranhado, chutado e cuspidado fogo na concha em sua tentativa para escapar, tudo que o dragãozinho conseguiu fazer foi polir a superfície interna da concha, transformando-a

num espelho perfeito. Para todas as direções que olhava, ele via apenas a si mesmo. A extensão do universo agora era seu próprio reflexo, invertido e deformado.

O ponto ao qual quero chegar — se é que existe — parece ser alguma coisa como isto: as religiões e filosofias do mundo nos estimulam a retornar ao nosso criador (a Unidade Central) levando-lhe aquilo que aprendemos. A Arte

dos Jogos de Interpretação de Papéis permite uma oportunidade única de esconder o deus de nós mesmos no mundo de nossa própria criação, para vivenciarmos o círculo pleno do jogo da imanência/transcendência. Apenas esteja atento a esses momentos de *satori*, quando o Eu Universal desperta para sua própria divindade e tenta adivinhar onde diabos colocou o dinheiro para comprar pizza.





Capítulo Cinco: Equipamento

Quando a coisa fica preta, os durões vão às compras.

— Mantra de Shopping Center

Assim como os humanos, os vampiros precisam de bens materiais. As compras podem se tornar um prazer tão grande para eles quanto é para os membros da Canaille. Porém, os mortos-vivos sentem muito mais dificuldade em passear por um shopping-center do que os mortais (graças aos céus existe o atendimento por reembolso postal e o telemarketing!)

As listas de equipamentos que se seguem devem ser usadas como guias. O Narrador (ou um catálogo) poderá detalhar objetos que não estejam disponíveis nesta lista. É importante notar que, desde que se disponha de dinheiro e tempo suficiente, quase qualquer coisa pode ser comprada no mundo de hoje. Porém, é preciso cautela quando se lida com o mercado negro — ele não oferece garantias, e seus preços variam proporcionalmente à ilegalidade dos objetos. Encontrar alguma coisa no mercado negro requer um teste de Raciocínio + Manha (dificuldade baseada na raridade do objeto desejado: drogas e jóias baratas (roubadas) — 5; armas de mão — 6; armas automáticas — 8; armas antitanque — 10). Todo Contato orientado ao crime que o personagem possuir diminui a dificuldade em 1, enquanto os Contatos especificamente descritos como contrabandistas, mercadores de armas ou especialistas em explosivos podem eliminar qualquer necessidade de teste.

Por último, os jogadores e Narradores podem sentir-se à vontade para ignorar este capítulo ou partes dele. Algumas das regras apresentadas aqui, por serem essencialmente nu-

méricas, podem limitar a atmosfera de **Vampiro**. Por exemplo, seu Narrador pode achar que as regras para determinar a dificuldade de acertar alvos com armas de projéteis são um pouco exatas e meticulosas demais. O Narrador, como sempre, pode determinar um valor de dificuldade absolutamente diferente àquele sugerido pelas regras.

Armas de Fogo

Armas são ferramentas de mau agouro.

— Sun Tzu, “A Arte da Guerra”

Esta seção foi feita para suplementar, e não eliminar, a tabela original de Armas de Fogo. Muitos Narradores podem achar chatíssimo decidir qual oficial de polícia traz consigo uma S&W M640 ou uma M686, e simplesmente dizer que todos os tiras têm revólveres. Mas para os interessados em agitar mais um pouquinho as noites dos vampiros, esta seção inclui uma variedade de armas comuns e raras.

Smith & Wesson M640: este pequeno revólver, às vezes chamado de “arma de detetive”, é uma das mais populares armas de cano longo. Por não ter cão, ela não pode abrigar mais que cinco balas. O cano possui duas polegadas de comprimento.

Smith & Wesson M686: Uma magnum muito popular na polícia americana. Também pode receber munição de calibre .38 Especial.

Tabela de Armas de Fogo							
<u>Nome</u>	<u>Calibre</u>	<u>Dificuldade</u>	<u>Dano</u>	<u>CdT</u>	<u>Pente</u>	<u>Ocultabilidade</u>	<u>Alcance</u>
Revólveres							
Smith & Wesson M640	.38	6	4	3	5	B	12
Smith & Wesson M686	.357M	6	5	2	6	J	30
Colt Anaconda	.44	7	6	2	6	J	35
Colt Python	.357M	6	5	2	6	J	30
Ruger Redhawk	.44	7	6	2	6	S	50
Voss BC	.22M	6	4	3	8	J	20
Pistolas Leves							
Glock 17	9mm	7	4	4	17	J	20
Walther PPK	.380ACP	7	4	3	7	B	15
Heckler & Koch P7M13	9mm	7	4	4	13	B	20
Heckler & Koch USP	9mm	7	4	4	15	J	25
SigSauer P226	9mm	7	4	4	15	J	20
Hammerli M280 Target	.22LR	6	2	5	5	J	30
Pistolas Pesadas							
M1911	.45ACP	8	5	3	7	J	25
Glock 22	.40S&W	7	5	3	15	J	25
SigSauer P220	.45ACP	8	5	3	7	J	30
Glock 20	10mm	8	3	4	15	J	25
Heckler & Koch P7M10	.40S&W	7	5	3	10	B	20
“Barra Pesada”							
Desert Eagle	.50AE	8	7	1	7	J	30
Cassull	.454	7	7	1	5	J	40
Linebaugh	.475	7	7	1	6	J	40
Submetralhadoras Leves							
Ingram MAC-10 *	9mm	7	4	18	30	J	25
Mini-Uzi *	9mm	7	4	21	20/30	S	25
Heckler & Koch MP-5 *	9mm	7	4	21	30	S	40
Skorpion	.32ACP	7	3	15	15/20	J	20
TEC9	9mm	8	4	18	20/32	S	20
Spectre *	9mm	8	4	18	30/50	S	25
Calico 950 *	9mm	7	4	21	50/100T	25	
TEC22 *	.22LR	6	3	15	30	J	20
Submetralhadoras Pesadas							
Uzi *	9mm	6	4	21	25/32	S	50
Heckler & Koch MP-5 *	10mm	6	5	15	30	S	45
Thompson M1928 *	.45ACP	6	5	15	20/100T	50	
Pistolas Automáticas							
Glock 18 *	9mm	7/8	4	19	17/19	J	20
Beretta 93R *	9mm	7/8	4	15	15/21	J	20
Steckin *	9x18mm	7/8	4	15	18	J	18
Heckler & Koch VP-70z*	9mm	7/8	4	9	18	J	20/30
Fuzis							
Remington M700	.30-06	8	8	1	5	N	300
Ruger 10/22	.22LR	6	4	4	10/50	N	100
Browning BAR	.30-06	8	8	2	4	N	275
Remington M740	.223	8	7	3	5	N	275
Weatherby Mark V	.460WM	8	10	1	3	N	300

Fuzis de Assalto							
Steyr AUG *	.223	7	7	21	30/42	S	200
M16 *	.223	7	7	20	20/30	N	200
Famas *	.223	7	7	25	25	S	200
AK-74 *	5.45mm	7	7	20	30	N	200
SA-80 *	.223	7	7	20	20	S	200
Mini-14 *	.223	7	7	15	30	S	200
Fuzis de Combate							
M-14 *	7.62mm	7	8	10	20	N	275
AK-47 *	7.62x39mm	7	8	10	30	N	250
Heckler & Koch G3 *	7.62mm	8	6	10	20	N	300
FN FAL *	7.62mm	7	8	10	20	N	275
Escopetas							
Ithaca M37 (Stakeout)	calibre 12	6	8	1	5	S	15
Remington 870	calibre 12	6	8	1	8	N	20
Mossberg M500	calibre 12	6	8	1	5	N	20
Escopetas Automáticas							
Fianchi Law 12	calibre 12	7	8	3	8	S	20
Benelli M-3 Super 90	calibre 12	7	8	3	7	S	20
SPAS 12	calibre 12	6	8	3	8	N	20
Remington 1100	calibre 12	6	8	3	8	N	20
USAS 12 *	calibre 12	7	8	6	10/20	N	20
Dificuldade: Grau de dificuldade para atingir um alvo a pequena distância.							
Dano: Dano Básico causado por um disparo bem-sucedido.							
Cadência de Tiro: Número máximo de balas disparadas pela arma a cada turno.							
Pente: Número de balas que a arma comporta.							
Ocultabilidade: B = pode ser escondida no bolso; J = pode ser escondida numa jaqueta; S = pode ser escondida num sobretudo; N = não pode ser escondida numa pessoa.							
Alcance: Pode ser dobrado, mas qualquer valor abaixo dos indicados é considerado um tiro de longa distância.							
* Indica que a arma pode ser usada no modo semi-automático para disparar rajadas curtas de 3 tiros.							

Colt Anaconda: Esta poderosa magnum é usada principalmente para caçadas e para disparar contra alvos afastados. Também pode receber munição calibre .45 Especial.

Colt Python: Similar à Smith & Wesson M686 também é popular na polícia. Pode receber munição calibre .38 Especial. Sua popularidade vem sendo ameaçada pela King Cobra, uma arma mais barata, fabricada pela própria Colt.

Ruger Redhawk: Feito nos Estados Unidos, este revólver de tamanho avantajado é usado principalmente para caçada. Há uma versão ainda maior, a Super Redhawk, com apoio para mira telescópica e alcance efetivo de 91 metros. Essa pistola de grande porte é equipada com sua própria bandoleira.

Voss BC: Alguns dizem que BC significa "body count" (contagem de corpos), e, realmente, ela é capaz de um bom estrago. Seu uso de cartuchos magnum .22 tem como consequência a saída da bala a uma velocidade extremamente alta. Contra a BC, as armaduras oferecem um dado a menos de proteção.

Glock 17: Esta pistola, feita na Áustria, tornou-se muito conhecida antes mesmo de ser vendida em grande escala. O motivo era a possibilidade de que seu estojo de armação de polímero plástico a tornasse invisível a detectores de metal, preocupação que mais tarde se provou infundada.

Walther PPK: Esta arma elegante tornou-se famosa por ser usada por James Bond e pelo MI6, mas foi substituída pela VP-70Z, sendo hoje considerada antiquada e de baixo poder de fogo.

Heckler & Koch P7M13: Esta automática recentemente desenvolvida tornou-se popular entre as forças policiais do nordeste dos Estados Unidos bem como em sua terra natal, a Alemanha.

Heckler & Koch USP: Semelhante à Glock 17, esta arma tem um reforço especial sob o gatilho, que facilita a instalação de dispositivos de mira a laser.

SigSauer P226: Esta pistola de alta capacidade obteve o segundo lugar durante um concurso promovido pelo Exército americano para a escolha de uma nova pistola universal. Um quarto das armas de 9mm da polícia americana pertence a esse tipo. A P226 também é usada pela polícia da Alemanha, onde é produzida.

Hammerli M280 Target: Esta caríssima pistola de alvo é feita sob encomenda: sua coronha é ajustada à mão de seu dono. A dificuldade para qualquer outra pessoa que tentar usar esta arma é aumentada em 1.

M1911: Foi largamente utilizada pelo exército americano até 1985, mas muitas dessas armas estão em uso até hoje. Também é um modelo popular em mercados civis.

Glock 22: Usando um novo calibre criado no final dos anos 80, a Glock 22 é uma pistola leve com maior poder de parada que uma 9mm. Tem sido bem aceita por algumas polícias e vem tornando-se mais popular a cada dia.

SigSauer P220: Esta automática de dupla ação tem se tornado famosa por sua confiabilidade. É provável que esta arma fique no mercado por muitos anos.

Glock 20: Essencialmente, uma Glock 22 com munição de calibre 10mm, mais pesada que a de 9mm e com maior poder de parada.

Heckler & Kock P7M10: Também com novo calibre, esta arma tem tido dificuldade em cair no gosto popular.

Desert Eagle .50 AE: Esta grande pistola tem tido pouca aceitação entre os que dependem dela para combate, mas é popular entre soldados amadores. Feita em Israel, esta pistola tem grande poder de parada e também pode ser encontrada em calibres magnum .357 e .44.

Cassull: Esta é uma arma caríssima, feita sob encomenda. Casull é o nome do homem que as desenvolve, a partir das Ruger Redhawks.

Linebaugh: Também feitas sob encomenda, estas pistolas freqüentemente são usadas para caçar búfalos do Cabo, na África.

Ingram MAC-10: Extremamente popular à época de seu lançamento, esta metralhadora de mão tem sido ultrapassada por armas mais recentes. Ela vem de fábrica com uma coronha dobrável, mas um supressor de clarões e um freio de boca também são altamente recomendados.

Mini-Uzi: A linha israelita de Uzis tornou-se a mais conhecida marca de metralhadoras de mão do mundo, e inclui não apenas Mini-Uzis e Uzis, mas também Micro-Uzis e Uzis em outros calibres. A Mini-Uzi, mesmo não sendo tão popular quanto sua irmã como arma de combate, tem sido usada por tropas para operações em locais apertados.

Heckler & Koch MP-5: Esta popular metralhadora de mão de fabricação alemã é a arma padrão das equipes SWAT, forças contra-terroristas como a SAS inglês, e mesmo algumas tropas americanas de Operações Especiais. A MP-5 é considerada a melhor metralhadora de mão no mercado aberto atualmente, conhecida por sua confiabilidade e manuseio rápido. Existe também um modelo mais fácil de ser escondido — a MP-5K.

Skorpion: Metralhadora de mão do tamanho de uma pistola, a Skorpion tem sido a arma padrão dos terroristas e dos agentes dos serviços de inteligência nos últimos 30 anos. Estas armas tchecas pararam de ser fabricadas, mas ainda são populares nos romances de espionagem.

TEC9: A TEC9 é uma pistola semi-automática muito barata, facilmente convertida em automática. Está prontamente disponível nos Estados Unidos. Qualquer personagem que tenha um ponto em Armas de Fogo e um em Reparos pode convertê-la. Contudo, a confiabilidade dessa arma é questionável.

Spectre 9mm: Metralhadora de mão americana, a Spectre foi cogitada para fazer parte do armamento de algumas forças SWAT, porém muitas ainda não a utilizam.

Calico 950: Também sob observação de diversas equipes SWAT americanas, o inovador tubo de alimentação superior desta arma porta 100 cápsulas. Eles são ejetadas por baixo, facilitando assim ao usuário coletar os cartuchos usados em uma sacola debaixo da arma.

TEC22: Conhecida como Scorpion (não confundir com a arma Tcheca de nome semelhante), a TEC22 é pequena e facilmente controlada, mas não é muito confiável ou duradoura.

Uzi 9mm: Possivelmente a mais conhecida metralhadora de mão no mundo, a Uzi tem encontrado usuários em organizações militares, terroristas e criminais em todo o mundo. Qualquer um, desde um membro da tripulação de um tanque israelense até um membro de gangue de Los Angeles pode ser visto usando-a. Ela foi criada para operações de guerra no deserto, sendo especialmente conhecida por sua confiabilidade.

Heckler & Koch MP5 10mm: A MP-5 10mm foi desenvolvida pela H&K como uma metralhadora de mão para uso pelo FBI.

Thompson M1928: Esta arma é a clássica “Tommy” dos filmes de gangster. É uma metralhadora de mão particularmente pesada, e fica ainda mais pesada com a adição de seu bem conhecido tambor para 100 cápsulas.

Pistolas Automáticas: Estas armas costumam ser disparadas em seu modo semi-automático de 3 tiros, ou em seu modo automático conforme a CdT relacionada na tabela. Estas armas são todas produzidas fora dos Estados Unidos, sendo muito raras pelas bandas do Tio Sam.

Glock 18: É a versão totalmente automática da Glock 17. Foi desenvolvida pelas unidades anti-terroristas austríacas. Sua importação para os Estados Unidos é severamente controlada.

Beretta 93R: Esta pistola automática italiana vem com uma coronha rebatível para uso imediato. Esta arma foi popularizada pela série de livros de bolso *O Executor*.

Steckin: A única pistola automática do Leste Europeu listada aqui é muito rara no Ocidente. Ela aceita apenas sua própria munição especial, um pouco menor que a 9mm, não podendo usar a munição 9mm do Ocidente.

Heckler & Koch VP70z: Usada pelo serviço secreto britânico, esta pistola só consegue tornar-se totalmente automática com a adição de uma coronha, o que também aumenta seu alcance.

Remington M700: Fuzil de caça de efeito parafuso extremamente popular, cuja versão foi usada na Guerra do Vietnã como a arma de tocaia preferida dos Franco Atiradores.

Ruger 10/22: Usada principalmente para caça de pequeno porte, a Ruger tem provido esta arma com uma grande variedade de opções. Os compradores podem escolher entre um grande número de coronhas, pentes, supressores de clarão e outros acessórios.

Browning BAR: Outro fuzil de caça popular nos Estados Unidos, freqüentemente usado na caça a cervos.

Remington M740: Também popular para caçadas, acei-

ta a mesma munição que o fuzil de assalto M-16.

Weatherby Mark V: Este fuzil inglês de cápsulas magnum pode ser usado para caçar qualquer coisa, desde cervos até pequenos helicópteros. Porém, seu recuo pode quebrar o braço de quem o usar sem braçadeiras adequadas. Ignore isso se o personagem tiver uma combinação de Força + Potência igual a 5.

Steyr Aug: A Steyr Aug é feita na Áustria, sendo o fuzil de assalto mais moderno atualmente em serviço. Também é usada pelos exércitos da Austrália e Arábia Saudita.

M-16: Este é um fuzil de assalto muito comum nos Estados Unidos. Popularizado mundialmente pela Guerra do Vietnã, pelos contingentes militares americanos e pela CIA, pode ser encontrado em praticamente qualquer lugar. Sua versão mais recente, o M-16A2, é o fuzil de assalto usado atualmente nos Estados Unidos.

Famas: O Famas possui atualmente o maior ciclo de disparo de todos os fuzis de assalto em serviço. É equipamento padrão na Legião Estrangeira Francesa.

AK-74: O AK-74 substituiu o velho AK-47 como fuzil de assalto soviético. Ainda não é muito comum nos Estados Unidos.

SA-80: Este fuzil de assalto inglês foi feito para ser compatível com o M-16 e pode usar seus pentes. Desde seu lançamento, diversas opiniões conflitantes sobre sua qualidade foram lançadas, e desde então, tornou-se objeto de amor e ódio, como ocorreu com o M-16 no seu lançamento.

Mini-14: Feita pela Ruger e normalmente disponível nos Estados Unidos, o Mini-14 é um fuzil de assalto leve de uso militar limitado. Entre seus opcionais estão coronha rebatível, pente para 90 cápsulas e miras especiais.

M-14: Esta era a arma padrão do exército americano antes da adoção do M-16. Outra versão, M-21, encontrou uso como fuzil de franco-atiradores.

AK-47: Bastante comum nos países do Terceiro Mundo, esta arma começa a tornar-se popular nos Estados Unidos. Já foi a principal arma da União Soviética, mas foi substituído pela AK-74.

Heckler & Koch G3: Este pesado fuzil de combate alemão tornou-se extremamente popular na América do Sul.

FN FAL: Este fuzil de combate encontrou pouco uso em países desenvolvidos fora de sua terra natal, a Bélgica, mas tem sido adotado por diversas forças do Terceiro Mundo, especialmente na África.

Ithaca M37: Esta é uma arma bastante popular, mas sua versão de cano serrado pode ser considerada ilegal. Neste formato, a coronha é removida, podendo ser melhor escondida. Também pode ser serrada, reduzindo a dificuldade para 4 e o alcance para 7.

Remington 870: Arma de caça feita nos Estados Unidos, é muito popular, podendo ser encontrada em quase qualquer lugar.

Mossberg M500: Mais para uma arma da polícia do que de caça, ela é menor do que a Remington, mas não muito mais fácil de ser escondida.

Fianchi Law 12: Esta é uma escopeta italiana muito cara, porém muito atraente, devido ao seu acabamento de alto nível.

Benelli M-3 Super-90: Outra escopeta comumente usada pelo polícia. Este modelo é especialmente popular entre equipes SWAT.

SPAS-12: Arma para uso militar, o SPAS-12 foi adotado em toda a Europa.

Remington 1100: Esta escopeta americana é popular entre os caçadores e as forças policiais dos Estados Unidos.

USAS 12: A USAS é uma escopeta totalmente automática. Parece muito com uma M-16 muito grande. Está sendo comprada por equipes SWAT dentro dos Estados Unidos e encontrou uso entre as Forças Especiais durante a invasão do Panamá.

Munição

As armas não são a parte mortífera dessa seção, pois como todo vampiro sabe, “armas não matam pessoas, as balas sim”. Uma larga variedade de munição está disponível aos usuários de armas de fogo, mas as diferenças são geralmente insignificantes. As exceções à regra seguem abaixo.

Perfurantes de Armadura

As balas perfurantes de armadura, ou “mata-tiras” adquiriram sua fama terrível nos anos 80, ainda sendo muito comuns. O tipo mais famoso é a chamada bala com cobertura de Teflon, mas não é o único tipo existente. Aço super-duro e carboneto de tungstênio também são usados. Porém, estas balas não têm a mesma área de impacto que as balas normais. Os coletes usados contra elas proporcionam menos um dado de proteção, mas as armas causam menos um dado de dano.

Balas Dum-Dum

O inverso das balas perfurantes, estas foram projetadas para ter uma área de impacto muito maior. Elas geralmente se alargam ou se fragmentam quando atingem o alvo, causando dano sobre uma área mais larga. A categoria “balas dum-dum” inclui balas de ponta oca, que se achatam ao atingir o alvo, balas envidraçadas, que fragmentam ao impacto, e mesmo balas feitas em casa, nas quais se faz um “x” no projétil. Essas balas podem causar um dado extra de dano ao atingir, mas os coletes protetores dobram sua proteção normal.

Balas Incendiárias

As balas incendiárias são especialmente atraentes/repulsivas para os Membros, pois causam com facilidade a Morte Final. Raramente são usadas com armas pequenas, sendo a forma mais comum o cartucho de escopeta Dragonsbreath. Este cartucho de fósforo transforma uma escopeta em um mini-lança-chamas por um turno, lançando um jorro de fogo a até 6,5 m de distância. Seus impactos são iguais aos da escopeta comum, mas infligem dois ferimentos agravados (dificuldade 7 para resistir) e coloca os Membros nas proximidades em risco de serem tomados pelo Röttschreck. Como o uso repetido de Dragonsbreath pode danificar seriamente o cano da escopeta, os Narradores poderão determinar à vontade a ocorrência de Falhas Críticas.

Munição Não-letal

Nem todas as balas foram feitas para matar seus alvos. Muitos tipos de munição não letal já foram criadas, cada um com seu propósito.

Drogas: Em geral usados para capturar animais, os dardos tranqüilizantes são disparados normalmente de fuzis grandes (use a mesma estatística que o fuzil Remington M-700, mas com Pente 1). Elas não têm efeito em vampiros, mas causam 8 dados de dano em mortais. Porém, tal dano não deve ser aplicado aos níveis de Vitalidade. Cada nível de dano subtrai um dado da Parada de Dados da vítima. Além disso, se o personagem sofrer mais danos que seus níveis de Vitalidade, ele desmaiará por uma hora para cada ponto de dano acima de sua Vitalidade. Outros tipos de drogas também podem ser disparados dessas armas. Para maiores detalhes sobre seus efeitos, veja *Venenos e Drogas*, adiante.

Festim: Esses cartuchos não disparam projéteis. Apenas um pequeno chumaço deixa a arma. Este chumaço não percorre mais de 3 metros, e só causa dano à queima-roupa. A essa distância porém, os festins podem ser fatais, causando o dano normal da arma.

Balas de borracha: Estas balas são normalmente usadas em controle de tumultos, e normalmente não são letais. Elas podem matar, e os personagens devem lembrar disso ao usá-las. Os personagens disparam essas balas normalmente, mas não fazem testes de avaliação de dano. As balas só causam dano baseadas na jogada de ataque. Assim, se um personagem dispara uma rajada de balas de um M-16 e consegue três sucessos, ele deve infligir a perda de três Níveis de Vitalidade devido ao dano.

Pancake: Os disparos de pancake se achatam durante sua trajetória pelo ar e acertam seu alvo em uma larga área. Se o disparo atingir, ele inflige dois dados de dano no alvo. O número de sucessos necessários para acertar não afeta os dados de dano. A pessoa atingida deve testar Destreza + Esportes (ou Acrobacia) para permanecer em pé (dificuldade igual aos sucessos de dano + 3). Para disparos à queima-roupa deve-se aumentar essa Parada de Dados de danos em dois ou três dados.

Armas Brancas

Bastões

Cajados

Um cajado tradicional deve ser “alto como seu dono e grosso como seu punho”, mas qualquer vara ou cano comprido bastante pode servir. Geralmente, quanto mais pesado o objeto, maior o dano causado.

Dificuldade: 4 **Dano:** Força +1 a +3

Habilidade: Armas Brancas **Peso:** 3,5 a 5kg

Manobra Especial: Rasteira

Os cajados podem ser usados para dar “rasteira” nas pernas do oponente, desequilibrando-o durante uma luta. Trate esta manobra como um lançamento, terminando com a queda do oponente no local. Mas com a vantagem adicional de que o personagem não precisa estar muito perto do adversário.

Bastões Longos

Qualquer vara ou pedaço de pau entre um e dois metros de comprimento se encaixa nessa categoria. O bastão japonês é chamado de *rokushakubo* (o que quer dizer “dois metros de madeira”). Este nome é geralmente abreviado para “bo”.

Um bo comprado numa loja de equipamentos de artes marciais tem de um e meio a dois metros de comprimento, quatro polegadas de diâmetro e custa por volta de \$35.

Os “caibros” de 5cm x 10cm encontrados na maioria dos terrenos de construção têm o tamanho certo para varapaus, mas como geralmente são feitos de pinho mole, quebram-se facilmente. A cada turno de combate, registre o total de sucessos obtidos (de ataque e dano). Se o número total de sucessos em um turno exceder cinco, o bastão quebrará.

Exemplo: Ao ser perseguido por um tira, Val se refugia num terreno de construção. Como o tira está a apenas alguns metros dela, Val pega um caibro de 5cm x 10 cm e acerta a cabeça do guarda. Val faz um teste usando seu nível em Destreza (3) + mais seu nível em Armas Brancas (3), formando uma Parada de Dados de 6, contra uma dificuldade de 4. Val consegue quatro sucessos, depois consegue mais três sucessos de dano. O guarda leva uma caceta na cabeça, porém mais de cinco sucessos foram obtidos, de forma que Val termina segurando um bastão muito mais curto.

Bastões Curtos

Qualquer vara ou cano de sessenta a noventa centímetros de comprimento dá um excelente bastão curto. Assim como o bastão longo, quanto mais pesado maior o dano causado. Um bastão curto comprado em lojas de artes marciais tem de um metro a um metro e meio de comprimento, 1.5 polegadas de diâmetro e custa \$25.

Dificuldade: 4 **Dano:** Força +1 a +2

Habilidade: Armas Brancas **Peso:** 1,5 a 3 kg

Manobra Especial: Bloqueio

Por causa da facilidade com que um atacante treinado muda o bastão de mão para mão, integrando ataque e blo-

queio em um só movimento coordenado, um personagem especializado em bastões curtos pode usar um dado a mais num teste de absorção de danos por Armas Brancas ou Briga. Este dado não conta em tentativas de causar dano ou em desferir golpes.

Exemplo: Apesar de Val ter amassado o crânio do guarda, ele ainda consegue atacá-la. Ele obtém apenas um sucesso em seu teste de ataque, mas consegue três sucessos de dano. Val, usando agora a parte mais longa de seu caibro de 5cm por 10cm, quebrado como um bastão curto, testa seu Vigor (três) mais Fortitude (dois), mais um dado extra pelo bastão curto, contra uma dificuldade de seis. Ela obtém dois sucessos, e é apenas Escoriada pelo ataque do guarda.

Porretes

Maças, cassetetes, bastões de baseball e todos os tipos de bastões, varas ou paus menores que 1,5m podem ser considerados porretes. Quanto mais pesados, maior o dano que causam.

Dificuldade: 4 **Dano:** Força +1 a +3

Habilidade: Armas Brancas **Peso:** 0 a 2 kg

Manobra Especial: Pancada Forte

Os porretes são ferramentas para aumentar a força de um golpe. Um atacante treinado pode conseguir colocar ainda mais força em um golpe e causar um dano enorme, mas isso deixa o atacante vulnerável a ataques contra os quais ele poderia normalmente se defender. Um personagem atacando com a manobra Pancada Forte perde um dado de sua Parada de Dados para atacar. Porém, usa dois dados extras no teste de danos.

Exemplo: Sharon obtém três sucessos para esquivar-se de Don. Este, usando sua especialidade Pancada Forte, testa sua Destreza (dois) mais Armas Brancas (três), com um total de cinco dados, contra uma dificuldade de quatro. Por estar aplicando uma Pancada Forte, ele perde um dado e consegue apenas três sucessos. Sharon se esquia de seu ataque.

Bastão de Beisebol

Um bastão de beisebol de madeira de boa qualidade custa \$25 e causa dano equivalente à Força +1 do atacante. Também existem bastões mais pesados que custam \$35; estes causam dano de Força +2. Os bastões de alumínio custam \$10 mais que os de madeira da mesma qualidade.

Bengalas

As bengalas podem ser leves, mas eficientes, e custam de \$10 a \$100, dependendo da decoração e da qualidade.

Manobra Especial: Gancho

Um especialista com uma bengala dotada de gancho (tipo tradicional) pode usá-la em combate para puxar o braço do oponente, ou sua arma. Isso aumenta a dificuldade do ataque em um. Os resultados variam dependendo do que o atacante deseja:

Puxar a arma do oponente: Disputas de Força para tirar a arma da mão do oponente.

Puxar o braço do oponente: Disputas de Força para tirar o equilíbrio do oponente (ele não poderá desempenhar nenhuma ação no turno seguinte), ou Disputas de Destreza para engalfinhar-se com o oponente, segurando-o com a ponta da bengala.

Todas estas jogadas têm uma dificuldade de 6. A última opção permite a um atacante habilidoso prender e imobilizar um personagem numa distância de 0,5 a 1 m.

Exemplo: Tim (que é especialista em luta com bengalas) entra em conflito com um marginal que tem uma faca e más intenções. Tim toma a iniciativa e tenta um ataque usando a especialidade Gancho. Como o Narrador decide que a faca é pequena demais para ser tomada, Tim tenta agarrar o braço do oponente. Tim testa sua Destreza (três) mais Armas Brancas (três) contra uma dificuldade de cinco (base quatro mais um pela especialidade Gancho). Ele consegue cinco sucessos. Tim agora está segurando o braço do marginal com o gancho da bengala, e quer engalfinhar-se. Tim testa sua Destreza contra uma dificuldade de seis, obtendo dois sucessos. O marginal testa sua Destreza (três) e também consegue dois sucessos. A rodada ficou empatada. O confronto vai continuar até que um dos combatentes consiga mais sucessos do que o outro. Se o marginal vencer, a bengala é jogada longe. Se Tim vencer ele pode imobilizar o marginal.

Facas

Existem facas de todos os formatos e tamanhos, sendo que os tipos mais comuns são as de combate e as de uso doméstico. As facas projetadas como armas quase sempre possuem uma guarda para proteger os dedos. Já as facas de uso doméstico, como as de cozinha e os canivetes não têm esta proteção, porque ela atrapalha os dedos.

Dificuldade: 4 **Dano:** Força +1

Habilidade: Armas Brancas **Peso:** 0 a 1 quilo

Manobra Especial: Ataque Duplo

A luta com facas baseia-se em velocidade e reflexos. Um personagem que use esta especialidade pode dividir sua Parada de Dados em dois ataques contra o mesmo alvo (sem o uso de Rapidez). Cada Parada de Dados de ataque recebe um dado adicional. A dificuldade para cada ataque é cinco. O dano é determinado normalmente para cada ataque. A Destreza do personagem +1 é o número máximo de dados que podem ser usados para cada ataque.

O número máximo de ataques adicionais é determinado dividindo-se a Perícia do personagem por dois. Se o personagem for de sétima geração e possuir seis pontos em Armas Brancas, ele poderá atacar três vezes em um turno dividindo sua Parada de Dados de três formas. Destreza +1 continua sendo o número máximo de dados que podem ser usados em cada ataque. Além disso, a dificuldade para todos os ataques aumenta para sete.

Faca de Churrasco

Um conjunto de oito facas de churrasco novas custa \$10, enquanto uma faca avulsa pode custar \$.50 em uma loja barata. O peso e tamanho são insignificantes, mas as facas de carne só causam dano igual à Força do personagem e tendem a quebrar sob pressão.

Faca de Açougueiro

Um bom conjunto de facas novas custa entre \$30 e \$50, metade disso se forem usadas. Uma faca de açougueiro avulsa custa \$10. Facas de açougueiro têm lâminas de fio simples de 20 a 30 cm de comprimento.

Faca de Combate

Estas facas custam entre \$40 e \$200, ou o dobro disso, se forem feitas sob encomenda. Uma faca de combate tem uma lâmina de 15 a 60 cm e a medida de seu cabo pode variar entre 15 e 25 cm. Assim, uma faca de combate possui entre 30 e 60 cm de comprimento.

Muitas facas de combate possuem fio duplo. Em muitos estados americanos (Califórnia e Nova Iorque, por exemplo), o simples fato de possuir uma faca de fio duplo constitui crime grave.

Espadas

A grosso modo, qualquer arma com lâmina maior que sessenta centímetros pode ser usada como espada. Alguns modelos específicos de espadas são: Florete, Rapieira & Main Gauche (ambas variantes de esgrima), Espada de Lâmina Larga, Espada & Escudo (ou cassetete e escudo, usados pelos esquadrões de choque modernos), Espadas de Duas Mãos, Cimitarra, Kendo ou Kenjutsu (Esgrima japonesa), Kalinda (Luta de espadas Caribenha), Espada Curta ou Cassetete (muitos dos movimentos são idênticos), Duas Espadas.

Espadas de Esgrima

As espadas de esgrima são muito leves, usadas para estocadas. Os modernos floretes de esgrima têm ponta mas não são nem podem ser afiados, apesar do verdadeiro florete possuir uma lâmina muito afiada. Um bom florete pode custar \$50, e uma Rapieira \$200, apesar dos equipamentos usados serem muito mais baratos.

Dificuldade: 5 **Dano:** Força +3

Habilidade: Armas Brancas **Peso:** 1 a 1,3 kg

Manobra Especial: Estocada

Para dizer a verdade, a única forma de estocada é para acabar com o oponente em um único movimento final. A estocada conforme descrita aqui inclui um “passo-cruzado” para aumentar o alcance. Um personagem com esta especialidade pode atacar um oponente a até 4 metros de distância. O grau de dificuldade é sete e o dano é igual a Força +4. Não é possível esquivar-se durante esta manobra nem no turno anterior ou posterior. A melhor forma de usar a estocada é contra um oponente que venha correndo em sua direção. Uma estocada permite ao personagem atacar o oponente antes que ele possa atacá-lo.

Exemplo: Karl ataca Sandra com uma faca de açou-

gueiro, e ela o ataca com um atizador de lareira. Karl esquiva-se ao mesmo tempo que se aproxima para usar a faca. Sandra obtém cinco sucessos consecutivos e Karl obtém apenas quatro. Sandra acerta e pode agora avaliar o dano. Se Karl desejar, poderá atacar no próximo turno, apesar dela ainda estar em condições de atacá-lo normalmente.

Sabre de Cavalaria

Um sabre de cavalaria possui uma lâmina ligeiramente curva e tem entre sessenta e noventa centímetros de comprimento. Uma réplica de um sabre de cavalaria custa aproximadamente \$40.

Dificuldade: 6 **Dano:** Força +4

Habilidade: Armas Brancas **Peso:** 1 a 1,5 kg

Espada de Lâmina Larga Medieval

É uma espada simples com lâmina reta de noventa centímetros de comprimento e um longo cabo de 22 centímetros. As espadas largas costumam ser muito pesadas para seu tamanho e custam \$100.

Dificuldade: 6 **Dano:** Força +5

Habilidade: Armas Brancas **Peso:** 2 a 5 kg

Espada de Duas Mãos

Uma espada de duas mãos, ou grande espada, tem lâmina de 1,20 a 1,80m de comprimento e cabo de 30 a 60 cm. Para ser manejada, uma espada bimanual requer um espaço livre de aproximadamente 1,8m de cada lado de seu dono e 1,8m à frente. Essas armas custam por volta de \$250.

Dificuldade: 5 **Dano:** Força +6

Habilidade: Armas Brancas **Peso:** 5 a 7,5 kg

Espadas de Madeira

Todos os modelos de espada acima estão disponíveis em versões de madeira para treinamento, e são tratadas como bastões. Muitas espadas de treinamento possuem pontas de chumbo para adquirir o mesmo peso de uma espada real. Algumas espadas de treinamento pesam o dobro de uma espada normal. Elas causam apenas Força +1 de dano (+2 para espadas de duas mãos). Note que elas podem ser afiadas e usadas como estacas compridas.

Armas de Artes Marciais

A critério do Narrador, o uso de armas de artes marciais pode requerer uma habilidade separada (a Perícia de Armamento Marcial). Estes estilos de armas desenvolveram-se através dos séculos como formas auto-suficientes de artes marciais.

Muitas armas de artes marciais tradicionais desenvolveram-se na ilha de Okinawa, perto do Japão. Quando os japoneses invadiram Okinawa durante a Idade Média, os samurais japoneses ordenaram o confisco de todas as armas da ilha. Assim, os fazendeiros da ilha precisaram aprender a lutar com as ferramentas da fazenda que tinham à mão. Outras armas de artes marciais foram desenvolvidas pelos ninjas japoneses, clãs de assassinos treinados desde o nascimento nas técnicas de luta e camuflagem.

Tonfa

A tonfa foi desenvolvida a partir dos moedores de arroz de Okinawa. Trata-se simplesmente de um pedaço de madeira em formato de “L”; a parte mais longa do L tem 45 cm de comprimento e a parte mais curta tem 15 centímetros. Estas armas são usadas para bloquear (protegendo o antebraço), atacar (como um cassetete) e para segurar (como uma bengala). A tonfa é tão eficiente que muitas forças policiais (especialmente na Costa Oeste dos EUA) passaram a usá-la como cassetetes.

Um personagem usando uma tonfa pode bloquear armas brancas sem receber danos. Isso requer um teste de Destreza + Armamento Marcial contra uma dificuldade de seis. Os sucessos são aplicados contra os testes de ataque e dano.

Dificuldade: 6 **Dano:** Força +1

Custo: \$15 (\$25 o par) **Peso:** 0,5kg cada

Nunchaku

O nunchaku (ou numchuck), foi desenvolvido a partir dos debulhadores de grãos. Um par de nunchakus é feito de dois pedaços de pau unidos por uma corda bem curta. Em uso, estes paus são girados rapidamente, passados sobre os ombros e pelas costas, atacando inesperadamente um ou mais oponentes. Um personagem com quatro ou mais pontos na Perícia Armamento Marcial e uma especialidade apropriada, pode executar um ataque duplo como se usasse uma faca (veja procedimento descrito acima), ou engalfinhar-se, causando um dado extra de dano durante o combate.

Dificuldade: 7 **Dano:** Força +1

Custo: \$10-\$20 **Peso:** 0,75 kg

Manrikigusari

Gusari é um sufixo japonês que denota “de (ou com) corrente”. Um manrikigusari é uma corrente de combate, originalmente desenvolvida pelos ninjas com o propósito de derrotar samurais. Um manrikigusari tem normalmente 2,54 cm de diâmetro e 2m a 3m de comprimento, com um peso do tamanho de um punho em cada ponta. Nas mãos de um mestre essa arma é realmente amedrontadora. A corrente pode enrolar-se em volta de um bloco para atacar o oponente por trás, agarrar braços ou pernas ou fazer as vezes de chicote diretamente no alvo.

Dificuldade: 8 **Dano:** Força +1

Custo: \$100 (muito raro) **Peso:** 12,5 kg

Manobra Especial: Ataque contra Esquiva

Após um oponente declarar que está se esquivando, um portador de manrikigusari pode declarar um ataque contra esquiva antes de jogar, o portador pode “anular” os sucessos da esquiva removendo os dados de sua Parada de Dados, um a um. Um ataque contra esquiva pode ser realizado mediante um enganchamento ou um golpe.

Manobra Especial: Enganchamento (um por gancho)

Um especialista pode usar a corrente em combate para enlaçar um oponente. Isso aumenta a dificuldade do ataque em um ponto. Os resultados variam dependendo do que o atacante deseja.

Enlaçar a arma do oponente: Teste resistido de Força para tirar a arma da mão do oponente.

Enlaçar o braço do oponente: Teste resistido de Força para tirar o equilíbrio do oponente (a vítima tem que abortar todas as suas ações).

Sai

Sai são “pegadores” de espadas desenvolvidos pelos habitantes de Okinawa a partir de forcados. Também existe uma variante japonesa desta arma, chamada de Jitte. As Sai são usadas para bloquear, atacar como cassetetes, e pegar lâminas ou desarmar portadores de espadas.

Dificuldade: 7 **Dano:** Força

Custo: \$50 por um conjunto de duas **Peso:** 4,5kg cada.

Manobra Especial: Desarme

Um portador de Sai pode fazer de todo ataque um “ataque para desarme”. O grau de dificuldade deste desarme é oito, e ele deve obter três sucessos contra um teste resistido de Destreza em seguida ao ataque. Se ele for bem sucedido, a arma do oponente será tirada de sua mão. Se ele conseguir apenas um sucesso, a arma do oponente será imobilizada nos garfos do Sai. Um teste resistido de Força determina quem quebra o controle do outro.

Outros

Soco Inglês

Um conjunto de anéis grandes tem o mesmo efeito que essas armas. Elas aumentam a Parada de Dados de dano para socos em um dado. Custam \$10 o par.

Garrafa

Este porrete improvisado causa dano equivalente à Força, mas geralmente quebra ao primeiro golpe.

Garrafa Quebrada

Causa o mesmo dano que uma faca pequena, mas quebra ao ser bloqueada, tornando-se inútil.

Correntes

Usar uma corrente sem a perícia Manrikigusari causa dano igual a Força +2 e tem uma dificuldade de oito. As correntes também podem ser enroladas e usadas como porretes.

Armas Arremessadas

Muitas armas podem ser arremessadas, incluindo facas, machadinhas, lanças, boleadeiras, shuriken (estrelas ou lâminas de arremesso) e pedras. O grau de dificuldade para atingir um alvo com um objeto ou arma arremessada é determinado pela divisão da distância do alvo em metros pela Força do personagem (Metros/Força). Assim, se um personagem com Força 3 jogar uma pedra em uma porta a 15 metros de distância, o grau de dificuldade é seis (os arredondamentos são sempre feitos para cima).

A distância máxima a que um personagem pode arremessar um objeto pequeno é igual a Força multiplicada por 10 metros. O peso que pode ser arremessado é 1 kg por ponto de Força (ou mais se o objeto arremessado for aerodinâmico). A Parada de Dados usada no teste para verificar o acerto é formada pelos níveis de Destreza + Arremesso. A Força determina o grau de dificuldade e, é claro, o número de dados na Parada de Defesa. O número de sucessos na jogada de ataque não aumenta o dano.

Fica a critério do Narrador qualquer negociação com o personagem na relação um-para-um entre peso e distância. Assim, um personagem com Força de cinco poderia arremessar um objeto de 4 kg como se sua Força fosse seis, ou um objeto de 6 kg como se sua força fosse quatro.

Também fica a critério do Narrador decidir, quando o personagem errar um arremesso de faca ou machadinha por um sucesso, se a arma acerta o alvo com a lâmina ou com o cabo. A Parada de Dados para dano deve ser reduzida em cinco dados, provavelmente sem causar dano algum.

Pedras

As pedras são encontradas em quase qualquer lugar; são a base para o sistema de armas arremessadas. Elas causam uma quantidade de dano igual à Força do atacante.

Shuriken

Os shuriken são leves demais para arremessar muito longe ou causar muito dano. A Força máxima utilizável num arremesso de shuriken é dois. Porém, os shurikens freqüentemente são atirados em grupos. Cada shuriken extra aumenta a dificuldade de atingir em um, mas acrescenta um dado à Parada de Dados para acerto e dano. O número de pontos que o personagem tem no Talento Arremesso determina o número máximo de shurikens que ele consegue arremessar de uma vez. O dano causado por shurikens está baseado simplesmente na Força do personagem + o número de shurikens arremessados. Normalmente os shurikens são envenenados (veja *Venenos*, adiante). Eles custam \$5 cada, e não pesam quase nada.

Facas

As Facas usam as regras de arremesso acima, com uma exceção. Sempre trate a faca como se fosse 500g mais pesada do que é realmente; isso representa o controle necessário para atingir o alvo com a lâmina. As facas de arremesso causam uma quantidade de dano igual Força +1 e custam \$20.

Machadinhas

As Machadinhas usam as regras de arremesso acima; porém, uma machadinha é uma alavanca natural para multiplicar forças. Acrescente um ponto à Força do ataque de uma machadinha arremessada por alguém com especialidade em Machadinha. Este aumento aplica-se à distância e ao dano. Porém, as machadinhas são mais difíceis de controlar do que as facas, portanto aumente o grau de dificuldade de um ataque com uma machadinha arremessada em um em adição a todos os outros modificadores. As machadinhas custam \$15.

Manobra Especial: Arremessos Laterais

Esta técnica poderosa porém difícil é usada no arremesso de armas de todos os tipos. Ao invés de usar um arremesso sobre o ombro, como costuma ser visto em circos ou competições de rodeio, esta técnica consiste em girar o braço ao redor da cintura durante o arremesso, soltando a arma abaixo do nível do ombro. Essa técnica emprega muito mais os músculos principais do corpo (mesmo as pernas e quadris, se feito corretamente), resultando em um arremesso mais longo e mais mortífero. Este é o estilo de arremesso que o Exército Alemão usou durante a 2ª Guerra Mundial com suas granadas especiais com cabos grandes (conhecidas como “amassadores de batata”). A desvantagem deste estilo é que o personagem precisa de espaço para girar o braço e que ele dificulta muito conseguir precisão. Quando o personagem está usando um arremesso lateral, sua Força efetiva é aumentada em dois, mas sua Destreza efetiva é diminuída em dois.

Boleadeira

Uma boleadeira é feita de três a cinco cordas pesadas amarradas no centro. Para se enredar um oponente com uma bole-

adeira é preciso girar a arma acima da cabeça antes de soltá-la. O personagem com a boleadeira precisa dispor de um espaço livre de dois metros de raio. Trate a boleadeira como uma arma de arremesso normal, mas ela não causa nenhum dano. Ao invés disso, ela enreda o oponente, diminuindo o número de dados usados no turno seguinte pelo número de sucessos conseguidos na jogada de ataque. As boleadeiras não podem ser usadas com arremessos laterais.

Lanças e Dardos

Um dardo é uma lança curta, de mais ou menos 1,20 m de comprimento. As lanças feitas para arremesso também têm mais ou menos o mesmo comprimento. Essas armas não usam o Talento Arremesso, constituindo uma Habilidade em separado. Elas custam \$25.

Dificuldade: Mesma das armas arremessadas

Dano: Força +3 **Habilidade:** Lança **Peso:** 2,5 -3,3 kg

Manobra Especial: Arremessador de Lanças

Um arremessador de lanças, ou Atlatl, é uma vara de 1,5m a 2m de comprimento, com um chanfro na ponta para encaixar a lança. O Atlatl efetivamente alonga o braço, aumentando a Força utilizável para o arremesso em dois. Este equipamento não pode ser usado para arremessos laterais.

Arcos e Flechas

O disparo de uma flecha segue o mesmo procedimento que o disparo de uma arma de fogo, mas requer um teste de Destreza + Arqueirismo (dificuldade 8). Os arcos causam muito pouco dano pelo impacto. Eles causam ferimentos ao criar uma ferida ou corte localizado. Flechas com diversos tipos de pontas afiadas conseguem atravessar várias espécies de trajes “à prova de balas”, e penetram particularmente o kevlar.

A ponta da flecha deve ser o mais afiada possível. Se o Narrador sentir que há uma razão para as flechas não estarem afiadas, ele deverá reduzir o número de dados da Parada de Dados por qualquer quantidade entre um e três. O alcance máximo de um arco é igual a Força mínima para aquele arco multiplicada por 30.

Tabela de Arcos

Tipo de Arco	Tração	Força Mínima	Alcance	Dano	Peso	Custo
Arco pequeno	15kg	2	60 m	2	4,5kg	\$30
Arco grande	30kg	3	90 m	3	7kg	\$60+
Arco composto	Especial	3	180 m	3	7kg	\$100+
Balestra	50kg+	Especial	100 m	3	7kg	\$80+

Arco composto: É mais eficiente e preciso do que o arco “simples”. Um arco composto tem um sistema de cabos que reduzem a tração do arco em 50% depois que o arco for puxado pela metade. Assim, um personagem que puxe um arco de 30 kg só estará aplicando 15kg de força enquanto estiver apontando.

Balestra: Pode ser armada e mantida por tempo indefinido. Normalmente tem uma tração de mais de 45 kg. Muitas dobram-se no meio fazendo uma alavanca para engatilhar. Outras precisam de pequenos “molinetes” (chamados de cranequins) para engatilhá-los. Outras possuem uma alavanca (chamada de pé de cabra). Se o personagem não tiver ajuda mecânica para armar a balestra, a Força necessária será 4. Qualquer indivíduo pode disparar uma balestra armada. Suas flechas são apropriadamente chamadas de dardos ou setas, e têm os mesmos modelos que flechas longas. Note que as balestras podem receber a maioria dos acessórios de armas de fogo.

Cranequin: Força mínima: 2 **Tempo para armar:** 1 minuto

Pé de Cabra ou desmontável: Força mínima: 3, **Tempo para armar:** 15 segundos

Sem ajuda: Força mínima: 4, **Tempo para armar:** 10 segundos

Miras para Arcos

Diminuem a dificuldade em um ponto para tiros apontados. **Peso:** Desprezível. **Custo:** \$50

Silenciadores

O grau de dificuldade para ouvir um arqueiro normalmente é oito. Estes pequenos pedaços de plástico macio são presos diretamente às cordas do arcos, eliminando o “tóin!” da corda sendo solta. Aumentam a dificuldade de ouvir o arco para 10. **Peso:** Desprezível. **Custo:** \$20

Disparadores

Um disparador para arcos é um dispositivo que segura a corda, permitindo ao arqueiro segurar um arco qualquer. Isso torna muito mais fácil manter a corda esticada por qualquer período de tempo, o que aumenta a precisão de mira. Também proporciona uma liberação mais limpa da corda, essencial para um disparo preciso. Aumenta tanto a precisão quanto o grau de dificuldade de ouvir o “tóin!” do arco em um ponto. **Peso:** Desprezível. **Custo:** R\$30.

Tipos de Flechas

Há diversos formatos e tamanhos de flechas. Todas podem ser adquiridas com cabo de alumínio ou madeira. Uma flecha de madeira pode virar um ótimo empalador se atingir

o coração, mas a de alumínio é mais difícil de quebrar.

Alvo

As flechas de alvo têm ponta, mas não lâminas. Aumenta a Parada de Dados de ataque em um, mas diminui a Parada de Dados da avaliação de dano em um.

Cabeça Larga

As flechas de cabeça larga são usadas para caçadas. Foram projetadas para criar um ferimento largo e profundo. O peso da ponta da flecha torna-as menos precisas que as flechas sem ponta. Diminua a Parada de Dados em um e aumenta a Parada de Dados de dano em um.

Pesca

Uma “flecha de pesca” consiste de uma flecha com uma ponta em forma de triângulo (três ou quatro pontas) e um carretel de linha preso ao arco. Reduza a Parada de Dados de Ataque em um dado para o peso da flecha, mais um pelo arrasto causado pela linha de pesca, e mais um se o personagem estiver atirando em um alvo debaixo d’água (refração), perfazendo uma redução total de três dados na Parada de ataque. Para pesca com arco sem linha de pesca, reduza a Parada de Dados em cinco dados.

Pássaros

As flechas para pássaros têm ponta em tridente como as de pesca, mas não são pontudas. A intenção é atordoar o pássaro. Aumente a Parada de Dados de ataque em um e diminua a Parada de Avaliação de Dano em quatro dados.

Flechadas através do Coração

Para lançar uma flecha que atravesse o coração de um vampiro e, portanto, empalá-lo, aumente o grau de dificuldade do disparo em dois (até um máximo de 10). Lembre-se: para empalar um vampiro, o personagem deve conseguir pelo menos três sucessos e infligir três Níveis de Vitalidade de dano.

Armas Pesadas

É improvável que os Membros algum dia tenham que lutar em (ou contra) exércitos de seres humanos. Porém, como o poderio militar é freqüentemente usado por governos ou rebeldes, é fácil ser pego num fogo-cruzado.

Poucos daqueles que não testemunharam com seus próprios olhos conseguem entender o poder de destruição de explosivos ou armas pesadas. Para ilustrar o nível de dano nas próximas seções, eis alguns exemplos:

- Uma bomba de pólvora negra feita em casa que pese 5 kg é capaz de criar uma cratera de 3,5m de profundidade por 6m de diâmetro (provavelmente maior do que a sala em que você está lendo isto). As bombas lançadas de aviões usam um explosivo ainda mais eficiente e pesam entre 25 e 500 kg

- Uma cápsula de artilharia de tamanho médio que atinja um quarteirão de casas de alvenaria destruiria metade do quarteirão e destroçaria todas as janelas em cinco quarteirões adjacentes. Uma barragem de artilharia consiste de centenas dessas cápsulas.

- As balas de metralhadora de mão calibre .50 mantêm poder letal após atravessar completamente uma casa de granito. Essas metralhadoras de mão normalmente disparam 600 tiros por minuto.

As armas de campo de uso militar são quase sempre ilegais para civis. No mínimo é necessário um registro de posse para cada arma, junto com uma permissão Classe C para armas de fogo (Colecionador Licenciado) do governo federal. Governos estaduais ou locais também podem exigir uma permissão ou cobrar uma taxa. Apesar dessas armas podem ser possuídas legalmente, dispará-las dentro de limites urbanos, mesmo em propriedades privadas, é sempre ilegal. Provavelmente não há meio mais rápido de chamar um monte de carros de polícia do que disparar armas totalmente automáticas na cidade.

Granadas

Granadas de Fragmentação

Se uma granada de fragmentação explode no ponto zero (na mão do personagem que ia lançá-la, por exemplo) a avaliação de dano é feita usando-se uma Parada de 12 dados. Para cada metro de distância entre a explosão da granada e o personagem a Parada de Dados da avaliação de dano deve ser reduzida em um dado.

Exemplo: Uma granada de fragmentação detona a 5m de Terry. Ele sofrerá 12 menos 5, ou seja, sete dados de dano.

Peso: 3kg **Custo:** \$20 a \$200

Tamanho: Cilindro de 6" x 4"

Granada de Concussão

Uma granada de concussão tem uma Parada de Dados de dano de oito no ponto onde explode. Reduza a Parada de dano em um dado para cada metro de distância entre o personagem e a explosão. Por serem mais usadas pela polícia, são mais fáceis de adquirir no mercado negro, portanto mais baratas que as granadas de fragmentação.

Peso: 2,5kg **Custo:** \$10 a \$100

Tamanho: Cilindro de 6" x 4"

Granada de Fumaça e de Gás Lacrimogêneo

As granadas de fumaça emitem uma densa nuvem de fumaça branca ou colorida. As granadas de gás lacrimogêneo emitem uma nuvem de gás irritante (veja *Venenos*). Essas granadas não geram explosão; a fumaça é liberada através de buracos em sua armação. A nuvem enche uma área de 10 por 10 metros em um minuto e dura 10 minutos no ar sem ventos.

Peso: 3kg **Custo:** \$5 a \$50

Tamanho: Cilindro de 7" x 5"

Fósforo Branco

As granadas de fósforo branco geram uma temperatura de 1500°C quando explodem. Uma granada de FB tem uma Parada de Dados de 12 no ponto de detonação. Reduza a Parada de Dados em um para cada **dois** metros de distância entre o personagem e a granada. Seu dano é agravado por causa das queimaduras. Granadas FB põem fogo na maioria dos materiais comuns, desde que eles sejam inflamáveis.

Peso: 2,72kg **Custo:** \$20 a \$200

Tamanho: Cilindro de 7" x 3"

Explosivos

Os explosivos potentes são controlados por permissões e licenças estaduais e federais, apesar de todo mundo poder comprar pólvora negra. A força dos explosivos é medida em termos de Poder de Explosão. Cada ponto de Poder de Explosão vale um dado para cada meio quilo de explosivo. Na descrição de cada explosivo também está indicado o que é preciso para detoná-lo, e se ele queima ou não sem explodir.

Pólvora Negra

Um dos poucos explosivos baratos, legais e prontamente disponíveis. A pólvora não explode a não ser que seja "comprimida" em uma bomba. Pólvora avulsa só queima e faz fogo.

Poder de Explosão: 1 **Custo:** \$24.00 por kg.

Detonação: Calor, Fogo **Queima:** Sim, muito quente

Pólvora Explosiva

Esta pólvora moderna é usada em munição para pequenas armas. Também é chamada de "pólvora sem fumaça", em comparação com a pólvora negra. Frequentemente vendida sob o nome de "Pyrodex", sua aquisição em pequenas quantidades é legalizada.

Poder de Explosão: 2 **Custo:** \$36 por kg.

Detonação: Fogo, Calor **Queima:** Sim

Nitroglicerina

A nitroglicerina é um líquido oleoso e claro que pode ser facilmente produzido em uma oficina caseira. É muito instável, apesar de muito poderosa. Esses dois fatores combinam-se para tornar a nitroglicerina um artigo bem impopular. As regras para a detonação de nitroglicerina ficam a cargo do Narrador; o acaso é recomendado, para emular ao máximo a natureza deste explosivo volátil. A nitroglicerina pode ser embalada "com segurança" por personagens treinados em manipulação de explosivos. Este processo reduz significativamente os perigos.

Poder de Explosão: 3 **Custo (para produzir):** \$100/kg.

Detonação: Varia **Queima:** Não

Nitrocelulose (Algodão-pólvora)

A nitrocelulose (algodão-pólvora) é produzida embebendo algodão (celulose) em nitroglicerina (nitro). Isso estabiliza a nitroglicerina.

Poder de Explosão: 3 **Custo:** como acima

Detonação: Calor, Fogo, Impacto **Queima:** Sim, dá um ótimo estopim.

Dinamite

A dinamite (também chamada TNT) é nitroglicerina estabilizada em carvão vegetal ou outro absorvente. Quando a dinamite sofre mudanças bruscas de temperatura por um longo período de tempo, "exuda" cristais de nitroglicerina pura. Nesse estado ela fica brilhante, ao contrário do aspecto normal, de cera.

Poder de Explosão: 3 **Custo:** \$10 por kg.

Detonação: Apenas com espoleta Fulminante

Queima: Sim, pode ser usada com segurança como sinalizador de emergência.

Explosivo Plástico (C-4)

Os explosivos plásticos são produzidos em diversas potências diferentes. Têm consistência similar à massa de modelar, sendo extremamente estáveis. A maioria dos explosivos militares são plásticos.

Poder de Explosão: 1-20 **Custo:** \$25 a \$1000

Detonação: Apenas espoleta

Queima: Sim, bem o bastante para cozinhar.

Primacord

Também chamado de fusível instantâneo, o primacord é um explosivo em forma de corda. É usado para detonar diversos explosivos separados em largas áreas ao mesmo tempo. Também pode ser usado como “carga principal” por um especialista.

Poder de Explosão: .5 **Custo:** \$10 a \$100

Detonação: Apenas Espoleta, Chama Direta

Queima: Não

Napalm

O napalm é gasolina em forma de geléia. Quando queima, tende a grudar-se em seu alvo. O napalm continua queimando embaixo d'água. A única maneira de remover napalm em ignição é raspá-lo, invariavelmente removendo também parte da pele. Todo dano causado por napalm é agravado. Faça um teste com um dado para saber qual porcentagem do corpo está coberta por ele (o Narrador pode modificar este teste como bem entender). O resultado será a quantidade de dados a serem usados para testar danos a cada rodada por 10 turnos consecutivos. O napalm pode ser feito em laboratórios caseiros e acondicionado em garrafas de vidro para arremesso.

As bombas de napalm têm um Poder de Explosão de 6 a 12 para espalhar o napalm em volta. Jatos modernos lançam latas de napalm sem detonadores, dependendo da velocidade do avião para espalhar o napalm quando as latas abrirem.

Poder de Explosão: 0 **Custo:** \$100/kg para produzir

Detonação: Chama Direta **Queima:** É isso aí!

Armas de Apoio

As armas de apoio provêm poder de fogo pesado e contínuo e para usá-las requerem uma Perícia especial, Armas Pesadas ou Artilharia. A única exceção são as metralhadoras, que requerem a Perícia Armas de Fogo. O custo destes itens não está relacionado, pois qualquer um que venda tais coisas poderá pedir o quanto achar condizente com as posses de seu cliente.

O disparo, sem tripé, de armas que normalmente são apoiadas em tripé requer uma Força mínima de seis (a Potência influi nesse total).

Metralhadora Calibre .30: Esta arma é geralmente encontrada em veículos, ou como arma de apoio a esquadrões em exércitos do Terceiro Mundo. Vem com um bipé, e a munição é alimentada por uma cinta.

Metralhadora Calibre .50: Esta arma é geralmente encontrada em veículos, ou como arma de apoio a esquadrões. Vem com tripé, e a munição é alimentada por uma cinta.

Canhão 30mm: Encontrado apenas em veículos e alimentado por cintas, sua elevada cadência de tiro permite à arma “perfurar” um alvo. Considere todos os sucessos durante uma rodada cumulativos para o propósito de perfurar a espessura de blindagens.

Lançador de Granadas M-79: Ela parece (e funciona) com uma escopeta gorda com cano de 2 polegadas. As granadas explodem ao impacto. Não há pente para esta arma: após um tiro ela tem que ser recarregada.

Lançador de Granadas M-19: Este lançador de granadas de 40mm totalmente automático apoia-se em um tripé e pode disparar tanto de uma cinta quanto de cápsulas especiais.

Lança-chamas: Uma mochila presa às costas carrega tanques de napalm e uma mangueira é conectada a um lançador parecido com um fuzil. Um lança-chamas pesa 25kg com todos os três tanques, mas apenas um tanque é necessário. Cada um dura cinco minutos de lançamento constante.

LAW: É a sigla de Arma Anti-Tanque (Light Antitank Weapon). O LAW é um lançador descartável de foguetes. O lançador é um tubo de cerca de 75cm de comprimento e 10,16cm de diâmetro. O foguete tem 35cm de comprimento. O LAW e o Stinger (abaixo) produz “escape de chamas” ao ser lançado. O fogo e o escapamento do foguete saem da traseira do tubo de disparo. Por causa do escape de chamas, há uma zona de perigo de 2 m diretamente atrás desse tipo de armas. Qualquer um que esteja na zona de perigo quando a arma é disparada sofre quatro dados de dano agravado devido às chamas.

Tabela de Armas de Apoio

<u>Nome</u>	<u>Dificuldade</u>	<u>Dano</u>	<u>Alcance</u>	<u>CdT</u>	<u>Capacidade</u>	<u>Peso</u>
Metralhadora Calibre .30	6	6	800 m	21	100	12,5 kg
Metralhadora Calibre .50	7	8	1000 m	30	200	20,0 kg
Canhão 30mm	7	10	1200 m	42	100	Especial
Lançador de Granadas M-79	6	granada	400 m	1	1	3,0 kg
Lançador de Granadas M-19	6	granada	600 m	2	1	40,0 kg
Lança-chamas	6	napalm	60 m	1	Especial	Varia
LAW	7	12	200 m	1	1	2,5 kg
TOW	6	16	2500 m	1	1	30,0 kg
Stinger	7	14	3000 m	1	1	12,5 kg
Lançador de foguetes 2.75	8	15	3000 m	1	Especial	Especial
Canhão 105mm	7	20	1200 m	1	1	Especial
Canhão 120mm	7	30	2000 m	1	1	Especial

TOW: É um míssil anti-tanque guiado por fio; é lançado de um veículo ou a partir de um bipé, e produz escape de chamas como o LAW.

Stinger: Míssil antiaéreo disparado no ombro, com um sistema de guia controlado por calor. É uma arma “dispare e esqueça”, o que quer dizer que não se pode fazer nada para ajudar o míssil após mirar e atirar.

Foguete 2.75": Esses foguetes são usados como artilharia montada em veículos. São encontrados montados em conjuntos de 6 a 60.

Canhão 105mm e 120mm: Encontra-se este tipo de canhão em tanques. Normalmente ele dispara munição capaz de perfurar blindagens. Nenhum tipo de munição perfurante de blindagens gera escape de chamas. Apenas o alvo recebe danos.

Artilharia

As armas de disparo indireto, como morteiros, lançam seus projéteis em parábola, em vez de serem mirados como uma pistola. Por causa disso, nenhum morteiro pode ser disparado de dentro de prédios. As balas de morteiro caem verticalmente em seus alvos e causam danos como explosivos, perdendo um dado para cada metro de distância a partir do ponto de lançamento. Os menores morteiros lançam projéteis do tamanho de granadas. Os morteiros maiores podem ser desmontados em três partes transportáveis (o cano e duas metades da base). Alguns morteiros realmente grandes são instalados em pequenos trailers.

Morteiro Pequeno: Divide-se em cano e base, cada um pesando 12,5 kg.

Morteiro Grande: Divide-se em três partes quase iguais.

Howitzer Pequeno (122mm): Esta arma necessita de quatro pessoas para ser usada: dois carregadores, um para mirar e um “canhoneiro”, para disparar. Armas desse tamanho normalmente são disparadas em alvos a quilômetros de distância, através de comunicação de rádio com um observador avançado. O observador dá a orientação ao pessoal do morteiro, para a correção da mira. Reduza a dificuldade em um por disparo se houver um observador orientando os disparos. O grau de dificuldade mínimo é cinco (após cinco rodadas corrigindo o alvo). Um acerto bem sucedido baixa o grau de dificuldade imediatamente para cinco.

Outras Armas De Longo Alcance

Lasers

Os lasers disponíveis atualmente apenas cegam o inimigo, que, para isso, precisa ser atingido nos olhos. Em ambiente claro, de dia ou de noite, o alcance é de aproximadamente 1,5 km. Um personagem olhando na direção do laser é cegado por (um dado menos Vigor) minutos. Dobre isso se a vítima estiver usando Auspício na hora. Características climáticas como chuva ou neblina diminuem significativamente o alcance do laser. Um laser necessita de algum tipo de fonte de energia.

Dificuldade: 10 **Dano:** cegueira **Peso:** 5 kg
Custo: \$1000 **Habilidade:** Armas de Fogo

Tasers

São atordoadores de choque elétrico. Um taser consiste de uma bateria (presa na cintura) e um lançador em forma de pistola. O lançador usa CO₂ para disparar duas sondas, ambas devendo ser “ligadas” ao alvo. Os mortais se recuperam de danos infligidos por tasers em um dia e os vampiros precisam apenas dormir por um dia.

Dificuldade: 3 **Dano:** 4 **Alcance:** 10 metros
Peso: 1 kg **Custo:** \$100 **Habilidade:** Armas de Fogo

Acessórios

Bengalas-espada

Estas armas são escondidas dentro de uma bengala ou bastão e, uma vez removidas, podem ser usadas para estocar o adversário, aumentando sua dificuldade de atingir em um. As estatísticas são as mesmas de uma espada de esgrima.

Custo: \$60 **Peso:** 5 kg

Bengalas-pistola

É uma pistola de um só tiro escondida em uma bengala. Tem a mesma estatística que uma Ithaca M-37, só que faz apenas um disparo.

Custo: (deve ser feita sob encomenda) \$150

Tabela de Artilharia

Tipo	Dificuldade	Dano	Alcance Min/Max	Peso	
Morteiro Peq.	8	12	22/1200 m	23 kg	200 g
Morteiro Gde.	9	24	540m/3,2 Km	300 kg	600 g
Howitzer Peq. (122mm)	10	30	16 Km	3 ton	

Coldres

Os coldres custam \$15 ou mais, dependendo do tipo de suporte. Todos os coldres descritos aqui podem ser encontrados em boas lojas de produtos de segurança.

Coldre de Quadril

Normalmente vêm com a própria arma, podendo ser específicos para pistolas ou facas. Estão disponíveis com seus próprios cintos ou podem ser colocados num cinto comum. A maioria dos coldres tem fivelas que prendem a arma ou faca para que elas não caiam à toa. Porém, isso impede “saques rápidos”.

Ombro

Esta variedade é o segundo tipo mais comum de coldre (depois dos de quadril). As armas pequenas ficam quase invisíveis, mas podem ser percebidas por um observador treinado. Aumente o grau de dificuldade de iniciativa em um, mas aumente o grau de dificuldade dos outros em perceber uma arma em um.

Coldres de Sapato ou Bota

São muito difíceis de serem percebidos, mas também difíceis de serem alcançados em algumas situações comuns (dirigindo um carro, por exemplo). Também são normalmente usados com a arma afivelada para não cair. Aumente o grau de dificuldade de iniciativa em dois, mas aumente o grau de dificuldade dos outros em perceber uma arma em dois.

Perna

Impossível de ser visto, ainda assim o coldre permanece fácil de ser alcançado com pequenas modificações nas roupas de seu portador. Este tipo de coldre é normalmente usado sem fivelas de segurança.

Chapéu

Os objetos pequenos podem ser escondidos sob um chapéu, mas ficam totalmente à mostra se este é retirado.

Nuca

Usado principalmente para facas de arremesso, este tipo de coldre é difícil de ser visto sob uma jaqueta — a menos que a pessoa se curve demais.

Veículos

*Você quer sobreviver? Bem, eis o que você tem que fazer.
Arranje uma moto boa e rápida
aprenda a pilotá-la como um morcego fugindo do inferno
e reze para que não chova no Dia do Juízo*

— Motoqueiro anônimo, 1978

Veículos Com Rodas

A frenagem, uma nova estatística para veículos, é multiplicada pela velocidade corrente (em km/h) para definir a distância até a parada, em metros. A velocidades abaixo de 40 km/h não use o valor de "Frenagem", assuma que qualquer veículo consegue parar num espaço igual ao seu comprimento.

Bicicleta: A velocidade de uma boa bicicleta de corrida é igual a Força x 12 em km/h, mas um personagem só consegue manter esta velocidade durante Vigor + Fortitude minutos. A velocidade normal de uma bicicleta é igual a Força x 5 em km/h, podendo ser mantida por Vigor + Fortitude horas. Diminua esses valores à metade para subidas de morros e dobre os tempos (não as velocidades) para descidas de morros.

Carro compacto: Do tipo do Chevette ou do Corsa: duas portas, podendo ser hatch ou sedan.

Carro médio: Do tipo do Monza ou do Santana, este tipo inclui as versões quatro-portas e peruas.

Carro grande: Esta classe inclui carros de luxo, minicaminhões e picapes.

Carro esportivo: Quase sempre de duas portas, esta classe inclui conversíveis ou não.

Van: Esses clássicos veículos de carga já abrigaram muitos Membros durante suas viagens.

Trailers: É uma das melhores formas de viagem para os Membros, especialmente se for preciso alimentar e abrigar Lacaios. Um trailer pequeno acomoda quatro pessoas (sem muito conforto). Um trailer médio tem espaço para seis (casa cheia), e trailers grandes necessitam de um veículo para puxá-lo, geralmente uma picape de seis rodas. Estes proporcionam espaço para oito pessoas.

Jipe: Jipes têm excepcional mobilidade fora de estradas.

Motocicletas: Motos são muito difíceis de controlar em estradas com tempo ruim. Triplique o valor de Frenagem na chuva (ou cascalho ou areia), e diminua a manobrabilidade em dois. Uma moto não pode ser pilotada na neve sem correntes ou cravos nas rodas. Diminua a manobrabilidade ao mínimo. Motos pequenas incluem a Honda CB-250, médias incluem CB-750 e as grandes incluem a Yamaha Venture.

Sidecar: Apesar de ser possível instalar um sidecar em qualquer moto, normalmente eles são instalados apenas em motos grandes.

Motos Off-road: Estas motos eliminam o problema que as motos comuns têm para percorrer terrenos acidentados.

Caminhão: Estes veículos de alta capacidade são extremamente valiosos para Membros em viagem, mesmo que

Tabela de Veículos sobre Rodas

Veículo	Vel. Segura	Vel. Máxima	Manobra	Frenagem	Custo
Bicicleta	5 xForça	12xForça	5	2	\$50+
Carro Compacto	110	145	5	2	\$6000
Carro Médio	110	200	5	2	\$12000
Carro Grande	110	180	4	3	\$20000
Carro Esportivo	160	300	6	2	\$22000
Van	100	160	5	Especial	\$19000
Trailer Pequeno	100	130	3	3	\$10000
Trailer Med.	100	130	3	3	\$20000
Trailer Grande	100	130	3	4	\$30000
Jipe	100	130	4/8	2	\$15000
Moto Pequena	120	210	8	1	\$5000
Moto Média	140	210-280	7	1	\$10000
Moto Grande	145	280	5	2	\$15000
Sidecar	-60	-30	1/2	2	\$15000
Moto Off-road Peq.	60	110	10	1/2	\$5000
Moto Off-road Med.	80	130	9	1/2	\$9000
Moto Off-road Gde.	100	145	9	1/2	\$14000
Caminhão Peq.	110	180	5-8	3-5	\$10000
Caminhão Gde.	100	180	5-8	3-5	\$20000
Motorhome	110	180	4-8	3-5	\$30000

Tabela de Barcos					
Tipo	Cruzeiro	Máximo	Manobra	Desaceleração	Passageiros
Canoa	Força em km/h	2 x Força em km/h	Destreza	1/2 x Força em km/h	2
Remo	Força +3 em km/h	3 x Força em km/h	6	2 x Força em km/h	4-6
Johnboat	8km/h	10 km/h	7	3	2
Veleiro peq.	Vento em km/h	Vento + Boating	4	Destreza	2
Veleiro gde.	2 x Vento em km/h	2 x (Vento+Destreza)	3	Destreza	6-8
Motor peq.	30	50	5	Destreza	4
Motor méd.	20	30	3	Destreza	6-8
Motor gde.	20	30	2	Destreza	20+
Guarda Costeira	10	20	3	5	70

eles percam bastante manobrabilidade a altas velocidades. Caminhões pequenos não são maiores que 5 m e caminhões grandes podem ter até 8,5 m de comprimento e "motorhomes" podem ter até 18 m de comprimento. Note que a "dry van" normal, levada por veículos de 18 rodas, não pode ser aberta pelo lado de dentro.

Barcos

Os barcos não têm nenhum freio por si só. Um barco tem uma quantidade listada pela qual ele pode desacelerar em cada rodada. Da mesma forma, a velocidade dos barcos é medida em nós por hora.

Johnboat: É um barco de pesca de fundo chato com um pequeno motor elétrico.

Barco motorizado pequeno: Este grupo inclui jet-skis.

Barco motorizado médio: Este grupo inclui barcos de cruzeiro com cabines.

Barco motorizado grande: Este grupo inclui iates de luxo.

Escalor da Guarda Costeira: Um exemplar típico de navio de guarda costeira, pode ser encontrado em qualquer lugar dentro da faixa de 200 milhas da costa. Geralmente leva apenas uma metralhadora calibre .50, e tem uma autonomia de 900 milhas náuticas. Normalmente conta com 35 tripulantes.

Aeronaves

Estol é a velocidade mínima de um avião. Estol x 100 é a distância mínima da pista de pouso (em metros) necessária para o pouso do avião. Note também que voar à noite é consideravelmente mais difícil do que voar de dia, apesar do piloto poder ter uma especialidade em Vôo Por Instrumentos se tiver mais de três pontos em Pilotagem. Todas as velocidades na tabela estão em milhas por hora.

Pára-quadras: Um pára-quadras leva trinta minutos para

ser dobrado por alguém treinado e uma rodada inteira para ser vestido. Um pára-quadras normal (para uma pessoa) pode agüentar até 300 kg numa emergência, mas todo mundo que dependa dele deve ser bem sucedido num teste de Destreza (grau de dificuldade dependendo do terreno) ao pousar, para evitar ferimentos.

Veículos Blindados de Combate

Todos estes veículos necessitam uma tripulação mínima de dois (um piloto e um artilheiro), apesar de uma pessoa poder pilotar um veículo sem disparar, ou vice-versa. A blindagem é medida por sua dureza e espessura. A dureza indica o grau de dificuldade para um teste de dano e a espessura define quantos sucessos precisam ser atingidos antes que a blindagem seja penetrada. O conjunto é sempre descrito como Dureza/Espessura. A autonomia diz respeito à distância que o veículo pode percorrer com um tanque cheio de combustível.

M-60: Este foi o principal tanque de combate do Exército americano do início dos anos 60 até o início dos 80. Ele tem instalado um canhão principal de 105 mm (63 disparos), uma metralhadora coaxial de calibre .50 (6000 disparos), e uma metralhadora antiaérea calibre .50 numa cúpula móvel (1000 disparos). Tem uma portinhola de observação para o piloto e uma mira para o artilheiro na torre. Está equipado com lançadores de fumaça, rádio e pode ser vedado contra gases tóxicos. A arma principal é giroestabilizada para permitir disparos em movimento. A metralhadora antiaérea não pode ser disparada se o tanque estiver selado (não tiver nenhum ocupante visível). Ele tem um telefone na traseira do lado de fora para permitir à infantaria de apoio falar com a tripulação do tanque.

Tabela de Aeronaves					
Aeronave	Estol	Cruzeiro	Máximo	Manobra	Passageiros
Hélice pequena	60	110	170	5	4
Hélice média	90	180	230	4	8-20
Hélice grande	180	270	380	3	50
Lear Jet	100	350	450	4	8-20
Helicóptero grande	0	150	240	6	30
Balão	0	Vento	Vento	0	4

Tabela de Veículos Blindados

<u>Veículo</u>	<u>Peso</u>	<u>Tripulação</u>	<u>Autonomia*</u>	<u>Vel. segura</u>	<u>Máxima</u>	<u>Manobra</u>	<u>Frenagem</u>	<u>Blindagem</u>
M-60	50 ton	4	500	20	50 (estrada)	2	3	6/16 (2/3 do lado)
T-72	40 ton	3	480	20	65	2	4	6/14 (1/2 do lado)
M-1 Abrams	59 ton	4	480	30	70 (estrada)	2	3	8/18
T-80	59 ton	4	480	30	70 (estrada)	2	3	8/18
M-113	11 ton	2	580	30	70 Km/h	3	3	4/10
Bradley	20 ton	3	650	30	70	3	3	5/10
BMP	12.5 ton	3	800	30	70	3	3	5/10

T-72: Este foi o principal tanque de combate do Exército soviético dos anos 70 aos 80. Ele tem instalado um canhão principal de 125mm (50 disparos), uma metralhadora coaxial de calibre .50 (5000 disparos), e uma metralhadora antiaérea calibre .50 (1000 disparos). Há uma portinhola para a visão do piloto e uma mira para o artilheiro na torre. Está equipado com lançadores de fumaça, rádio e pode ser vedado contra gases tóxicos. A arma principal é giroestabilizada para permitir disparos em movimento. Considere-a como um canhão de 120mm para fins de disparo. A metralhadora antiaérea não pode ser disparada se o tanque estiver selado.

M-1 Abrams: Este é o principal tanque de combate do Exército americano a partir dos anos 80 até os dias de hoje. Ele tem instalado um canhão principal de 120mm (48 disparos), uma metralhadora coaxial de calibre .50 (6000 disparos), e duas metralhadoras calibre .50 (1000 disparos). Tem uma portinhola de observação para o piloto e miras para os artilheiros na torre. Está equipado com lançadores de fumaça, rádio e pode ser selado contra gases tóxicos. A arma principal é giroestabilizada para permitir disparos em movimento. As metralhadoras montadas no topo não podem ser disparadas se o tanque estiver selado. Ele tem um telefone na traseira do lado de fora para permitir à infantaria de apoio falar com a tripulação do tanque. O veículo pode andar embaixo d'água até uma profundidade de 30 pés.

T-80: É o tanque de combate moderno do Exército soviético. Tem um canhão de 125mm, uma metralhadora coaxial calibre .50, e uma metralhadora antiaérea calibre .50. Tem também muitas das características do M-1.

M-113: Foi o veículo blindado de transporte de tropas até os anos 70. Tem várias armas instaladas (geralmente metralhadoras pesadas) em uma cúpula, e pode levar oito passageiros.

Bradley: Veículo de transporte de tropas do Exército americano moderno. Tem um canhão de 25mm (trate-o como um canhão de 30mm) e duas metralhadoras pesadas;

também tem espaço para quatro outras armas. Pode levar 11 passageiros.

BMP: É o veículo de transporte de tropas russo, usado até hoje. Tem um canhão de 30mm e uma metralhadora antiaérea calibre .50. Pode transportar 11 passageiros.

Aeronaves Militares

UH-60A (Blackhawk): Helicóptero de uso geral do Exército americano, usado para transporte de tropas e suprimentos. Pode ser armado com metralhadoras calibre .30, que disparam dos lados do veículo. Pode transportar 11 passageiros.

AH-64 Apache: É o helicóptero de ataque em uso atualmente pelo Exército americano. Consegue pousar em terrenos inclinados em até 15°. Está equipado com rádio e pode ser selado contra ataques QBR. Está armado com uma metralhadora 30mm, quatro lançadores de foguete ou 16 mísseis TOW, e dois lançadores de foguetes 2.75". Não transporta passageiros.

MI-8 Hip: É o helicóptero padrão de ataque russo. Ao invés de ter um helicóptero de combate e outro de transporte de tropas, os russos têm helicópteros de transporte fortemente armados. O "Hip" é o helicóptero mais comum no antigo Leste Europeu, enquanto o "Hind A", é sua versão mais modernizada. Carrega quatro mísseis anti-tanque Sagger e duas metralhadoras .30mm. Considere o Sagger como um míssil TOW. Pode levar 24 passageiros.

MI-24 Hind A: É o helicóptero padrão de combate russo. Está armado com quatro mísseis Sagger e duas metralhadoras calibre .30. Pode levar oito passageiros.

F-14A Tomcat: Este jato de múltiplos usos carrega quatro mísseis Sidewinder Ar-Ar (Dificuldade 8, Dano: 15, CdT: 1, Alcance: 3000 metros), seis Sparrow Ar-Terra (Dificuldade: 8, Dano: 20, CdT: 1, Alcance: 3000 metros), e 14 bombas de 250 lb. (Dificuldade: 8, dano: 40) bem como um canhão de 20mm (Dificuldade: 7, Dano: 8, CdT: 42, Capacidade: 200, Alcance: 1000 metros).

Tabela de Aeronaves Militares

<u>Aeronave</u>	<u>Tripulação</u>	<u>Autonomia*</u>	<u>Estol</u>	<u>Cruzeiro</u>	<u>Máxima</u>	<u>Manobra</u>	<u>Desaceleração</u>	<u>Blindagem</u>
UH-60A (Blackhawk)	3	730	0	290	450	7	30	3/5
AH-64 Apache	2	730	0	290	490	9	20	6/9
MI-8 Hip	3	500	0	290	400	5	20	4/4
MI-24 Hind A	4	650	0	290	490	7	20	5/6
F-14A Tomcat	2	650	500	Mach 2	Mach 2.5	7	50	3/3

* em km

Exemplo de Jogo

Exemplo de Combate

Depois de passar diversos anos agradáveis em Zagreb, Gordon fica horrorizado com a destruição causada pela guerra civil iugoslava e envolve-se na guerra quando rebeldes sérvios marcham sobre a cidade. Um dia, logo após o pôr-do-sol em julho de 1993, Gordon se esgueira através de vielas para um encontro com um fornecedor de armas. De repente, ali em frente, no fim da via, ele ouve vozes, passos e o som característico de um veículo de lagartas se aproximando. Ele mergulha em uma pilha de lixo segundos antes de um poderoso holofote de busca iluminar a estreita via sem calçamento. Felizmente, o tanque passa direto. Gordon vê alguns soldados marchando ao lado do tanque.

“Sabia que estava guardando esta belezinha para uma ocasião como essa”, Gordon pensa ao ajustar a mira de ferro no LAW que traz consigo. Gordon se esgueira até o fim da via e observa. A sorte está com ele hoje, pois ele tem uma visão perfeita da traseira do tanque. Gordon respira fundo, e solta a respiração lentamente ao mirar, depois dispara. O foguete deixa um rastro de fumaça ao percorrer uma linha reta até a traseira do tanque, explodindo com um estrondo abafado, seguido por uma explosão mais alta, quando o tanque explode em chamas, iluminando as ruas com um clarão ardente. Os soldados correm para se proteger e disparam de forma aleatória, mas Gordon consegue fugir pela via.

Exemplo da Mecânica de Jogo

(Cindy é a Narradora e Gordon é interpretado por Steve)

Steve obteve quatro sucessos para Gordon conseguir se esgueirar pelas vielas para seu encontro quando Cindy pede a ele para testar Percepção + Manha. Steve consegue cinco sucessos e Cindy lhe diz que ele ouve um transporte de tropas movendo-se pela rua na qual ele está prestes a entrar. Steve faz Gordon se esconder no local mais próximo, testa Destreza + Furtividade, e consegue quatro sucessos. Os soldados a pé testam Percepção + Prontidão, mais três dados pela luz menos dois dados pela caminhada; nenhum deles consegue mais do que três sucessos.

Steve faz Gordon se esgueirar até o fim da via, preparando seu LAW. O tanque está a apenas 15 metros de distância quando Gordon dispara. Steve testa a Destreza de Gordon (três) mais Armas Pesadas (dois) - cinco dados contra uma dificuldade de sete. O alvo está dentro do alcance de um LAW, não havendo penalidade pela distância. Steve consegue três sucessos - em cheio! Steve agora testa o dano que Gordon causou. Ele joga 12 dados contra uma dificuldade de cinco (de acordo com a descrição do veículo), e consegue 10 sucessos. A blindagem do tanque foi perfurada. Já que o tiro foi na traseira do veículo (onde ficam os motores e o combustível), Cindy decide que o tanque explode em chamas. Cindy testa Inteligência + Armas de Fogo para determinar as ações dos soldados. Ela entende que quatro sucessos serão necessários para que qualquer um dos soldados devolva os tiros antes que Gordon escape. Para sorte de Gordon, nenhum dos soldados se dá bem.

Venenos e Drogas

Os venenos precisam de um vetor (via de entrada no organismo), informação sensorial sobre como detectar a toxina, e um efeito, traduzido normalmente em perda de Níveis de Vitalidade e quaisquer efeitos específicos. Também estão descritos os meios de proteção/antídotos para a substância, e o efeito sobre um Membro que consuma o sangue de um humano drogado.

Gás Lacrimogêneo

Vetor: Contato/Inalação

Sensações: Incolor (freqüentemente misturado com fumaça), odor característico.

Efeitos: Tosse, engasgos, grande irritação dos olhos e mucosas. Subtraia dois dados de todas as Paradas de Dados até que a nuvem de gás se disperse, por 10 minutos.

Proteção: Máscaras de gás protegem totalmente, máscaras de mergulho ou óculos protegem os olhos, e respirar através de um pano molhado protege os pulmões. Vampiros não respiram, portanto este gás tem efeito muito limitado neles. Subtraia um dados das Paradas de Dados envolvendo o uso de visão, pois seus olhos se enchem de sangue.

Ingestão de sangue: Sem efeito.

ATENÇÃO: O uso de gás lacrimogêneo por um civil é considerado crime grave, a menos que o usuário esteja envolvido ativamente em legítima defesa.

Gás Mostarda

Vetor: Contato/Inalação

Sensações: Levemente amarelada, cheiro característico

Efeitos: Cáustico; causa bolhas ao contato com pele exposta. Se inalado por mortais, as bolhas formadas nos pulmões podem ser fatais. Subtraia um Nível de Vitalidade por rodada se a pele for exposta ao gás. Mortais subtraem dois Níveis de Vitalidade por turno de respiração do gás.

Proteção: Cobertura para o corpo todo e máscara de gás são necessárias para obter alguma proteção. Roupas normais protegem por apenas uma rodada.

Ingestão de sangue: Sem efeito, pois o gás mostarda é um veneno de contato e não entra na corrente sanguínea.

Gás de Vômito (Gás de Náusea)

Vetor: Inalação

Sensações: Incolor, inodoro

Efeitos: Causa fortes vômitos quase instantaneamente e extrema desorientação em mortais, mas não tem efeito em vampiros que o respirem. O vômito continua por (10 menos Vigor) minutos. Uma forte náusea e desorientação continuam por (10 menos Vigor) horas. Subtraia três de todas as Paradas de Dados pela duração do efeito. Os personagens devem testar Vigor+Fortitude (dificuldade 7) a cada rodada para parar de vomitar. São necessários cinco sucessos para se parar de vomitar. Os sucessos podem ser acumulados por qualquer período de tempo, mas o personagem não pode fazer **nada** até o vômito parar.

Proteção: Traje de proteção anti-QBR vedado. Máscaras de gás são completamente inúteis.

Ingestão de sangue: Vômitos secos e desorientação duram por (5-Vigor) horas.

Gás Nervoso (Sarin)

Vetor: Contato/Inalação

Sensações: Incolor, inodoro

Efeitos: Gás nervoso altamente concentrado causam a perda de um Nível de Vitalidade por rodada em mortais; este dano **não pode** ser absorvido. Em baixas concentrações causa a perda de Nível de Vitalidade por minuto, com a mesma restrição. Em baixíssimas concentrações causa a perda de um Nível de Vitalidade por hora.

Gás nervoso causa náusea e desorientação, seguido por morte. É importante entender que os efeitos letais de Sarin ocorrem a uma concentração de 10 a 100 partes por milhão, e que os efeitos são **sempre** letais. (Chances de exposição não letais são menos de 1 em 10000).

Proteção: Traje vedado

Ingestão de sangue: O gás nervoso não tem nenhum efeito em vampiros.

Antídotos: Atropina (deve ser administrada antes dos sintomas começarem; a atropina tomada sem que tenha havido exposição ao Sarin torna-se uma toxina).

ATENÇÃO: É possível proteger-se contra Sarin fechando-se em um recinto selado em local bem alto. Israel tomou esta medida para proteger sua população durante a Guerra do Golfo, em 1991, mas sua eficácia não foi testada (não houve ataque de gás nervoso).

Atropina

Vetor: Injetável

Sensações: Líquido incolor e inodoro

Efeitos: Por um período de (Vigor + 3) horas, os mortais sofrem náusea, câimbras, vômitos, desorientação, deficiência respiratória e morte.

Proteção: Transfusão de sangue, tratamento hospitalar.

Ingestão de sangue: Desorientação e dores intestinais duram (6-Vigor) horas, bem como a perda de três Níveis de Vitalidade. Obviamente, o vampiro não pode usar sangue contaminado para curar estes ferimentos.

Salmonella (envenenamento alimentar)

Vetor: Oral

Sensações: Testar Percepção + Medicina (dificuldade 8) para detectar cheiro ou gosto amargo na comida. O cozimento e os temperos tornam este teste muito mais difícil.

Efeitos: Fortes náuseas, vômito e diarreia. O mal-estar generalizado e fraqueza duram (7-Vigor) dias.

Proteção: Lavagem estomacal, repouso, muita água.

Ingestão de sangue: Dor de garganta, náusea, incapacidade de ingerir mais sangue (teste Vigor+Fortitude para superar isso), perda de dois Níveis de Vitalidade por um período de um dia ou mais.

Anfetaminas & Cocaína (Speed, Uppers, Crack)

Vetor: Oral/Nasal/Injetável

Sensações: A Speed tem normalmente o formato de pílulas ou tabletes, a coca costuma ser consumida em pó e o crack é uma pequena “pedra” de cocaína cristalizada.

Efeitos: Estas drogas produzem o mesmo efeito que um nível de Rapidez. O efeito dura (12 - Vigor) horas, depois das quais todos os Atributos são diminuídos em um e o personagem sente-se cansado e desanimado, apesar de conseguir trabalhar normalmente. Os estimulantes (particularmente a cocaína) também conferem sentimentos de superioridade e invencibilidade, aspectos que devem ser interpretados .

Overdose: Tremedeira e sensação de frio incontrolláveis, dificuldade respiratória, perda de controle intestinal e vesicular, alta taxa de batimentos cardíacos e pressão arterial, possivelmente levando a um ataque cardíaco e/ou derrame. Paranoia, perda de razão, inabilidade de fazer cálculos de riscos realistas e vontade de tentar ações suicidas.

Antídotos: Torazina, depressivos.

Ingestão de sangue: Um nível adicional de Rapidez por (10 menos Vigor) minutos após a ingestão. As sensações de superioridade e invencibilidade duram (8-Vigor) horas; durante este tempo, as dificuldades de resistir a frenesis são aumentadas em pelo menos um.

Depressivos

Vetor: Oral

Sensações: Quase sempre pílulas, apesar de xaropes contra tosse conterem codeína, e a heroína e a morfina podem ser fumadas ou injetadas.

Efeitos: Os depressivos subtraem dois de Destreza. Eles também induzem sensações de isolamento e perda de razão. Subtraia dois de todos os Talentos e Perícias. Os efeitos duram (12 menos Vigor) horas. Após os efeitos se exaurirem, o personagem terá que se concentrar e gastar mais tempo do que o normal, ou subtrair um dados de todas as Paradas de Dados de Destreza por todo o dia seguinte.

Overdose: Inconsciência, levando a coma e/ou morte. Falta de vontade e incapacidade de mover os músculos voluntários; incapacidade de ficar em pé ou mesmo sentar-se

Antídotos: Anfetaminas, ficar acordado.

Ingestão de sangue: Subtraia dois da Destreza e de todas as Habilidades por (10 menos Vigor) minutos. A sensação de estar sonhando dura por (12 menos Vigor) horas. Os níveis de dificuldades para testes de frenesi são **diminuídos** em um.

Alucinógenos (Psilocibina, Cogumelos, LSD, Peyote, etc.)

Vetor: Oral os (cogumelos secos podem ser fumados e o LSD líquido pode ser pingado nos olhos ou acrescentado a preparados para contato com a pele, como DMSO).

Sensações: O LSD é vendido normalmente ensoado em folhas de papel de mata-borrão ou em forma líquida; os cogumelos são secos; o peyote vem em pequenos “botões” de cactos secos.

Efeitos: Os alucinógenos alteram a percepção das coisas e os processos de raciocínio de formas pouco entendidas. Para os propósitos do jogo, considere que as Habilidades e os Atributos não se alteram, mas aplique um ou mais dos efeitos a seguir, de acordo com o gosto do Narrador.

Diminua todas as Paradas de Dados de um a três dados; isto representa uma incapacidade em concentrar-se. Pessoas sob o efeito de alucinógenos são facilmente distraídas e muito sugestionáveis.

Aumente o valor de uma Habilidade em um a três pontos enquanto o personagem estiver trabalhando ativamente em um projeto. As pessoas sob a influência de alucinógenos conseguem fixar-se em uma tarefa e aplicar toda a sua energia nela.

Permita inspirações e saltos de lógica repentinos, devido à alteração do estado de consciência do personagem. Estes efeitos duram (15 - Vigor) horas, mas começarão a desaparecer na quinta hora. É possível que o personagem tenha uma crise de pânico, perdendo a noção de onde está, quem são seus amigos, até esquecendo que está drogado, tudo isso a critério do Narrador.

Antídoto: Torazina

Ingestão de sangue: Efeitos como os acima duram (8 menos Vigor) horas.

Maconha

Vetor: Inalado (normalmente fumado, mas pode ser usado como tempero e comida).

Sensações: Brotos e folhas secas.

Efeitos: Euforia moderada, incapacidade de concentração, memória de curto-prazo fraca. Percepção alterada de tempo; minutos parecem levar uma eternidade, mas as horas voam. Dosagens baixas não têm efeito de jogo. Altas dosagens diminuem todos os Conhecimentos em um, e tornam o personagem desanimado e sem força. Uma dosagem baixa dura (5 menos Vigor) horas; uma dosagem alta dura duas ou três vezes mais.

Ingestão de sangue: Efeitos como acima, durando metade do tempo.

Álcool

Vetor: Oral

Efeito: Euforia, relaxamento, perda de razão. Subtraia um ponto de Destreza e de Inteligência para cada 30 gramas de álcool após a primeira dose. Estes efeitos somem à razão de um ponto por hora. Assuma que uma cerveja, uma garrafa de vinho e uma dose de licor contêm 30 gramas de álcool.

Overdose: Incoerência, fixação, incapacidade de racio-

nar ou lembrar-se, inconsciência. Pode-se morrer devido à toxicidade do álcool, mas é raro. Um personagem que beba ao ponto de sua Inteligência reduzir-se a um vai estar visivelmente embriagado; a menos dois, bêbado; a menos cinco, inconsciente. Ele continua assim por (15 menos Vigor) horas, depois do que ele acorda com ressaca.

Ingestão de sangue: Efeitos como acima, com metade da intensidade.

Computadores

Quem hoje em dia não entende de informática é quase analfabeto. Aqueles que podem usar mesmo o pior computador têm acesso a máquinas de informação de vasto potencial. Um computador é uma ferramenta de acesso e análise de informações, que também permite agir sobre esta análise - tudo ao mesmo tempo.

Os computadores no mundo real são coisas muito complexas. Para fins de simplicidade, descrevemos quatro tipos de computadores e oferecemos algumas regras para usá-los em um jogo de narrativa.

Laptop: É o menor tipo de computadores e sua grande vantagem é serem portáteis. Apesar de pequenos, rodam a maioria dos softwares. Custo: \$2000.

Computadores Pessoais (PCs): Um computador de mesa como os encontrados na maioria dos escritórios hoje em dia. Estes computadores são bem poderosos, e podem rodar uma variedade de software extras para cumprir diversas tarefas diferentes. Custo: \$1000.

Minicomputador: Tipicamente usado por escritórios ou organizações pequenas, os minicomputadores têm capacidade multi-usuária (mais de uma pessoa pode usar o computador de uma vez). Custo: \$10.000.

Computador de grande porte: Usado por bancos, governos e grandes instituições, são como minis, só que muito maiores e mais poderosos. Custo: mais de \$100.000.

Computadores São Informação

Normalmente envolve-se computadores num jogo de narrativa quando alguma informação que o personagem deseja está armazenada no computador de alguém, apesar dos computadores possuírem outros usos (escrever e endereçar cartas, por exemplo). Os personagens podem manter informações particulares em seu próprio computador (isso deve gerar um bônus extra num teste de recuperação de dados). Para mais informações sobre computadores veja *The Anarch Cookbook*.

Segurança de Computadores

A segurança em computadores existe de duas formas: segurança física e por software. A segurança física é a incapacidade de acesso ao computador — sem acesso, não há dados, nem furto de dados. Um computador fisicamente seguro não está conectado a linhas telefônicas. Desligar um computador é um bom método de reforçar a segurança física.

A segurança por software é um programa que mantém pessoal não autorizado longe de certas informações armazenadas em computadores. A menos que o usuário do computador tenha deliberadamente escondido ou criptografado informações, qualquer um com **qualquer** nível de Conhecimento em Computador consegue recuperar **todas** as informações naquele computador - contanto que disponha de tempo suficiente.

No mundo real, qualquer um que queira esconder informações em um computador ou faz direito ou simplesmente não faz. Se a informação estiver protegida corretamente (e isso implica em usar software de segurança), então conseguir a informação sem a senha correta torna-se muito difícil. Isso torna as senhas de computador bens muito valiosos.

Para usar (ou abusar de) um sistema de computador, o personagem deve ter acesso físico ao computador (em pessoa ou por telefone), e acesso de software à informação desejada — seja através da senha correta ou mediante um teste em Computador para atravessar (“quebrar”) o sistema de segurança.

Antes de introduzir computadores a crônicas, o Narrador deve decidir as seguintes coisas:

Que informação relevante à crônica está no computador?

Que outra informação está no computador? (para propósitos de descrição)

Como está organizada a informação?

Foi feita alguma tentativa de criptografar a informação? Se for o caso, quanto tempo/dificuldade isso vai levar?

Levados em consideração todos os pontos acima, quan-

Tabela de Pirataria de Dados

Sistema	Tempo (Horas)	Dificuldade
Laptop	1	5
PC	2	6
Mini	3	7
Grande-porte	4	8
Segurança	+1-6	+1-6
Desorganizado	+1-6	+1-3 (9 máx.)
Software de quebra	-1-8	-1-8

Tempo: O número de horas de cada teste

tos sucessos deve o personagem atingir para recuperar a informação?

Para escrever um programa de segurança, faça três testes (Inteligência + Computador, dificuldade 7). O número total de sucessos acumulados dos testes é o grau de dificuldade do programa de segurança. Software de segurança pode aumentar o grau de dificuldade acima de 10. A única forma de quebrar tal sistema é usar “software de quebra” (criado da mesma forma) para reduzir a dificuldade a 10 ou menos.

A falta de organização é um fator que nunca aumenta o grau de dificuldade acima de nove. Leva tempo, mas não é difícil encontrar alguma informação em um computador mal organizado. Atenção!! A falta de organização pode também ser um sistema de arquivamento perfeitamente lógico que o personagem não compreenda!

Exemplo: *Um laptop (1) com um software de segurança moderado (3) levará quatro horas para cada teste de quebra de sistema de segurança; o grau de dificuldade de tal feito é oito. O número de sucessos deve ser definido pelo Narrador.*

Usos de um Computador

Computadores dedicados: Um sistema dedicado é um computador projetado para cumprir apenas uma tarefa. Um caixa automático de banco é um bom exemplo, bem como sistemas de controle de disparo em barcos militares modernos. Estes computadores geralmente são sistemas PC ou minis, mas geralmente são muito difíceis de se conseguir acesso. Acrescente dois a todos os graus de dificuldade para conseguir isso.

Os computadores dedicados guardam um registro de tudo o que o computador faz. Por exemplo, um caixa automático de banco guarda um registro de todas as transações que foram feitas, e também guarda registro de todas as comunicações com os outros computadores do banco. Os sistemas de controle de disparo navais guardam registro de todos os alvos que eles seguem.

Exemplo: Caixa automático de banco (CAB) — siste-

ma PC com segurança física e de software (dificuldade 10, tempo 6).

Computadores típicos de escritório: Processadores de texto e planilhas eletrônicas perfazem mais de 50 por cento do uso de um computador desses. Bancos de dados respondem por outros 25 por cento do uso.

Computadores domésticos típicos: Os jogos de computador respondem por 80 por cento dos software de um computador doméstico, enquanto o processamento de texto ocupa outros 15 por cento.

Programação: Esta operação clássica de computadores requer um número de sucessos determinado pelo Narrador (geralmente 10-25) testado contra uma dificuldade definida pelo Narrador (geralmente 7). Cada teste leva duas horas.

Computadores em Ação

Valis Zilber, um anarquista, decidiu abrir caminho até o Banco Metropolitano e fazer miséria com as contas do Príncipe. Val senta-se em seu sistema e começa a planejar seu assalto. Ele sabe que não pode usar o telefone de sua casa para ligar para o banco, pois a chance das chamadas serem interceptadas e seguidas até sua casa são muito altas. Assim, ele decide usar um laptop num telefone público. O Narrador define o grau de dificuldade de entrar no sistema do banco como se segue: Segurança = +4 horas por teste, dificuldade +4 (total de oito horas por teste; dificuldade 12). Software de quebra de segurança = -4 horas por teste, -2 de dificuldade (total quatro horas por teste; dificuldade 10).

Val pode testar a entrada no computador e reorganizar as contas do príncipe a seu bel-prazer, quantas vezes desejar. Para conseguir ele tem que acumular oito sucessos. Cada teste toma quatro horas de tempo de jogo. O Narrador diz que mesmo se Val tiver sucesso, os danos ao príncipe serão temporários (o banco tem registros de backup), a menos que Val acumule 16 sucessos; neste caso, os efeitos nas contas do príncipe serão permanentes. Qualquer falha crítica que Val sofra dispara o sistema de segurança do computador do banco e alertar os operadores de que há algo errado.

Refúgios

Minha casa! Ela é fora do comum!

Estou falando sério! Vou machucar alguém!

- Talking Heads, “Burning down the house”

A casa de um vampiro pode ser seu castelo, mas apenas raramente ela é protegida por paredes de pedra e um fosso. A maioria dos Membros precisa depender dos mesmos sistemas de segurança que os mortais, mas eles tendem a ser ainda mais cuidadosos. Além disso, costumam manter alguns carníçais de estimação escondidos no porão. Esta seção também inclui vários exemplos de refúgios.

Sistemas de Segurança

Os sistemas de segurança audiovisual consistem de câmeras, circuitos fechados de televisão e microfones. Normalmente os microfones são ajustados para captar determi-

nados sons (vidro quebrando, vozes, etc). O custo dos sistemas de segurança varia enormemente — de \$200 (aqueles que podem ser instalados pelo usuário) até milhares de dólares (aqueles cuja instalação requer serviço profissional). A despeito da sofisticação da tecnologia, a melhor forma de equipamento de segurança ainda é um carníçal leal escondido embaixo da cama.

Sensores

Os sistemas de segurança são baseados em sensores. Eles se dividem em dois tipos, os de ativação e desligamento automáticos e os baseados em percepção.

Os sensores de ativação e desligamento automáticos não requerem um teste para detectar alguma coisa; eles são ativados ou não. Por exemplo, um sensor para arrombamento

de janela desligará apenas se a janela for quebrada, enquanto uma célula fotoelétrica desligará apenas se o raio luminoso for atravessado.

Não há testes para estes sensores; o Narrador deve deixar os jogadores descreverem suas ações com muito cuidado e fazer os sensores responderem de acordo.

Os sensores baseados em percepção têm o atributo Percepção, que é usado da mesma maneira que para um personagem. Por exemplo, um sensor térmico pode ter um nível de Percepção de oito. O sensor irá testar oito dados contra um grau de dificuldade seis para localizar o personagem e disparar um alarme.

O sistema de segurança mais básico consiste de um interfone com uma caixa do lado de fora da porta e um do lado de dentro. Estes sistemas geralmente incluem um controle remoto para a trava das portas, permitindo deixar a pessoa entrar. A instalação custa \$200, e inclui uma fechadura de cavilha morta (“deadbolt”).

Um sistema ligeiramente mais avançado inclui uma câmera de vídeo e um monitor além do interfone. Isso custa mais \$300. Cada extensão adicional de interfone custa \$50. A adição de uma fechadura de cartão magnético custa por volta de \$300, e a inclusão de um teclado e tranca codificada custa uns \$500.

A tabela ao lado apresenta equipamentos opcionais.

Depósito Para os Grangrel

Todo dia, exatamente ao amanhecer, Lailen funde-se com a terra no parque perto do lago. Ver o brilho do sol é um comportamento estranho para um Membro, mas Lailen tem saudades do sol em seu rosto. Ela espera até o último momento antes de permitir que a terra a engula novamente. Lailen mantém uma coleção de suas coisas — roupas extras, livros, e uma arma que roubou de um guarda que ela seduziu — cuidadosamente escondida sob um velho pedaço de concreto na floresta em uma das extremidades do parque. O concreto faz parte de uma velha calçada, há muito esquecida. Ela mantém seus pertences embrulhados em encerados plásticos (do mesmo tipo usado por trabalhadores de estrada) para protegê-los da umidade.

Os Ricos e Poderosos

O Sr. e a Sra. Ionesco, do Clã Ventruie, moram em um grande terreno bem-cotado na moderna Zona Oeste da cidade. “O dinheiro não soluciona os problemas de ninguém” — costuma dizer Clark Ionesco — “ele apenas os torna solucionáveis.”

Eles dormem em uma sala confortável no porão, com uma grande cama antiga e lençóis de seda.

O terreno é protegido por um muro de pedra de 2,5 m, encimado por cravos ornamentais, muito afiados. Ao longo do topo do muro há um detector de movimento baseado em fios [sensor de ativamento e desligamento, dificuldade 8 para avistar ao subir o muro, que dispara se for aplicada pressão aos cravos (para usá-los como apoios), não podem ser vistos do chão]. O detector no alto do muro dispara um alarme silencioso dentro da casa; um monitor mostra ao carniçal de serviço a área do muro onde o alarme foi dispa-

Tabela de Sistemas de Segurança

Opcionais	Custo
Interfone	\$200
Extensões	\$50 cada
Câmera PB	\$100
Monitor	\$50
Fechadura de cavilha morta barata	\$30
Fechadura de cavilha morta de alta qualidade	\$200
Sistema de cartão magnético para fechaduras	\$300 (fechadura não incluída)
Sistema de teclado para fechaduras	\$500 (fechadura não incluída)
Barra de polícia (apoios de chão)	\$75
Barra de polícia (ao longo da porta)	\$75
Portão de Ferro	\$300
Portão de Aço	\$400
Barras contra ladrão	\$80/janela
Sensores	
Sensores de janelas (detecta quebras)	\$25/janela
Célula Fotoelétrica	\$150 cada
Sensor ultra-sônico	\$200 cada (Percepção 6)
Sensores térmicos	\$175 cada (Percepção 8)
Máquina de raios-x de aeroporto c/monitor	\$2000 (Percepção 12)
Sirene (90 decibéis)	\$50 (soma +1 para o Despertar)
Equipamento Contra Incêndio	
Alarmes de fumaça	\$20 (Percepção 6)
Sistema de sprinklers	\$1000 por aposento
Sistema de espuma	\$2000 por aposento
Extintores de incêndio (tipo ABC)	\$25-\$100

Para regras de como acordar quando um alarme soa durante um dia, consulte **Vampiro**.

rado. O procedimento padrão é chamar a polícia e mandar outro carniçal junto com dois cães de ataque.

A casa em si tem interfone e câmera de vídeo na porta da frente, e um portão de segurança de ferro. Os muros são de pedra, com 60 cm de espessura, e as janelas têm barras de ferro contra ladrões, bem como alarmes contra vidros quebrados. A casa tem um extintor de incêndio belamente camuflado em cada aposento e um sistema de sprinklers. No caso de incêndio durante o dia, uma sirene de 90 decibéis irá soar no porão.

Auto-estrada de Brujah

O grande motorhome foi feito a partir de um velho ônibus de turismo a diesel. Nele Nathan dorme confortavelmente, seus dois progênitos e seus quatro carniçais — um total de sete adultos, mais três grandes cães carniçais. O motorhome tem quartos escuros dentro dele, onde os Membros dormem durante o dia, enquanto os carniçais e cães dirigem e os protegem. Presas à traseira do ônibus estão duas motos BMW R-75, para tornar a movimentação den-

tro da cidade mais fácil.

Nathan e cada um de seu pessoal carrega grandes pistolas, e o motorhome foi modificado para prover portinholas para as cinco AK-74 que Nathan tem. Todas as janelas são à prova de balas.

Nathan tem uma dúzia de extintores de incêndio totalmente carregados. As regras da casa estipulam que pelo menos uma pessoa tem que estar acordada. Mas só para garantir, o motorhome também está equipado com cinco detectores de fumaça a bateria, cada um armado separadamente a uma grande sirene sonora (140 decibéis) no teto. Qualquer um que ouvir esta monstruosidade tocar perderá um dado em todos os testes de Percepção auditiva por uma semana.

Presbitério nos Esgotos

Gabrial, do Clã Nosferatu, mora nos esgotos de uma

grande cidade na Costa Leste. Ele construiu sua casa num estranho canto do sistema de esgotos; este canto foi isolado do resto dos esgotos por uma construção mais recente. O santuário de Gabriel é um túnel sem saída onde a porta é um buraco por onde ele se esgueira. O próprio túnel está quase totalmente bloqueado por uma grande pilha de alvenaria desmoronada. Ele mora lá sem eletricidade; nem precisa dela. Seu sistema de segurança consiste de uma parte da alvenaria que ele joga sobre sua “porta”, dando a entender que a pilha de destroços marca o fim do túnel.

Com o decorrer dos anos, Gabriel recolheu muitos livros e curiosidades em seu buraco, e elas se espalham ao longo das paredes curvadas sobre blocos de concretos e prateleiras de madeira. Ele também tem um grande armário para velas, que normalmente permanecem apagadas no centro do local.

Uma palavrinha sobre Portas, Janelas, Muros e Dobradiças

Alguém que queira realmente entrar e não ligar a mínima para seus direitos pode simplesmente fazer um buraco na parede e entrar. Os exércitos, a polícia anti-drogas e os sindicatos do crime organizado adoram este método. Janelas são, é claro, o segundo melhor caminho de entrada. Janelas são também o melhor ponto de tiro...

Quando soldados ou equipes da SWAT aproximam-se

de uma porta trancada, a tática mais comum é arrancar as dobradiças com uma escopeta calibre 12, depois derrubar a porta com uma marreta de 7 kg

Gazuas: É um conjunto de ferramentas de metal semelhantes às de um dentista. Têm peso quase insignificante. Apesar de não serem ilegais, certamente levantam suspeita. Custam por volta de \$35.

Carniçais de Estimação

Os animais estão descritos apenas através de seus atributos Mentais e Físicos. Os Animais também possuem Talentos, refletindo suas habilidades inatas ou treinadas. Exemplo: um cão de ataque pode possuir pontos em Briga, embora um talento como esse possa ser usado apenas quando o animal morder — usá-lo para arremessar, por exemplo, é um pouquinho improvável.

Os animais treinados podem também adquirir Força de Vontade. Isto é especialmente comum entre os animais que viveram muito tempo; eles se tornam muito difíceis de serem intimidados. Exatamente como os carniçais humanos, os carniçais animais possuem automaticamente a Disciplina Potência, podendo ser capazes de aprender outras.

Os cães freqüentemente são transformados em carniçais devido à sua lealdade e inteligência. Além disso, os cães raramente atraem atenção, podendo ser treinados com facilidade. Esses cães carniçais deram origem ao mito de cães do inferno. Os gatos também foram ligados a criaturas da noite: muitos vampiros costumam manter a companhia do felino que tinham quando eram mortais.

Ainda assim, esses não são os limites dos carniçais de estimação, a maioria dos animais domésticos (e muitos dos selvagens) foram transformados em carniçais em algum momento; o que se segue é apenas uma pequena amostra.

Cachorro Pequeno - Chihuahua, Poodle Anão

Força: 1; Destreza: 3, Vigor: 2

Percepção: 3, Inteligência: 2; Raciocínio: 3

Força de Vontade: 3 Níveis de Vitalidade: OK, -1, -5

Ataque: Mordida/2 dados

Talentos: Prontidão 3, Esporte: 2, Esquiva: 3

Peso: 4-6 kg

Cachorro Médio - Dinamarquês, Pastor Alemão

Força: 2, Destreza: 3, Vigor: 3

Percepção: 3, Inteligência: 2, Raciocínio: 3

Força de Vontade: 5, Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -2, -5

Ataque: Mordida/ 5 dados; Garra/2 dados

Talentos: Prontidão: 3; Esporte: 2; Escavação: 3; Esquiva: 3; Rastreamento: 3

Peso: 7-20 kg

Cachorro Grande - Dogue Alemão, Fila

Força: 4, Destreza: 3, Vigor: 3

Percepção:3, Inteligência: 2, Raciocínio: 3

Força de Vontade: 5 , Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -2, -2, -5

Ataque: Mordida / 5 dados; Garra/ 4 dados

Talentos: Prontidão: 3; Esporte: 2; Briga: 3; Esquiva: 3; Faro: 3

Peso: 20+ kg

Gato Caseiro

Força: 1, Destreza: 3, Vigor: 3
Percepção: 3, Inteligência: 2, Raciocínio: 3
Força de Vontade: 3, Níveis de Vitalidade: OK, -1, -2, -5
Ataque: 1 dado de dano, grande distração
Talentos: Prontidão 3, Esporte: 2, Briga: 3, Esquiva: 3, Escalada: 5 (árvores)
Peso: 4-6 kg

Lince

Força: 3, Destreza: 3, Vigor: 3
Percepção: 3, Inteligência: 2, Raciocínio: 3
Força de Vontade: 3 Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -2, -5
Ataque: Mordida/4 dados, Garra/ 3 dados
Talentos: Prontidão: 3, Esporte: 2, Briga: 3, Esquiva: 5, Escalada: 3 (árvores)
Peso: 13-18 kg

Leão

Força: 4, Destreza: 3, Vigor: 3
Percepção: 3, Inteligência: 2, Raciocínio: 3
Força de Vontade: 4 Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5
Ataque: Garra/4 dados; Mordida/5 dados
Talentos: Prontidão: 3, Esporte: 2, Briga: 3, Esquiva: 3
Peso: 100-150 kg

Tigre

Força: 5, Destreza: 4, Vigor: 3
Percepção: 4, Inteligência: 3, Raciocínio: 3
Força de Vontade: 3 Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, -5
Ataque: Garra/ 5 dados; Mordida/ 6 dados
Talentos: Prontidão: 3, Esporte: 2, Briga: 3, Esquiva: 3
Peso: 300-400 kg

Papagaio

Força: 1, Destreza: 3, Vigor: 2
Percepção: 3, Inteligência: 2, Raciocínio: 3
Força de Vontade: 1 Níveis de Vitalidade: OK, -1, -2, -5
Ataque: Quando molestado/-1 dado em todas as Paradas de Dados.
Talentos: Prontidão: 3, Imitar: 3

Falcão

Força: 2, Destreza: 3, Vigor: 3
Percepção: 3, Inteligência: 2, Raciocínio: 3
Força de Vontade: 3 Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -2, -5
Ataques: Garras/ 2 dados, Bicada/1 dado (apenas em desespero)
Talentos: Prontidão: 3, Esporte: 2, Briga: 3, Esquiva: 2, Caçada: 3

Cavalo

Força: 6, Destreza: 3, Vigor: 3
Percepção: 3, Inteligência: 2, Raciocínio: 2
Força de Vontade: 3 Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5
Ataque: Coice/6 dados
Talentos: Prontidão: 3 Esporte: 2, Briga: 3, Esquiva: 3

Camelo

Força: 6, Destreza: 3, Vigor: 3
Percepção: 3, Inteligência: 2, Raciocínio: 3
Força de Vontade: 3, Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5
Ataque: Coice/6 dados; Mordida/4 dados
Talentos: Prontidão: 3 Esportes: 3, Briga: 4; Esquiva: 3

Chimpanzé

Força: 4, Destreza: 4, Vigor: 3
Percepção: 3, Inteligência: 3, Raciocínio: 4
Força de Vontade: 3 Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -2, -2, -5
Ataque: Mordida/5 dados; Garra/4 dados
Talentos: Prontidão: 3 Esportes: 2, Briga: 2 Escalada: 5, Esquiva: 3
Peso: 70-100kg

Cobra Venenosa

Força: 1, Destreza: 3, Vigor: 3
Percepção: 3, Inteligência: 1, Raciocínio: 2
Força de Vontade: 4 Níveis de Vitalidade: OK, -1, -2, -5
Ataque: Picada/2 dados (e veja *Drogas e Venenos*)
Talentos: Prontidão: 3, Esportes: 2, Briga: 3, Esquiva: 3

Serpente Constritora

Força: 2, Destreza: 3, Vigor: 3
Percepção: 3, Inteligência: 1, Raciocínio: 2
Força de Vontade: 4 Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -2, -2, -5
Ataque: Constrição/4 dados por turno
Talentos: Prontidão: 3, Esportes: 2 Briga: 3, Esquiva: 3

Aranha

Força: 0, Destreza: 3, Vigor: 1
Percepção: 1, Inteligência: 1, Raciocínio: 3
Força de Vontade: 3 Níveis de Vitalidade: OK, Esmagada
Ataque: 0, mas a picada pode ser venenosa (consulte *Drogas e Venenos*)
Nota: Os personagens precisam testar Prontidão + Percepção (dificuldade 7) para perceber aranhas sobre eles.

Formiga

Força: 0, Destreza: 1, Vigor: 3
Percepção: 1, Inteligência: 1, Raciocínio: 1
Níveis de Vitalidade: OK, Esmagada
Ataque: 0, grande distração. Algumas formigas são muito venenosas.

Equipamento Variado

Tendas: São feitas de nylon super-leve tratado com silicone. São leves e à prova d'água, mas raramente impedem a passagem total da luz. Seria quase impossível tornar uma tenda opaca. Para Membros que sejam pegos de surpresa pelo nascer do sol, a melhor opção é deitar num saco de dormir ou em outro invólucro à prova de luz dentro da tenda, de preferência mantendo carniçais de guarda no lado de fora.

Tenda para Uma Pessoa: Uma tenda para uma pessoa tem 1 metro de largura, 60cm de altura e 2,5 m de comprimento, sendo apenas um abrigo em torno de um saco de dormir. Numa emergência pode abrigar duas pessoas, mas é bom que sejam amigos muito chegados.

Tenda para Duas Pessoas: As tendas para duas pessoas são domos com cerca de 1,5 m de diâmetro e 1,2m de altura.

Tendas para Três a Cinco Pessoas: Essas tendas são domos maiores, com 2 metros de diâmetro por 1,8m de altura.

Saco de Dormir Simples: Desde que a temperatura esteja acima do nível de congelamento, há pouco motivo para um Membro preocupar-se com a isolamento. Abaixo do nível de congelamento, apenas um saco de dormir não será quente o bastante. Pode-se usar Pontos de Sangue para gerar calor

corporal (que os vampiros normalmente não possuem); um Ponto de Sangue proporcionará calor por cerca de uma hora.

Saco de Dormir Acolchoado: Os sacos de dormir acolchoados são mais leves, aquecem mais e são menos volumosos que os modelos simples. Porém, são mais caros e perdem TODA sua capacidade de isolamento quando são molhados. As temperaturas mais baixa na qual podem proporcionar algum conforto é -23°C.

Saco de Dormir de Insulite: Os sacos de dormir feitos de insulite permanecem quentes mesmo quando molhados. Também proporcionam conforto até -23°C.

Mochila de Caminhada: Qualquer um que se dedique seriamente a fazer camping precisa de uma boa mochila. Embora uma mochila simples possa ser suficiente para carregar coisas em trajetos curtos, as jornadas mais longas exigem mochilas especiais, com acolchoamento e armação interna.

Mochila Comum: Uma bolsa com correias para ser colocada nas costas.

Armação Básica para Mochila: Trata-se de uma armação tubular de alumínio na qual se encaixa uma mochila. Isso permite que o peso da mochila seja distribuído pelos

Tabela de Equipamento Variado

<u>Objeto</u>	<u>Peso</u>	<u>Custo</u>
Tenda para uma pessoa	1 kg	\$75
Tenda para duas pessoas	2.5 kg	\$110
Tenda para Três a Cinco Pessoas	4.0 kg	\$150
Saco de Dormir Simples	2.3 kg	\$125
Saco de Dormir de Insulite	3.0 kg	\$100
Mochila Comum	1 kg	\$30
Armação Básica para Mochila	1,5 kg	\$80
Mochila com Armação Interna	1,5 kg	\$120
Aquecedor Elétrico	5 kg	\$200
Roupa Interna Térmica	0.5 kg	\$120
Cobertor Elétrico	0,5 kg	\$100
Bolsa de Aquecimento	0,5 kg	\$10
Forno	0,5 - 5.0 kg	\$40-\$200
Refrigerador	1-5 kg	\$60-\$200
Bolsa de Resfriamento	0,5 kg	\$10
Garrafa de Água	0,5 kg	\$5
Bolsa de Sangue/Garrafa	0,5 kg	\$15
Equipamento de Pesca	1 kg	\$30
Equipamento de Escalada	12 kg	\$100
Binóculos	1,5 kg	\$70+
Telescópio	—	\$150+
Câmera fotográfica	0,25-2,5	\$25 - \$1000
Câmera de Vídeo	1 kg	\$1000
Visores de Ampliação de Luz	1 kg	\$2500
Microfone-zoom	5 kg	\$300
Escuta	—	\$40
Rádio-escuta de faixas múltiplas	—	\$120

ombros e quadris.

Mochila com Armação Interna: Esta mochila possui uma armação interna entre suas camadas de tecido. A armação não é composta de tubos, mas de palhetas finas de liga metálica. Isto permite ao usuário ajustar a mochila como se ela fosse uma peça de vestimenta, desta forma obtendo uma distribuição de peso mais confortável.

Aquecedores Elétricos: Equipamento essencial para a exposição prolongada a temperaturas abaixo de zero. Se a temperatura for abaixo de -7°C , o vampiro irá congelar-se, permanecendo imóvel por (Vigor + Fortitude) horas se não tiver nenhuma proteção. Contudo, se sentirá perfeitamente confortável a $0,5^{\circ}\text{C}$.

Roupa Interna Térmica: Como se fosse um cobertor interno costurado à vestimenta, usa-se a Roupa Interna Térmica sob roupas de inverno. Para funcionar, a Roupa Interna Térmica requer um estojo com oito baterias, que proporcionam seis horas de abastecimento contínuo.

Cobertor Elétrico: Esta é uma versão destinada a camping, que funciona com um estojo de oito baterias ou pode ser ligada numa saída de isqueiro de automóvel.

Bolsa de Aquecimento: Com o tamanho aproximado de uma bolsa térmica média, a Bolsa de Aquecimento possui entre suas camadas de tecido uma solução química que, uma vez ativada, gera calor. A ativação costuma ser realizada com um tapinha, mas algumas bolsas de aquecimento requerem que seja pressionada uma saliência. Uma bolsa é suficiente para uma hora de aquecimento baixo.

Fornos: Pode-se comprar um forno pequeno para acampamento por \$40. Esteja preparado para pagar mais por um modelo que consumirá algum tipo de combustível. A maioria dos fornos requerem o uso de propano ou combustível líquido.

Refrigeradores: Ideal para o armazenamento de sangue ou outros perecíveis. Alguns podem ser ligados a saídas de isqueiros de automóvel, desta forma funcionando como pequenas geladeiras. Com um pouco mais de dinheiro é possível comprar uma pequena geladeira com um freezer embutido; o único problema com esse tipo de equipamento é que ele precisa ser ligado diretamente à bateria de um veículo.

Bolsa de Resfriamento: Funcionam como as bolsas de aquecimento, só que têm a função de gelar.

Garrafas de Água: Armazenam de 250 ml a um litro de líquido.

Bolsas de Sangue/Garrafas: Uma forma conveniente de armazenar sangue frio. Os recipientes para uso profissional custam \$15 por garrafa de 250ml, podendo armazenar dois Pontos de sangue humano e são feitas de "pirex", um vidro à prova de calor.

Equipamento de Pesca: Um equipamento básico (vara, carretel e linha) custa por volta de \$30.

Equipamento de Montanhismo: Um equipamento básico custa \$100 por pessoa. Ele inclui 30 metros de corda de boa qualidade, uma rede de proteção de nylon, um conjunto de 20 coxins, cinco pitões, um capacete e outros itens básicos.

Binóculos: Os binóculos ampliam a visão de 4 a 20 vezes, dependendo do modelo. Acrescente um dado em visão

na Parada de Dados para cada "10x" de ampliação.

Telescópios: Os telescópios ampliam a visão de 20 a 500 vezes. Acrescente dados em visão na Parada de Dados para cada "10x" de ampliação.

Câmeras Fotográficas: As câmeras possuem uma ampla variedade de formas. Todas as câmeras precisam de filme, exceto alguns novos modelos que armazenam imagens em disquetes de computador. Essas câmeras de último tipo não requerem revelação em câmara escura para produzir fotos impressas, mas necessitam de um computador para isso. Os acessórios especiais para uma câmera de 35mm incluem:

Uma lente de telefoto (funciona como um telescópio);

Filme infravermelho, que tira uma foto baseada na radiação vermelha de objetos (radiação térmica) em oposição à luz visível usada pelos filmes normais. O calor corporal dos vampiros costuma igualar a temperatura ambiente (a não ser que tenham se alimentado recentemente) e, portanto, eles não aparecem com a mesma nitidez que os humanos nas fotografias ou nos equipamentos infravermelhos.

Filme ultravioleta, que usa luz de comprimentos de onda baixos demais para serem percebidos pelo olho humano. Os vampiros serão fotografados normalmente por esse filme.

Lâmpadas de flash, que cegam qualquer pessoa durante (6 - Raciocínio) turnos. Dobre isto se o personagem estiver usando Sentidos Açuçados.

Câmeras de Vídeo: As câmeras de vídeo gravam imagens numa fita magnética. A fita pode ser reutilizada, ainda que mediante alguma perda de qualidade. As estatísticas na tabela dizem respeito às camcorders.

Visores de Ampliação de Luz: Dispositivos de visão "Luz de Estrelas" ou "Olho de Coruja". Captam e aumentam a luz disponível, sendo absolutamente inúteis na escuridão total. Sob qualquer condição que não seja a escuridão total, os visores somam três dados às Paradas de Dados de visão.

Microfones-zoom: Também conhecidos como microfones direcionais, esses dispositivos permitem ao usuário ouvir (ou gravar) uma conversa até uma distância de 200 metros. Os ruídos altos causarão interferência num microfone, assim como um certo volume de ruído de fundo. É muito difícil bisbilhotar uma conversa numa festa apinhada de gente. A tabela abaixo mostra alguns exemplos das dificuldades que podem se impor ao uso de um microfone direcional.

Localização	Dificuldade
Sozinho no centro de um campo	2
Sozinho num bosque aberto	3
Num restaurante povoado esparsamente	4
Num pátio cheio de gente	7
Sozinho numa floresta cerrada	7
Sozinho num ambiente com som alto	7
Numa pista de dança cheia de gente (sem banda)	10
Numa concerto de rock	Impossível

Microfone de Área ou Microfones de Zona de Presença (MZP): Esses dispositivos captam todos os sons gerados numa determinada área. Eles podem ser regulados para captar apenas determinadas frequências ou padrões de som — por exemplo, o som de vidro quebrando. Eles custam

\$50 e seu alcance pode chegar a até 15 metros.

Escuta: Qualquer transmissor de rádio (até mesmo um bem baratinho) pode ser usado como uma escuta, desde que escondido apropriadamente. Qualquer gravador ativado pela voz pode também ser usado como uma escuta — mas o usuário precisa voltar e pegar a fita. É possível comprar escutas preparadas de fábrica. Elas custam de \$100 para cima, sendo, basicamente, transmissores de rádio com alcance curto, normalmente de 50 metros ou menos.

Ferramentas

Os conjuntos de ferramentas também têm níveis de um a cinco, como os Atributos. Eles são variados demais para que se possa criar regras gerais e aplicáveis a todos os tipos de ferramentas. Em geral, um conjunto simples cabe dentro de uma maleta de mão; um conjunto médio também é transportável, mas depende de duas ou três caixas grandes, um conjunto completo só cabe numa oficina. A seguir, alguns exemplos.

Marcenaria

- Martelo e pregos, chave de fenda, \$50.
- Nível Um + cinto de Carpinteiro, \$200
- Nível Dois + Serra Circular, Furadeira, Caixas de Serrar em meia esquadria, \$1.000
- + outras Ferramentas Elétricas, \$2.000
- Carpintaria completa, \$3.000

Auto-Mecânico

- Alicates de Pressão, chave Inglesa, Isolante, \$50
- Nível Um + Chave de Soquete, \$200
- Nível Dois + Ferramentas Elétricas, \$1.000
- + Outras Ferramentas Elétricas, \$2.000
- Oficina completa, \$3.000

Objetos Místicos

Embora os objetos místicos sejam extremamente raros, os que descrevermos a seguir já apareceram com frequência suficiente para que um vampiro familiarizado com o oculto o reconheça. Nenhum deles é especialmente poderoso, mas cada um deles é de utilidade numa série de situações variadas. Apesar de ser possível que os Tremere tenham encantado alguns destes objetos, outros existem desde tempos anteriores à formação do clã, e há outros ainda, que já existem desde que os imortais começaram a circular sobre a terra. A critério do Narrador, um personagem pode começar o jogo possuindo um destes objetos como parte de uma Qualidade de Presente Especial. Uma Bolsa de Sangue é uma Qualidade que vale 1 ponto; o Olho de Gangrel, a Pedra Interna e o Dedo Indicador do Mestre são Qualidades que valem dois pontos cada; a Vela Incandescente e a Presa do Enfurecido valem 3 pontos de Qualidade cada.

Bolsa de Sangue

Alguns Membros acham que a Bolsa de Sangue é um dispositivo antiquado, tendo sido superado por técnicas mais modernas de armazenamento a frio, mas os vampiros de um modo geral ainda a consideram útil. Estes recipientes, normalmente fabricados de tripas de animais, preservam uma quantidade de até um litro de sangue (dois Pontos de Sangue humano) por um período de um mês. Eles apresentam uma alta resistência mecânica a corte, perfurações e rasgos e alguns vampiros dizem que eles são até à prova de bala (mas ninguém vai querer arriscar uma de suas Bolsas num teste desses).

Olho de Gangrel

O Olho de Gangrel é uma pequena gema vermelha, geralmente um rubi, que o personagem mantém sobre seu próprio olho direito. Ao fechar seu olho esquerdo, o personagem torna-se capaz de enxergar no escuro como se ele possuísse o poder de Metamorfose O Brilho dos Olhos Vermelhos. Enquanto mantiver a gema sobre o olho direito, e o esquerdo fechado, ele enxergará no escuro.

A Pedra Interna

Uma Pedra Interna não costuma ser maior do que um pequeno seixo, e um vampiro precisa engoli-la para ativar seus poderes. Ela fornece dois pontos extras de Força de Vontade ao personagem, que podem ser utilizados para qualquer finalidade. Entretanto, se o vampiro gastar estes pontos, ele terá que recarregar a pedra. Para isso, deverá removê-la se seu estômago e deixá-la sob a luz do sol durante uma semana. Se o personagem não gastar a Força de Vontade adicional, ele continuará dispondo destes dois pontos extras enquanto a pedra continuar em seu estômago.

0 Dedo Indicador do Mestre

Este osso antigo não precisa ter pertencido necessariamente ao senhor do personagem. O termo é usado apenas para descrever qualquer osso encantado desta maneira. Ele proporciona ao personagem que o segura, dois dos cinco pontos necessários para resistir ao Frenesi. Desse modo, o personagem pode resistir automaticamente ao Frenesi por pelo menos dois turnos, a menos que ele sofra uma falha crítica no teste. Observe que os efeitos do Dedo são automáticos — se um personagem deseja entrar em frenesi, ele terá que jogar o osso fora.

A Vela Incandescente

Sob circunstâncias normais, esta vela mágica de 30cm queimará sem jamais se consumir, da mesma forma que os vampiros não morrem. No entanto, ela tem uma função especial. Se um personagem derramar um ponto de sangue vampírico sobre a chama da vela, ela brilhará com uma luminosidade mística, provocando em todos os vampiros que a virem o risco de entrar em Röttschereck (dificuldade 6). O único vampiro que ficará isento deste risco é aquele que fornece o sangue. A cada vez que se usa a vela dessa maneira ela perderá 15cm de comprimento. A única forma de restaurar a vela é mergulhá-la em 25kg de cera fervente. Portanto, se a incandescência for gerada por duas vezes consecutivas sem que a vela seja restaurada, ela acaba.

A Presa do Enfurecido

Estes dentes de 10cm de comprimento parecem ser grandes demais para provirem dos Lupinos, mas quem sabe? O que se sabe é que a posse de um destes dentes fornece ao seu dono uma arma poderosa. O simples fato de segurar a Presa e gastar um Ponto de Sangue permite que um personagem realize um ataque face-a-face usando dois dados extras e provoque um ponto de dano a mais. O personagem precisa gastar um Ponto a mais de Sangue em todo turno que quiser se beneficiar deste bônus de combate. Contudo, enquanto gastar o sangue, ele ficará impedido de esquivar-se, aparar ou usar qualquer outro método para tentar evitar o dano.

Disciplinas

No coração e na alma de todo vampiro repousam as Disciplinas, aqueles poderes incríveis que separam os mortos-vivos dos humanos. A lista a seguir inclui todas as Disciplinas publicadas até hoje e suas listas. Note que quando uma Disciplina foi publicada em **Vampiro**, seus níveis mais altos foram retirados do **Vampiro: Guia para Jogadores. V = Vampiro, GJ = Guia para Jogadores, GJS = Guia para Jogadores ao Sabá, CC = Caçadores Caçados, e MN = Manual do Narrador**

Animalismo (V)

Nível Poder

1. Sussurros
2. O Chamado
3. Canção da Serenidade
4. Compartilhar o Espírito
5. Expulsando a Besta
6. Comunicação com Espécies
Inocência de Pastor
Suculência Animal
Compartilhar a Alma
7. Conquista da Besta
8. Voz do Dono
9. Espíritos Gêmeos
10. Convocação em Massa
11. Fusão Carnal
12. Exército de Animais

Auspício (V)

1. Sentidos Aguçados
2. Percepção da Aura
3. O Toque do Espírito
4. Telepatia
5. Projeção Psíquica
6. Comunicação Telepática
Clarividência
O Sonho
Visão de Águia
Previsão
Percepção de Emoções
7. Perscrutação de Emoções
Ligação Espiritual
8. Ataque Psíquico
Onisciência
9. Premonição
10. Premonição Profunda

Bardo (HH)

1. Restaurar Humanitas
2. Eliminar a Marca de Thoth
3. Dom de Apis
4. Pilar de Osiris
5. Paradoxo
6. Dádiva de Anubis
7. Antecipar o Alvorecer
8. Ritual de Mumificação
9. Bênção de Ra
Renascimento

Rapidez (V)

Quimerismo (PG)

1. Ignis Fatuus
2. Fata Morgana
3. Aparição
4. Permanência
5. Realidade Cruel
6. Controle de Fatuus
Relidade em Massa
7. Fatuus Distante
8. Pseudo Cegueira
9. Privação Sensorial
10. Realidade

Daimoinon (SH)

1. Sentir o Pecado
2. Temor do Vazio
3. Chamas do Mundo Inferior
4. Psicomaquia
5. Maldição
6. Ignorar as Chamas
7. Invocar Arauto do Inferno
8. Maldição Terrível
9. Convocar a Gande Besta

Demência (GS)

1. Paixão
2. Truques Mentais
3. Visão do Caos
4. Confusão
5. Insanidade Absoluta
6. Implantar Pertubação
Transferir Espírito do Vampiro
7. Mente Infantil
Mente Assassina
Onda de Insanidade
8. Induzir Coma
Mentes Infantis
9. Benção do Caos
Induzir Coma em Massa

Dominação (V)

1. Comandar Mentas Fracas
2. Hipnotizar
3. Ordenar Esquecimento
4. Condicionamento
5. Possessão
6. Obediência
Lealdade
Racionalismo
Tranqüilidade
7. Controle de Multidões
8. Controle Remoto
9. Melhores Intenções
10. Manipulador de Marionetes

Fortitude (V)

Melpominee (GJ)

1. A Voz Desaparecida
2. Voz de Tourette
3. Doença do Toreador
4. Essência Traumática da Arte
5. Morte do Tambor
6. Audiência Abençoada
- 7-10. Não se conhece Filhas da Cacofonia
abaixo da Sétima Geração

Necromancia (GJ)

1. Leitura da Marca Retínica
2. Invocar Espírito
3. Compelir
4. Assombração
5. Roubo de Alma
6. Zumbi
7. Tormento
8. Troca de Alma
9. Possessão
10. Pacto de Morte

Obeah (GJ)

1. Panacéia
2. Toque Anestésico
3. Guarda Neutra
4. Tratamento da Mente Doente
5. Banimento da Alma Bestial
6. Vigor Renovado
Trocar Dor por Prazer
7. Repulsa
8. Bloqueio de Vitae
9. Marionete Espiritual
10. Ressurreição

Ofuscação (V)

1. Manto de Sombras
2. Presença Invisível
3. Máscara das Mil Faces
4. Desaparecimento do Olho da Mente
5. Cobrindo o Grupo
6. Mente em Branco
Máscara da Alma
Ocultamento
7. Esconderijo
Manto
8. Velhos Amigos
9. Criar Nome
10. Desaparecimento da Memória

Tenebrosidade (GS)

1. Jogo de Sombras
2. Mortalha de Trevas
3. Braços do Abismo
4. Sombras Noturnas
5. Corpo de Sombra
6. Convocar a Lampréia
Visão da Noite
Travessia pelas Sombras
7. Sombra Escrava
8. Sepultamento
Mestre da Escuridão
9. Invocar o Abismo
10. Banimento

Potência (V)

Presença (V)

1. Fascínio
2. Olhar Aterrorizante
3. Transe
4. Convocação
5. Majestade
6. Amor
Fúria
7. Entorpecimento de Mente
Máscara de Empatia
8. Invocou Frenesi
9. Coração da Cidade
10. Mundo dos Sonhos

Metamorfose (V)

1. O Brilho dos Olhos Vermelhos
2. Garras de Lobo
3. Fusão com a Terra
4. A Sombra da Besta
5. Forma de Névoa
6. Carne de Mármore
Controle da Terra
7. Homúnculo
Forma Espectral
8. Movimento do Corpo Lento
9. Forma Dúbia
10. Corpo Solar

Quietus (GJ)

1. Silêncio Mortal
2. Fraqueza
3. Doença
4. Agonia de Sangue
5. Gosto de Morte
6. Suor de Sangue
Empatia de Sangue
7. Sanguessuga
Sangue Sujo
8. Coagulação de Sangue
9. Erosão
10. Vitae Imaculada

Sanguinus (MN)

1. Brother's Blood
2. Borrow Organs
3. Coordinate Attacks
4. Concentrate Generation
5. Coagulate Entity
- 6-10. There are no Blood Brothers above
the eighth generation

Serpentis (GJ)

1. Os Olhos da Serpente
2. A Língua da Serpente
3. Mumificar
4. Forma de Serpente
5. O Coração das Trevas
6. Tentação
Obsessão
7. Fobia
8. Corrupção
9. Forma de Corrupção
10. Marca da Danação

Tanotose (GJ)

1. Rugas de Bruxa
2. Putrefação
3. Cinzas às Cinzas
4. Atrofia
5. Infecção

6. Compressão
7. Pó ao Pó
8. Rigor Mortis
- 9-10. Não há nenhum Samedi de geração
inferior à Quinta.

Taumaturgia (V)

1. Um Gosto por Sangue
2. Fúria do Sangue
3. Potência do Sangue
4. Furto de Vitae
5. Caldeirão de Sangue

A Sedução das Chamas (V)

Movimento da Mente (V)

Controle do Clima (V)

Trilha da Conjuração (GJ)

1. Invocando a Forma Simples
2. Permanência
3. Magia do Ferreiro
4. Conjuração Reversa
5. Poder sobre a Vida

Poder de Netuno (GJ)

1. Olhos do Mar
2. Jaula de Água
3. Desidratar
4. Parede Fluida
5. Transformar Sangue em Água

Taumaturgia Espiritual

1. Mau-Olhado
2. Olhos Espirituais
3. Espírito Escravo
4. Fetiches
5. Jornada

Controle de Elementais (GJ)

1. Força Elemental
2. Línguas de Madeira
3. Animação de Objetos Imóveis
4. Forma Elemental
5. Invocar Elemental

Corrupção (GJ)

1. Contradição
2. Desfiguramento
3. Mudar a Mente
4. Aleijar
5. Corromper a Alma

Dom de Morpheus(GS)

1. Provocar Sono
2. Sono em Massa
3. Sono Encantado
4. Invadir Sonho
5. Regente dos Sonhos

Vicissitude (GS)

1. Mudança de Aspecto
2. Moldar a Carne
3. Moldar os Ossos
4. Forma Horripilante
5. Essência Íntima
6. Sangue Ácido
Arsenal Corporal
Forma Plásmica
7. Casulo
Podridão da Carne
8. Bugiganga
Sopro do Dragão
9. Dopplegänger
Incorporar-se à Terra
10. Restaurar o Corpo

Visceratika(MN)

1. Sussurros da Câmara
2. Pele do Camaleão
3. Vozes do Castelo
4. Elo com Terra
5. Força de Rocha
6. Coração de Pedra
Estátua Sombria
7. Câmara de Rastejantes
- 8-10 Não se sabe da existência de gárgulas de geração inferior à Sexta.

Rituais Taumatúrgicos

Os taumaturgos consideram os rituais como uma forma extremamente eficiente de lidar com diversas situações e por isso criaram centenas deles no decorrer dos anos. Muitas vezes, o criador de um ritual leva seu conhecimento consigo ao morrer, sem nunca tê-lo ensinado a ninguém. Os rituais descritos a seguir são aqueles que resistiram ao tempo. Nesta relação também estão referidos os suplementos onde a descrição dos rituais pode ser encontrada. V= Vampiro, CN= Chicago by Night, GJ= Vampiro: Guia dos Jogadores, CC= Os Caçadores Caçados, DM= Awakening: Diablerie Mexico, GS= O Sabá: Guia dos Jogadores.

Nota: Foram conservados no original os títulos que ainda não têm um correspondente definido em português.

Nível Um

- Defesa do Refúgio Sagrado(V)
- Despertar com o Frescor do Amanhecer (V)
- Comunicação com o Senhor do Membro (V)
- Proteção Contra a Destruição da Madeira(V)
- Toque do Demônio (V)
- Pureza da Carne (GJ)
- O Ritual da Apresentação (GJ)
- Acionando o Receptáculo de Transferência (GJ)
- Renascimento da Vaidade Humana (GJ)
- Encantamento do Pastor(GJ)
- Saciedade de Sangue (GS)
- Imitação da Vida (GS)
- Rastro Luminoso da Presa (GS)
- Preservar Sangue (GS)
- Fogo Fátuo (GS)

Nível Dois

- Convocar o Espírito Insone (CN)
- Estudo da Mente Entorpecida(CN)
- Trilha de Sangue (GJ)
- Repelente Contra Carniçais(GJ)
- Colocar a Máscara de Sombras (GJ)
- Foco Principal de Infusão de Vitae (GJ)
- Lamento pela Maldição da Vida (GJ)
- Pedra de Sangue Artesanal (GS)

Olhos do Falcão Noturno (GS)
Enlouquecer Máquinas (GS)
O Poder da Chama Invisível (GS)
Poder de Cura da Terra Natal (GS)
Lentidão dos Aterrorizados (GS)
Invocar Espírito Guardião (GS)
Trilha Intransponível (GS)

Nível Três

Olhos do Passado (CN)
Ilusão de Morte Tranqüila (CN)
Mente Calma (CN)
Ritual de Trevas (MN)
O Observador (MN)
Mãos de Lâminas (MN)
Ilusão de Perfeição (MN)
Casa Mal Assombrada (MN)
Repelente Contra Lupinos (GJ)
Escudo da Presença Maligna (GJ)
Dardo da Paz Eterna (GJ)
Pele do Toque Ígneo (GJ)
Travessia Incorpórea (GJ)
Um Toque de Dulcamara (GS)
Aderência do Inseto (GS)
Clarão Lúgubre (GS)
Fogo no Sangue (GS)
Amigo das Árvores (GS)
Madeira Podre (GS)
Invocar Espírito Travesso (GS)

Nível Quatro

Inocência do Coração de Criança (CN)
Rasgar a Terra (CN)
Maldição da Metamorfose (CN)
Escudo Pujante (DM)
Repelente Contra Membros (GJ)
Amarrando a Besta (GJ)
Coração de Pedra (GJ)
Estilhaço-servo (GJ)
Osso de Mentiras (GJ)
Revigorar Vitae (CC)
Sugestão (CC)
Voz Engarrafada (GS)
Drenagem Através dos Laços (GS)
Caminhar nas Chamas (GS)
A Assombração (GS)
Grilhões Invisíveis (GS)
Lamento do Banshee (GS)
Atravessar Espelhos (GS)
Respeito dos Animais (GS)

Nível Cinco

Maldição de Clitemnestra (MN)
Apagar a Chama Bruxuleante (DM)
Fuga para um Amigo Verdadeiro (GJ)
Repelente Contra Espíritos (GJ)
Pacto de Sangue (GJ)
Sono de Pedra (GJ)
Comunicação Simultânea (GJ)
Subjugar a Besta (CC)
Zona de Segurança (GS)
Os Olhos da Besta (GS)
Coração de Leão (GS)
Parasita da Mente (GS)
Pele de Papel (GS)
Espírito de Tormento (GS)
Sede Insaciável (GS)

Nível Seis

Levantar os Mortos (GJ)
Ritual de Manutenção (GJ)
Ritual do Arrombamento (GJ)
O "Donativo" (GS)
Mente de Ferro (GS)
Teia de Aranha (GS)

Nível Sete

Divorciando a Alma (GJ)
Calafrio do Vento Cortante (GS)
Sombra de Lobo (GS)

Nível Oito

Cadeia da Linhagem de Sangue (GJ)
Osso de Vampiro (GJ)

Nível Nove

Arma de Alma Vampírica (GJ)

Nível Dez

Invulnerabilidade a Fraquezas (GJ)

Qualidades e Defeitos

Psicológicos

Qualidades

- Código de Honra (1pt Qualidade)
- Propósito Maior (1pt Qualidade)
- Selvageria (2pt Qualidade)
- Natureza Dupla (2pt Qualidade)

Defeitos

- Compulsão (1 pt Defeito)
- Segredo Sombrio (1 pt Defeito)
- Intolerância (1 pt Defeito)
- Pesadelos (1 pt Defeito)
- Fobia (Leve) (1 pt Defeito)
- Exclusão de presa (1 pt Defeito)
- Excesso de Confiança (1 pt Defeito)
- Timidez (1 pt Defeito)
- Coração Mole (1 pt Defeito)
- Dificuldade de Fala (1 pt Defeito)
- Complexo de Inferioridade (2 pt Defeito)
- Cabeça Quente (2 pt Defeito)
- Bairrismo (2 pt Defeito)
- Vingança (2 pt Defeito)
- Objetivo Condutor (3 pt Defeito)
- Ódio (3 pt Defeito)
- Fobia (Grave) (3 pt Defeito)

Mentais

Qualidades

- Bom Senso (1 pt Qualidade)
- Talento Matemático (1 pt Qualidade)
- Noção Exata do Tempo (1 pt Qualidade)
- Memória Eidética (2 pt Qualidade)
- Sono Leve (2 pt Qualidade)
- Temperamento Calmo (3 pt Qualidade)
- Vontade de Ferro (3 pt Qualidade)
- Autoconfiança (5 pt Qualidade)

Defeitos

- Sono Pesado (1 pt Defeito)
- Amnésia (2 pt Defeito)
- Confusão (2 pt Defeito)
- Vontade Fraca (2 pt Defeito)
- Distração (3 pt Defeito)

Percepção

Qualidades

- Audição Aguçada (1 pt Qualidade)
- Olfato Aguçado (1 pt Qualidade)
- Paladar Aguçado (1 pt Qualidade)
- Visão Aguçada (1 pt Qualidade)

Defeitos

- Acromatopsia (1 pt Defeito)
- Deficiência Auditiva (1 pt Defeito)
- Deficiência Visual (2 pt Defeito)
- Caolho (2 pt Defeito)
- Surdez (4 pt Defeito)
- Cegueira (6 pt Defeito)

Aptidões

Qualidades

- Ambidestro (1 pt Qualidade)
- Aptidão para Informática (1 pt Qualidade)
- Âs do Volante (1 pt Qualidade)
- Ingerir Comida (1 pt Qualidade)
- Aptidão para Mecânica (1 pt Qualidade)
- Digno de Pena (1 pt Qualidade)
- Lingüista Nato (2 pt Qualidade)
- Temerário (3 pt Qualidade)
- Aprendiz Rápido (3 pt Qualidade)
- Faz-Tudo (5 pt Qualidade)

Defeitos

- Analfabeto (1 pt Defeito)
- Inepto (5 pt Defeito)
- Ignorante (5 pt Defeito)
- Inábil (5 pt Defeito)

Sobrenatural

Qualidades

- Inofensivo para Animais (1 pt Qualidade)
- Amor Verdadeiro: (1 pt Qualidade)
- Médium (2 pt Qualidade)
- Noção do Perigo (2 pt Qualidade)
- Afinidade com as Fadas (2 pt Qualidade)
- Resistência à Magia (2 pt Qualidade)
- Biblioteca de Ocultismo (2 pt Qualidade)
- Mentor Espiritual (3 pt Qualidade)
- Imunidade ao Laço de Sangue (3 pt Qualidade)
- Companheiro Lobisomem (3 pt Qualidade)
- Sorte (3 pt Qualidade)
- Destino (4 pt Qualidade)
- Existência Abençoada (5 pt Qualidade)
- Anjo da Guarda (6 pt Qualidade)
- Fé Verdadeira (7 pt Qualidade)

Defeitos

- Amaldiçoado (1-5 pt Defeito)
- Mácula do Apodrecimento (1 pt Defeito)
- Repulsa ao Alho (1 pt Defeito)
- Suscetibilidade à Magia (2 pt Defeito)
- Repulsa a Cruzes (3 pt Defeito)
- Incapacidade de Atravessar Água Corrente (3 pt Defeito)
- Assombrado (3 pt Defeito)
- Futuro Negro (5 pt Defeito)
- Sensibilidade à Luz (5 pt Defeito)

Ligações com Membros

Qualidades

- Dívida (1-3 pt Qualidade)
- Senhor de Prestígio (1 pt Qualidade)
- Presente Especial (1-3 pt Qualidade)
- Boa Reputação (2 pt Qualidade)
- Amizade com um Clã (3 pt Qualidade)
- Peão (3 pt Qualidade)

Defeitos

- Inimigo (1-5 pt Defeito)
- Senhor Indigno (1 pt Defeito)
- Senhor Insano (1 pt Defeito)
- Identidade Trocada (1 pt Defeito)
- Ressentimento do Senhor (1 pt Defeito)
- Educação Deturpada (1 pt Defeito)
- Inimizade de um Clã (2 pt Defeito)
- Senhor Diabólico (2 pt Defeito)
- Má Reputação (3 pt Defeito)

Sociedade Mortal

Qualidades

- Conexões com o Sistema Jurídico (2 pt Qualidade)
- Conexões com os Meios de Comunicação (2 pt Qualidade)
- Clube Noturno (2 pt Qualidade)
- Conexões com a Igreja (3 pt Qualidade)
- Conexões com o Meio Empresarial (3 pt Qualidade)
- Conexões com a Polícia (3 pt Qualidade)
- Conexões com o Submundo (3 pt Qualidade)
- Presidente de Empresa (5 pt Qualidade)

Defeitos

- Anacronismo (2 pt Defeito)
- Protegido (3 pt Defeito)
- Caçado (4 pt Defeito)

Físicos

Qualidades

- Articulações Ultraflexíveis (1 pt Qualidade)
- Rosto de Bebê (2 pt Qualidade)
- Coração Deslocado (2 pt Qualidade)
- Digestão Eficiente (3 pt Qualidade)
- Corpo Grande (4 pt Qualidade)

Defeitos

- Alergia (1-3 pt Defeito)
- Estatua Baixa (1 pt Defeito)
- Desfigurado (2 pt Defeito)
- Digestão Seletiva (2 pt Defeito)
- Criança (3 pt Defeito)
- Deformidade (3 pt Defeito)
- Aleijado (3 pt Defeito)
- Monstruoso (3 pt Defeito)
- Um Braço Só (3 pt Defeito)
- Ferimento Permanente (3 pt Defeito)
- Mudo (4 pt Defeito)
- Sangue Fraco (4 pt Defeito)
- Paraplégico (6 pt Defeito)

Habilidades

Talentos Primários

- Representação
- Prontidão
- Esportes
- Briga
- Esquiva
- Empatia
- Intimidação
- Liderança
- Manha
- Lábia

Perícias Primárias

- Empatia com Animais
- Condução
- Etiqueta
- Armas de Fogo
- Armas Brancas
- Música
- Reparos
- Segurança
- Furtividade
- Sobrevivência

Conhecimentos Primários

- Burocracia
- Computador
- Finanças
- Investigação
- Direito
- Linguística
- Medicina
- Ocultismo
- Política
- Ciências

Talentos Secundários

- Expressão Artística
- Boemia
- Diplomacia
- Previsão do Futuro
- Barganha
- Instrução
- Interrogatório
- Intriga
- Máscara
- Imitar
- Esmolar

Expressão Poética
Oratória
Perscrutar
Captação
Procura
Sedução
Sentir Dissimulação
Estilo
Natação
Arremesso
Ventriloquismo

Perícias Secundárias

Acrobacia
Treinamento de Animais
Arqueirismo
Artilharia
Ferreiro
Combate às Cegas
Condução de Barcos
Fermentação e Destilação
Suborno
Camuflagem
Carpintaria
Escalada
Culinária
Dança
Debate
Demolições
Disfarce
Escapologia
Falcoaria
Saque Rápido
Tagarelice
Primeiros Socorros
Pescaria
Falsificação
Jogos de Azar
Jogos de Estratégia e Habilidade
Armeiro
Armamento Pesado
Herbalismo
Caçar
Hipnotismo
Joalheria
Jornalismo
Confecção em Couro
Leitura de Lábios
Acrobamento
Mecânica
Meditação
Pára-quedismo
Fotografias
Bater Carteiras
Piloto
Procedimento Policial

Cerâmica
Psicanálise
Pesquisa
Montar
Mergulho
Canto
Esquiar
Prestidigitação
Leitura Dinâmica
Tortura
Rastreamento
Armadilhas

Conhecimentos Secundários

Contabilidade
Alquimia
Antropologia
Arquitetura
Conhecimento da Área
História da Arte
Astrologia
Astronomia
Biologia
Cultura da Camarilla
Química
Segredos da Cidade
Conhecimento do Clã
Pirataria de Dados
Criminologia
Criptografia
Economia
Eletrônica
Engenharia
Cultura das Fadas
Técnicas Judiciais
Geologia
Heráldica
História
Cultura da Família
Literatura
Cultura Lupina
Cultura Mística
Matemática
Metalurgia
Meteorologia
Ciência Militar
Naturalista
Física
Psicologia
Cultura do Sabá
Conhecimento dos Esgotos
Cultura Espiritual
Teologia
Toxicologia
Conhecimento da Wyrn

Índice Remissivo

A

Acrobacia, 45, 168
Acromatopsia (1 pt Defeito), 11
Aeronaves, 42, 54-55, 175, 181-182
Afinidade com as Fadas (2 pt Qualidade), 13
AH-64 Apache, 182
Álcool, 19, 46, 86, 186
Aleijado (3 pt Defeito), 19
Alergia (1-3 pt Defeito), 19
Alquimia, 57
Alucinógenos, 185
Amaldiçoado (1-5 pt Defeito), 15
Ambidestro (1 pt Qualidade), 11
Amizade com um Clã (3 pt Qualidade), 16
Amnésia (2 pt Defeito), 10
Amor Verdadeiro (1 pt Qualidade), 12
Anacronismo (2 pt Defeito), 18
Analfabeto (1 pt Defeito), 12
Anarquistas, 27, 61, 95-96, 100, 105, 114, 116, 120, 144
Anatomia da Circulação, 146
Anfetaminas, 185
Animais, 7-8, 12, 41, 45, 51, 65-66, 69-71, 88, 168, 189
Animalismo, 49, 69-70, 127
Anjo da Guarda (6 pt Qualidade), 14
Antropologia, 58
Aprendiz Rápido (3 pt Qualidade), 12
Aptidão para Informática (1 pt Qualidade), 11
Aptidão para Mecânica (1 pt Qualidade), 11
Aranha, 190
Armadilhas, 57
Armamento Pesado, 51, 175, 177-178, 183
Armas Arremessadas, 44, 163, 173-174
Armas Brancas, 169, 172
Armas de Apoio, 177-178
Armas de Artes Marciais, 171
Armas de Fogo, 50, 87, 163-164, 166, 168, 175, 177-178, 183
Armeiro, 50
Arqueirismo, 45, 174
Arqueologia, 58
Arquétipos, 5, 7, 12, 21-24
Arquitetura, 59
Arremesso, 44, 107, 173-174, 177, 179
Articulações Ultra-flexíveis (1 pt Qualidade), 19
Artilharia, 45, 175, 177-178
Âs do Volante (1 pt Qualidade), 11
Assamitas, 120-121, 139-140, 151
Assombrado (3 pt Defeito), 15
Astrologia, 57, 59, 64
Astronomia, 57, 59
Atropina, 184

Audição Aguçada (1 pt Qualidade), 11
Auspícios, 11, 13, 70-71, 73, 76-77, 80, 87, 128-129, 136, 178
Autista, 21
Autoconfiança (5 pt Qualidade), 9-10
Autocrata, 12, 21
Aviões Militares, 182

B

Bairrismo (2 pt Defeito), 8
Balas de Borracha, 168
Balas Dum-Dum, 168
Barcos, 181
Barganha, 39
Bastão de Beisebol, 169
Bastões Curtos, 169
Bastões Longos, 169
Bastões, 169, 171-172
Bater Carteiras, 54
Bengala, 169-170, 172, 178
Bengalas-Espada, 178
Bengalas-Pistola, 178
Biblioteca de Ocultismo (2 pt Qualidade), 13
Bicicleta, 180
Biologia, 59-60, 67
BMP, 182
Boemia, 38
Boleadeira, 174
Bolsas/Garrafas de Sangue, 191-192
Bom Senso (1 pt Defeito), 8
Bradley, 182
Brujah, 98-101, 108, 114, 116, 144, 146, 151, 188

C

Cabeça Quente (2 pt Defeito), 8
Caça, 51
Caçado (4 pt Defeito), 18
Caçador de Emoções, 24
Caitiff, 103, 113, 116, 119
Cajados, 18, 169
Camarilla, 16-17, 25, 27, 60, 89, 95, 97-99, 105, 107-109, 111-112, 114, 116, 118-123, 125, 127, 129-133, 145
Camelos, 190
Câmeras, 187, 192
Caminhões, 180
Camuflagem, 46
Canto, 56, 130, 135, 144
Cão, 21, 45, 70, 137, 189
Caolho (2 pt Defeito), 11
Captação, 42
Carente, 24, 130
Carpintaria, 46

Carros, 48, 53, 87, 179-180, 192
 Cavaleiro, 21
 Cavalos, 69, 190
 Cegueira (6 pt Defeito), 11
 Cerâmica, 55
 Chimpanzé, 190
 Ciência Militar, 65
 Clube Noturno (2 pt Qualidade), 18
 Cobras, 25, 123, 141
 Cocaína, 185
 Código de Honra (1 pt Qualidade), 6
 Cogumelos, Psilocibina, 185
 Coldres, 179
 Combate às Cegas, 46
 Companheiro Lobisomem (3 pt Qualidade), 13
 Competidor, 21
 Complexo de Inferioridade (2 pt Defeito), 8
 Compulsão (1 pt Defeito), 7
 Concentração (1 pt Qualidade), 8
 Condução de Barcos, 46
 Conexões com a Igreja (3 pt Qualidade), 18
 Conexões com a Polícia (3 pt Qualidade), 18
 Conexões com o Meio Empresarial (3 pt Qualidade), 18
 Conexões com o Sistema Jurídico (2 pt Qualidade), 17
 Conexões com o Submundo (3 pt Qualidade), 18
 Conexões com os Meios de Comunicação (2 pt Qualidade), 18
 Conexões Políticas (3 pt Qualidade), 18
 Confecção em Couro, 53
 Confidente, 21
 Confusão (2 pt Defeito), 10
 Conhecimento da Área, 59, 61, 79
 Conhecimento da Wyrn, 67
 Conhecimento do Clã
 Conhecimento dos Esgotos, 66
 Conservador, 22
 Contabilidade, 57
 Controle de Elementais , 85
 Coração Deslocado (2 pt Qualidade), 19
 Coração Mole (1 pt Defeito), 8
 Corpo Grande (4 pt Qualidade), 19
 Criança (3 pt Defeito), 19
 Criminologia, 61
 Criptografia, 61
 Crítico, 21
 Culinária, 47, 184
 Cultura da Camarilla, 60
 Cultura da Família, 63
 Cultura das Fadas, 62
 Cultura do Sabá, 66
 Cultura Espiritual, 67
 Cultura Lupina, 64
 Cultura Mística, 64

D

Dança, 48
 Dardos, 174
 Debate, 48-49, 119, 122
 Deficiência Auditiva (1 pt Defeito), 11
 Deficiência Visual (2 pt Defeito), 11
 Deformidade (3 pt Defeito), 19
 Demolições, 48
 Depressivos, 185
 Desfigurado (2 pt Defeito), 19
 Destino (4 pt Qualidade), 14
 Dificuldade de Fala (1 pt Defeito), 8
 Digestão Eficiente (3 pt Qualidade), 19
 Digestão Seletiva (2 pt Defeito), 19
 Digno de Pena (1 pt Defeito), 12
 Dinamite, 48, 139, 176
 Diplomacia, 39, 48
 Disciplinas, 4, 20, 29, 37, 68-69, 80-81, 84-85, 93, 119, 121, 123, 125, 127-129, 131-132, 134, 139, 141, 144
 Disfarce, 49, 76, 85
 Distração (3 pt Defeito), 10
 Dívida (1-3 pt), 16
 Doença, 139-140, 145
 Dominação, 10, 52, 68, 74-76, 92, 99, 101, 105, 113, 125, 144
 Drogas, 19, 42, 55, 86, 122, 144-145, 163, 168, 184-185, 190

E

Economia , 61
 Educação Deturpada (1 pt Defeito), 17
 Eletrônica, 62, 66
 Engenharia, 62
 Equipamento de Combate, 188
 Equipamento Variado, 191
 Escalada, 47
 Escapologia, 49
 Escutas, 192
 Esmolar, 41
 Espada de Duas Mãos, 171
 Espada de Esgrima, 171, 178
 Espadas de Lâmina Larga, 140, 171
 Espadas de Madeira, 171
 Espadas, 171
 Esqui, 56
 Estatura Baixa (1 pt Defeito), 19
 Estilo, 43-44
 Excesso de Confiança (1 pt Defeito), 7
 Exclusão de Presa (1 pt Defeito), 7
 Existência Abençoada (5 pt Qualidade), 14
 Explosivos Plásticos(C-4), 176
 Explosivos, 48, 163, 175-178
 Expressão Artística, 38
 Expressão Poética, 41

F

F-14A Tomcat, 182
 Faca de Açougueiro, 171
 Faca de Churrasco, 156, 171
 Faca de Combate, 171
 Facas, 44, 155, 170-171, 173-174, 179
 Falcão, 190
 Falcoaria, 49
 Falsificação, 50
 Faz-Tudo (5 pt Qualidade), 12
 Fé Verdadeira (7 pt Qualidade), 14-15
 Fé, 14-15, 26, 29-30, 34, 120
 Fechaduras, 189
 Ferimento Permanente (3 pt Defeito), 20
 Fermentação/Destilação, 46
 Ferreiro, 45
 Festim, 168
 Filhas da Cacofonia, 119, 130-131, 135-136
 Física, 27, 62, 65
 Fobia (Grave) (3 pt Defeito), 8
 Fobia (Suave) (1 pt Defeito), 7
 Forma Astral, 30, 32
 Formigas, 190
 Fotografia, 54
 Futuro Negro (5 pt Qualidade), 15

G

Gangrel, 60, 98, 102, 114, 126-127, 130, 151, 188, 193
 Garrafa, 172, 191-192
 Gás de Vômito (Gás de Náusea), 184
 Gás Lacrimogêneo, 176, 184
 Gás Mostarda, 184
 Gás Nervoso(Sarin), 184
 Gato, 190
 Geologia, 62
 Giovanni, 66-67, 119, 124-125, 132-133
 Granadas, 174, 176-177

H

Habilidades Psíquicas, 29-30, 145
 Habilidades Secundárias, 37-67
 Harpias, 96-97
 Heráldica, 62
 Herbalismo, 51
 Hipnotismo, 52
 História da Arte, 59
 História, 63
 Honesto, 22
 Howitzer, 45, 178
 Humanidade, 7, 9, 15, 18, 21, 24, 29, 34-35, 69, 74-75, 83-84, 89, 129, 138, 142-143, 152-153

I

Identidade Trocada (1 pt Defeito), 17
 Ignorante (5 pt Defeito), 12
 Imitar, 40, 150, 190
 Imunidade ao Laço de Sangue (3 pt Qualidade), 13
 Inábil (5 pt Defeito), 12
 Incapacidade de Cruzar Água Corrente (3 pt Defeito), 15
 Inepto (5 pt Defeito), 12
 Informática, 9, 11, 186-187
 Ingerir Comida (1 pt Qualidade), 11
 Inimigo (1-5 pt Defeito), 17
 Inimizade de um Clã (2 pt Defeito), 17
 Inofensivo para Animais (1 pt Qualidade), 12
 Instrução, 24, 39, 58
 Interrogatório, 40, 52, 56
 Intolerância (1 pt Defeito), 7
 Intriga, 22, 33, 40, 95-96, 102, 107, 112, 151-152, 155, 160

J

Jipe, 180
 Joalheiro, 52
 Jogos de Azar, 50
 Jogos de Estratégia e Habilidade, 50
 Jornalismo, 52-53

L

Lança-chamas, 177
 Lançador de Granada, 177
 Lanças, 44, 173-174
 Lasers, 178
 LAW, 177-178, 183
 Leão, 69, 190
 Leitura de Lábios, 53
 Leitura Dinâmica, 56
 Lince, 190
 Linguísta Nato (2 pt Qualidade), 12
 Linhagens, 95, 119, 128-133
 Literatura, 64, 150
 LSD, 185

M

M-1 Abrams, 182
 M-113, 182
 M-60, 181-182
 Má Reputação(3 pt Defeito), 17
 Machadinhas, 44, 173-174
 Maconha, 185
 Mácula do Apodrecimento (1 pt Defeito), 15
 Malkavian, 35, 55, 102-104, 131, 157
 Manipulador, 22
 Manrikigusari, 172
 Mansão (2 pt Qualidade), 17
 Máscara, 11, 17, 33-34, 40, 60-61, 77, 107, 112, 130,

133, 145, 154-158
 Masoquista, 23
 Matemática, 64
 Mecânico, 53, 62, 193
 Mediador, 23
 Meditação, 30, 53
 Médium (2 pt Qualidade), 12
 Melpominee, 131, 135-136
 Memória Eidética (2 pt Qualidade), 9
 Mentor Espiritual (3 pt Qualidade), 13
 Mergulho, 56, 184
 Metalurgia, 64
 Metamorfose, 80, 84, 89, 144, 194
 Meteorologia, 64
 Metralhadoras, 51, 134, 139, 175, 177, 181-182
 MI-24 Hind A, 182
 MI-8 Hip, 182
 Microfone Zoom, 191
 Mochila de Caminhada, 177, 191
 Monstruoso (3 pt Defeito), 19-20
 Montar, 55, 69, 180
 Mortais, 5, 23, 25-29, 33-34, 40, 44, 73-74, 76, 83, 88,
 101, 103, 105, 112, 114-115, 117, 122, 128-129,
 134, 136, 140-141, 144-145, 152, 159, 163, 168,
 178, 184, 187
 Morteiro, 4, 45, 178
 Motocicletas, 180, 188
 Mudo (4 pt Defeito), 20
 Munição Incendiária, 168
 Munição Não-letal, 168
 Munição Perfurante, 168
 Munição, 50-51, 163, 165-166, 168, 176-178

N

Napalm, 48, 177
 Natação, 44, 80
 Naturalista, 65
 Natureza Dupla (2 pt Qualidade), 7
 Necromancia, 125, 132, 136-137
 Nitroglicerina, 176
 Noção do Perigo (2 pt Qualidade), 12-13
 Noção Exata do Tempo (1 pt Qualidade), 9
 Nosferatu, 19-20, 28, 42, 60-61, 66-68, 80, 99, 105,
 114, 116, 121, 131-133, 189
 Númina, 29, 34
 Nunchaku, 172

O

Obeah, 129, 137-139
 Objetivo Condutor (3 pt Defeito), 8
 Objetos Místicos, 16, 193
 Ódio (3 pt Defeito), 8
 Olfato Aguçado (1 pt Qualidade), 11
 Oratória, 42
 Otimista, 23

P

Paladar Aguçado (1 pt Qualidade), 11
 Papagaio, 190
 Pára-quedas, 181
 Pára-quedismo, 54
 Paraplégico (6 pt Defeito), 20
 Parasita, 12, 24
 Peão (3 pt Qualidade), 16-17
 Pedagogo, 23
 Penitente, 23
 Perfeccionista, 21, 23
 Perscrutar, 42, 72
 Perturbações, 35, 55
 Pesadelos (1 pt Defeito), 7
 Pescaria, 50, 175, 181, 191-192
 Pesquisa, 13, 52, 55-56, 58-60, 62-65, 133
 Peyote, 185
 Picapes, 127
 Piloto, 42, 54-55, 181
 Pirataria de Dados, 61
 Pirataria de Dados, 61, 186-187
 Planejador, 23
 Poder de Netuno, 83
 Poltrão, 23
 Predição do Futuro, 39
 Presença, 12-13, 61, 69, 73, 76, 78-79, 83-86, 89, 92,
 110, 115-116, 121, 123, 131, 160
 Presente Especial (1-3 pt Qualidade), 16
 Presidente de Empresa: (5 pt Qualidade), 18
 Prestação, 16, 97, 114-118
 Prestidigitação, 56
 Prestígio de Clã, 95, 98-114, 121, 123, 125, 127
 Primacord, 177
 Primeiros Socorros, 50
 Procedimento Policial, 55
 Procura, 17, 34, 42, 76, 102, 106, 115, 120, 139, 159
 Propósito Maior (1 pt Qualidade), 7
 Protegido (3 pt Defeito), 18
 Psicanálise, 55
 Psicologia, 61, 66
 Psicometria, 32, 136

Q

Qualidades e Defeitos, 4, 5-20, 29
 Quietus, 121, 139
 Quimerismo, 127, 134-135
 Química, 57, 60, 62, 67

R

Rastreamento, 57, 189
 Ravnos, 26-27, 126-127, 134, 151
 Refúgio, 61, 66-67, 121, 123, 126, 129, 132, 187
 Repulsa a Cruzes (3 pt Defeito), 15
 Repulsa ao Alho (1 pt Defeito), 15
 Reputação: (2 pt Qualidade), 16

Resistência à Magia (2 pt Qualidade), 13
Ressentimento do Senhor (1 pt Defeito), 17
Rituais Taumatúrgicos, 86-93
Rochas, 173
Rosto de Bebê (2 pt Qualidade), 19
RV, 180, 188

S

Sabá, 7-8, 24-25, 27, 60-61, 65-66, 83, 95, 108, 113, 119-121, 123, 125-127, 129-133, 145
Sabre de Cavalaria, 171
Saco de Dormir, 191
Sai, 172
Salmonella (envenenamento alimentar), 184-185
Salubri, 119, 128-129, 137-138
Samedi, 119, 132-133, 143-144
Sangue Fraco (4 pt Defeito), 20
Sangue Lupino, 145-146
Saque Rápido, 49
Sedução, 43
Segredo Sombrio (1 pt Defeito), 7
Segredos da Cidade, 59-60
Seguidores de Set, 108, 122-123, 141
Selvageria (2 pt Qualidade), 7
Senhor de Prestígio (1 pt Qualidade), 16
Senhor Diabólico (2 pt Defeito), 17
Senhor Indigno (1 pt Defeito), 17
Senhor Insano (1 pt Defeito), 17
Sensibilidade à Luz (5 pt Defeito), 6, 15
Sensibilidade à Magia (2 pt Defeito), 15
Sensores, 187-188
Sentir Dissimulação, 37, 43
Serpentis, 123, 141-143
Shuriken, 173
Sistemas de Segurança, 187
Soco Inglês, 172
Sono Leve (2 pt Qualidade), 9
Sono Pesado (1 pt Defeito), 10
Sorte (3 pt Qualidade), 14
Status, 16, 95-99, 114-118, 131
Stinger, 177-178
Suborno, 46
Surdez (4 pt Defeito), 11

T

T-72, 181-182
T-80, 182
Talentos Matemático (1 pt Qualidade), 9
Tanatose, 132, 143
Tasers, 178
Taumaturgia Espiritual, 83-84, 85
Taumaturgia, 13, 29-30, 81, 83, 85, 137, 144
Técnicas Judiciais, 62
Temerário (3 pt Qualidade), 6, 12
Temperamento Calmo (3 pt Qualidade), 9
Tenda, 191
Teologia, 67
Tigre, 190
Timidez (1 pt Defeito), 7
Tipos de Flechas, 175
Tonfa, 172
Toreador, 105-107, 114, 116, 123, 130, 135, 157
Tortura, 56
TOW, 177-178, 182
Toxicologia, 67
Treinamento de Animais, 45
Tremere, 13, 15, 27, 60-61, 81-82, 85-89, 91, 93, 98, 100-101, 104-112, 114-116, 120, 123, 128-129, 137-138, 193
Trilha da Conjuração, 81-83
Trilha de Typhon, 25-26
Trilha do Paradoxo, 26-27
Trilhas da Sabedoria, As, 5, 24, 27

U

UH-60A (Blackhawk), 182
Um Braço Só (3 pt Defeito), 20

V

Vanguarda, 21
Veículos de Combate Blindados, 181
Veículos, 11, 42, 177, 180-181
Venenos, 67, 144, 168, 173, 176, 184, 190
Ventriloquismo, 44
Ventrue, 7, 19, 27, 60, 89, 98-99, 101, 104, 106-107, 112-114, 116, 123, 124, 145, 156, 188
Vingança (2 pt Defeito), 8
Visão Aguçada (1 pt Qualidade), 11
Vitae, 69, 81, 83, 86, 88, 90, 93, 120-121, 125, 139-141, 144-146
Vontade de Ferro (3 pt Qualidade), 9
Vontade Fraca (2 pt Defeito), 10